

PROGRAMA *DESIGN* SOLIDÁRIO: AÇÃO VOLUNTÁRIA DE EDUCAÇÃO E INCLUSÃO SOCIAL

*Suzete Nancy Filipak Mengatto*¹

Resumo: O Programa *Design* Solidário é um projeto de educação a partir de práticas de criatividade, desenho e expressões volumétricas que foi aplicado no Instituto Salesiano, situado na Vila Guairá, em Curitiba – PR., com adolescentes da comunidade de baixa renda. O programa consiste em 4 módulos com 5 etapas de ensino cada, que podem ser aplicados conforme a aptidão do grupo. Propôs-se então que alunos da UTFPR, do Curso Superior de Tecnologia em *Design* de Móveis, em fase de conclusão, aplicassem algumas etapas do Programa, que foi ensinar papel *machê*, maquete, mosaico, marchetaria e ainda reciclagem de materiais, realizando objetos de baixa complexidade assim como reformas de móveis. A experiência, que teve a participação de dois acadêmicos, em caráter voluntário, se desenvolveu durante o ano de 2005, e cada acadêmico realizava dois encontros semanais, cada qual com uma turma de 12 adolescentes. Os resultados obtidos foram expostos no Instituto, e os acadêmicos apresentaram este trabalho como conclusão do curso de Tecnologia. Durante o trabalho, e a partir da verificação das necessidades de moradia dos adolescentes, os acadêmicos desenvolveram também um sistema de peças que se encaixam e que podem formar estante, banco, mesa ou cadeira. Esta experiência demonstrou a importância de integração entre jovens universitários e adolescentes de baixa renda na promoção da socialização do conhecimento, como forma de educação diferenciada e inclusão social.

Palavras-chave: *Design*; educação; inclusão social; voluntariado.

Abstract: The Solidarity Design Program is an educational program based on the practice of creativity, design and volumetric expressions which has been applied on low income adolescents in the Instituto Salesiano, located in Vila Guairá, in Curitiba-PR. The program comprises 4 modules with 5 teaching stages each,

¹ Mestre em Engenharia da Produção pela UFSC. Professora de Projeto de Móveis em Madeira do Departamento Acadêmico de Desenho Industrial, da Universidade Tecnológica Federal do Paraná. *e-mail: suzetefm@utfpr.br*

which can be applied according to the group's skill. It was then proposed that under graduate students nearing graduating at from UTFPR (from the upper education course of Technology Furniture Design) applied some of the stages from the program, which was to teach subjects such as: papier mache, scale modeling, mosaic and the recycling of materials, building low complexity items as well as remodeling furniture pieces. The experiment, in which two undergraduates took part as volunteers, was carried out over the year 2005 and each participant held two weekly meetings with a group of 12 adolescents. The results were displayed in the Instituto Salesiano and the undergraduates involved presented this experiment as a completion project of the Technology Course. During the project the undergraduates also developed a system of interchangeable parts that can be put together as a bookshelf, a table or a chair. Such experiment showed the importance of the integration between young undergraduates and low-income adolescents in the promotion of the socialization of knowledge, as a way of distinguished education and social inclusion.

Keywords: Design, education; social inclusion; voluntary work.

1. INTRODUÇÃO

A origem do ensino profissional no Brasil desenha um percurso que teve a participação dos engenhos de cana-de-açúcar em que, segundo Manfredi (2002), “prevalciam as práticas educativas informais de qualificação no e para o trabalho”. A criação das casas dos educandos artífices, para os menores órfãos, abandonados e desvalidos da sorte, eram mais vistas como obras de caridade do que como obras de instrução pública (CUNHA, 2000, p.91 *apud* MANFREDI, 2002). Segundo a mesma autora, a criação dos liceus de artes e ofícios entre 1858 e 1886, instalados em vários centros urbanos do Brasil, davam livre acesso aos cursos, exceto para os escravos.

“Os protagonistas da nova configuração da escola no período da Proclamação da República que transformaram as acanhadas instituições dedicadas ao ensino compulsório de ofícios artesanais e manufatureiros cederam lugar a verdadeiras redes de escolas, por iniciativa de governos (...) e da Igreja Católica (...). Os destinatários não eram apenas os pobres e os desafortunados, mas, sim, aqueles que, por pertencerem aos setores populares urbanos, iriam se transformar em trabalhadores assalariados” (MANFREDI, 2002).

As já conhecidas escolas de aprendizes artífices, criadas em 1906 pelo então Presidente da República Nilo Peçanha, deram origem aos Cefets que hoje desfrutam de excelência em educação, inaugurando uma nova fase no

cenário da educação profissional com a criação da UTFPR.

Entretanto, como foi citada, a participação da Igreja Católica também teve participação nesta modalidade de educação, destacando-se os liceus de artes e ofícios organizados e mantidos pela ordem dos padres salesianos, criada por João Bosco (1815-1888) em Torino, na Itália (Manfredi, 2002, p. 89). Instalados no Brasil, inicialmente no Rio de Janeiro e São Paulo, os aprendizes recebiam educação que complementavam o ensino primário, que incluíam as seguintes disciplinas: Desenho, Música, História Natural, Física, Civilidade, Higiene, Língua Nacional, Religião, Geografia e Sociologia.

Quanto à formação profissional, Manfredi (2002) relata que era oferecida uma preparação para os seguintes ofícios: tipografia, encadernação, marcenaria, alfaiataria, sapataria, fundição de tipos e marmoraria (p.89, 90).

A educação no Brasil, com a participação do Estado ou da Igreja, assim como de outras entidades, percorreu vários caminhos para estabelecer um diálogo entre as classes. Independente dos meios e da história nem sempre democrática, pois Freire (1969) afirma que “faltou-nos, na verdade, com o tipo de colonização que tivemos, vivência comunitária”. O mesmo autor em 1982, descreve este diálogo pela confiança que “vai fazendo os sujeitos dialógicos cada vez mais companheiros na pronúncia do mundo. (...) A confiança implica no testemunho que um sujeito dá aos outros de suas reais e concretas intenções (...) e reconhece entre eles uma inquebrantável solidariedade”.

Desta solidariedade possível é que se fez uso, ao repetir o exemplo inicial da obra dos salesianos em propor um tipo de comunicação “já” entre estudantes. Este “já” foi uma palavra de ordem para todo um grupo de padres da cidade de Turim, em 1841, como relata Bosco (2001):

“Este ‘já’ ficará sendo de modo particular a senha de Dom Bosco e, depois, dos seus salesianos, que se especializarão em ser os homens da pronta intervenção entre os jovens pobres. Dom Bosco foi sugado pela ação, pela urgência, pela impossibilidade de esperar. Fazer já alguma coisa, porque os jovens pobres não podem dar-se ao luxo de esperar pelas reformas, pelos planos orgânicos, pelas revoluções do sistema”(p. 124).

E foi aproveitando a presença do Instituto Salesiano no Bairro Guairá, em Curitiba, é que se pensou em propor um trabalho que não dependesse da institucionalização de uma proposta, mas fazer “já” alguma coisa que pudesse envolver educação, que é realidade hoje em nossa sociedade: de um lado o ensino tecnológico gratuito, com qualidade e de uma certa forma elitizado e, de outro, uma instituição sem fins lucrativos, que recebe apoio da comunidade para realizar suas práticas.

Sendo assim, este artigo descreve os resultados do Programa *Design Solidário*, que foi realizado em 2005, entre acadêmicos do curso Superior de Tecnologia em *Design* de Móveis, da UTFR, e adolescentes inscritos no Instituto Salesiano.

A proposta do Programa *Design* Solidário é promover uma integração entre graduandos de uma atividade específica, no caso *Design* de Móveis, através do ensino dos conteúdos do curso de Tecnologia, sendo transmitidos pelos próprios acadêmicos a menores carentes, ou de comunidades sem a mesma modalidade de ensino.

2. IDENTIFICAÇÃO DA INSTITUIÇÃO

O Instituto Salesiano de Assistência Social - ISAS, fundado em 1958, administrado e coordenado pelos Salesianos de Dom Bosco, é uma Instituição de Fins Filantrópicos que dá formação a menores carentes, ou de baixa renda, que habitam nas proximidades, no Bairro Guairá, em Curitiba.

2.1 Diagnóstico local e atuação do Instituto Salesiano

O Bairro Guaíra é residencial, com uma população aproximada de 17.000 habitantes. Apresenta uma série de problemas como: elevada evasão escolar, adolescentes e jovens expostos aos riscos das ruas, acentuando o problema de drogas e prostituição infanto-juvenil, violência, influência de *gangs*, assaltos às residências e pessoas.

Desenvolve vários programas sociais, educativos e pastorais, especialmente com crianças, adolescentes e jovens; entre eles podem-se citar:

- ❑ Programas de Promoção e Ação Social, que atingem mais de 570 crianças, adolescentes e jovens, de 7 a 18 anos. São atividades profissionalizantes, formativas, culturais e de lazer, ocupacionais de desenvolvimento psicomotor, de convivência e integração cívico-social.
- ❑ Programa Centro de Libertação do Menor – CLM, que atende mais de 300 crianças e adolescentes com oficinas de artesanato, criatividade, socialização, percepção, auto-estima, e habilidades manuais. Também oferece profissionalização como: arte em madeira, eletricidade, confecções e o programa de aprendizagem em serviços administrativos, já regularizado conforme a Lei da Aprendizagem (10.097/00).
- ❑ Programa Projeto Vida Melhor – PROVIM, que está situado na Rua Pernambuco, 405 (antigo Centro Social Felício Vieira), próximo à favela do Parolin. Com capacidade para atender mais de 250 crianças e adolescentes de 7 a 12 anos, no contraturno escolar, desenvolvendo atividades de artes manuais, recreativas, lúdicas e culturais. Fornece refeições e noções para a boa alimentação e higiene.
- ❑ Programa Casa Abrigo de Semiliberdade, que acolhe até 20 adolescentes em conflito com a lei, encaminhados pelo Juiz da Vara da Infância e Juventude, para cumprimento da Medida Socioeducativa de

4º MÓDULO - PRÁTICA PROFISSIONAL		
ITEM	DISCIPLINA	CARGA HORÁRIA
16	Construções de Móveis	20h
17	Sistemas Construtivos para Móveis	20h
18	Materiais, Dispositivos e Acessórios	20h
19	Empreendedorismo	20h
20	Arte e Móveis	20h
SUBTOTAL		100h
TOTAL		400h

de atividades, que possibilitam ao educando treinamento em habilidades manuais de expressão tridimensional como: trabalhos artesanais, transformação de materiais em objetos, entre outros. Também possibilita conhecimento para expressão bidimensional envolvendo desenho, pintura e colagem. Aliado a estas atividades propõe-se práticas profissionais voltadas a execução de móveis, mas pode ser flexível e inserir trabalhos com cerâmica, informática, ou outras práticas. A segunda etapa propõe o trabalho voluntário de jovens acadêmicos para coordenar as atividades, que são feitas com grupos de adolescentes em local fixo e, sob a tutela de uma instituição, no caso deste trabalho, feito no Instituto Salesiano. A terceira etapa objetiva avaliar os resultados da integração e encaminhar os adolescentes que se interessarem para atividades profissionais (esta etapa não foi realizada).

3.1 O *Design* solidário é voluntário e de inclusão

A solidariedade (auxílio mútuo, ligação recíproca de pessoas, conforme o dicionário Silveira Bueno, 1988), é um tema amplamente discutido assim como o voluntariado (que é derivado de vontade própria, no mesmo dicionário), é estimulado, para despertar nas comunidades a força do trabalho em benefício dos menos favorecidos da sociedade.

Assim como inclusão social, estes temas andam de mãos dadas em prol de uma sociedade menos desigual. É desta maneira que a sociedade moderna vem se ajudando para promover a justiça social. Para Werneck (2006),

“incluir não é, simplesmente, colocar pra dentro quem está fora. Uma sociedade inclusiva é aquela capaz de contemplar sempre, todas as condições humanas, encontrando meios para que cada cidadão, do mais privilegiado ao mais comprometido, exerça o direito de contribuir com seu melhor talento para o bem comum”.

² As informações sobre o Instituto Salesiano foram retiradas de dados fornecidos pela coordenadora do Instituto, Sra. Zelinda Zangiski.

Semiliberdade. A casa abrigo está situada na rua Alagoas – Bairro Guairá e oferece moradia, alimentação, apoio técnico especializado constante e acompanhamento 24 horas de educadores sociais, com atenção especial ao trabalho psicossocial, associado às medidas de prevenção e de proteção, incluindo-se escola e oportunidade de emprego².

3. DESCRIÇÃO DO PROGRAMA

O Programa *Design Solidário* foi formatado em três etapas. A primeira, com uma estrutura de conteúdos seqüenciados e divididos em módulos pertinentes (tabela 1), idealizada para fornecer contato com diferentes propostas

TABELA 1 – Módulos do Programa Design Solidário

1º MÓDULO - OFICINA DO OBJETO		
ITEM	DISCIPLINA	CARGA HORÁRIA
1	Maquete	20h
2	Marchetaria	20h
3	Papel Machê	20h
4	Mosaico	20h
5	Artesanato	20h
SUBTOTAL		100h
2º MÓDULO - OFICINA DE TRANSFORMAÇÃO		
ITEM	DISCIPLINA	CARGA HORÁRIA
6	Criatividade	20h
7	Fabricação de Objetos com Materiais Recicláveis	20h
8	Fabricação de Objetos com Madeira	20h
9	Técnicas de Acabamentos para Móveis	20h
10	Reforma de Móveis	20h
SUBTOTAL		100h
3º MÓDULO - DESENHO E REDESENHO		
ITEM	DISCIPLINA	CARGA HORÁRIA
11	Desenho de Observação	20h
12	Desenho Artístico	20h
13	Desenho e Redesenho	20h
14	Técnicas de Ilustração	20h
15	Escultura	20h
SUBTOTAL		100h

O *design*, enquanto meio de transformação de idéias em projetos, e matéria em produto, pode ser um meio de compartilhar, de dividir os bens do conhecimento.

Um meio encontrado para tornar esta ação praticada foi a proposta do Programa Design Solidário, que este artigo descreve, que se desenvolveu com dois acadêmicos do Curso Superior de Tecnologia em *Design* de Móveis da UTFPR – *Campus* Curitiba, durante aproximadamente oito meses do ano de 2005, nas instalações do Instituto Salesiano.

A proposta foi validada como Trabalho de Diplomação (TD) e consistia em praticar o módulo 1 – Oficina do Objeto, com os menores freqüentadores do Instituto.

Em dois encontros semanais com duas turmas de doze adolescentes, os acadêmicos transmitiam a teoria da atividade que se pretendia e, em seguida, realizavam os trabalhos. Por exemplo, para fazer maquete de cadeira foi apresentado o desenho de uma cadeira em projeção ortogonal, cotada com as dimensões, mas foi também discutido como se obtém estas medidas.

Os acadêmicos demonstraram que o corpo humano é que deve ser medido para se fazer algo adaptado e confortável e, desta maneira, foram transmitidas noções de Antropometria.

Entretanto, a escala da maquete é reduzida, em relação ao corpo humano, então os acadêmicos lembraram dos brinquedos que são reduzidos, mas que transmitem a intenção do tamanho real.

Este processo de transmitir algo extremamente acadêmico e transformar em algo acessível e divertido não foi tarefa fácil, e a novidade foi tornar as atividades lúdicas e interativas para cativar os participantes e demonstrar pelo desenho e pela manufatura, que há muitas possibilidades de expressão, independente do que cada um é ou tem.

Alguns trabalhos, que podem ser vistos nas figuras de 1 a 10, resultaram desta parceria que foi possível graças ao desprendimento dos acadêmicos e ao Instituto Salesiano, que valoriza iniciativas como esta.

Na reação dos adolescentes ao se depararem com os trabalhos realizados havia comoção e sentimento de vitória. As maquetes, mosaicos e pinturas eram encaradas como “troféus”, ou uma obra que “a mãe poderia pendurar na parede da sala”, testemunharam alguns adolescentes. Havia orgulho de ter realizado aquilo que “eles jamais imaginaram ter capacidade de fazer”. Depois das inseguranças iniciais, sobre aquele assunto diferente chamado *design*, o que foi criado revela a criança em cada um que ainda gosta de brincar, apesar de ter, muitas vezes, que lutar pela sobrevivência.

Cabe lembrar que todos os trabalhos foram realizados com material descartado como papel, papelão, espuma, tecido, sendo que, a cola, tinta e outros materiais foram doados por empresas, pela Instituição, ou fornecidos pelos acadêmicos.



FIGURA 1
Pintura da equipe da manhã

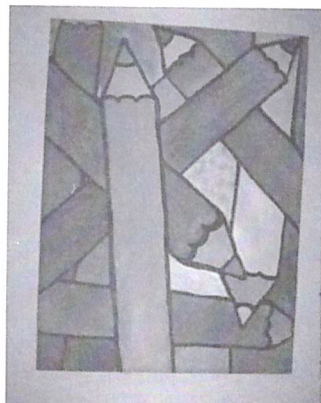


FIGURA 2
Pintura da equipe da tarde



FIGURA 3
Marchetaria x



FIGURA 4
Marchetaria reta



FIGURA 5
Lâminas de madeira

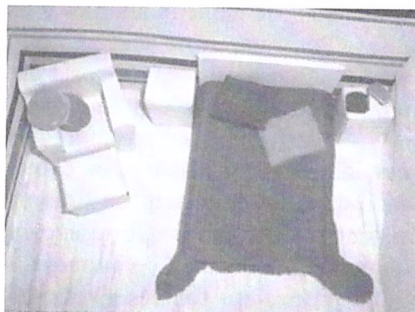


FIGURA 6
Materiais diversos



FIGURA 7
Espuma



FIGURA 8
Mosaico em papel



FIGURA 9
Espuma



FIGURA 10
Espuma e tecido

3.2 Da necessidade ao projeto

Depois de algum tempo de convivência com os adolescentes foi possível para os acadêmicos perceberem, pelos relatos e em algumas visitas, as limitações de conforto na moradia, fato que resultou em uma proposta para solucionar, de maneira simples e barata, algumas destas necessidades.

Por tratar-se de acadêmicos do curso de Tecnologia em *Design* de Móveis, a solução ou uma proposta de melhoria para esta situação seria projetar um móvel, objeto de estudo durante a graduação.

Verificando que nas moradias era comum acomodar roupas, utensílios e comida em sacos plásticos ou caixas de papelão, coisa que não proporcionava facilidade de manuseio ou organização da casa, desenvolveu-se então um sistema de dez peças que se encaixavam em meia madeira e podiam formar qualquer móvel de apoio ou mesa, banco, estante ou armário.

O projeto foi desenvolvido em conjunto entre os acadêmicos e os adolescentes e foi proposto em painel de madeira reconstituída, OSB (*Oriented Strand Board*).

O Sistema recebeu o nome de “UNI” e simboliza unidade, união, único, atitudes presentes no trabalho voluntário e que resultou neste produto que se encaixa pela união de duas partes, uma vertical e outra horizontal. Cheio de significados que falam de duas partes, o produto marca a finalização de um trabalho que uniu duas realidades de educação.

Ao propor uma ficha de análise de produto, Munari (1998) questiona o valor social “se o objeto tem também uma função social de eliminação ou redução de trabalhos muito fatigantes ou prejudiciais? Ou de aumentar o nível cultural e tecnológico da comunidade?”

A resposta para estas perguntas está no fato de que o sistema de peças é de simples montagem, fácil manuseio e ainda proporciona que os usuários tenham acesso a um tipo de organização mais adequadas do que as encontradas ou relatadas.

A maquete de uma possibilidade de montagem, assim como uma ilustração e protótipo, podem ser vistos nas figuras 11, 12 e 13, respectivamente.



FIGURA 11
Maquete do sistema UNI



FIGURA 13
Protótipo do sistema UNI

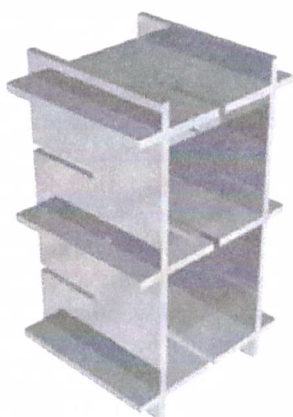


FIGURA 12
Ilustração do sistema UNI

3.3 O *Design* como Ferramenta de Educação

Não é mais novidade adotar as práticas do *Design* para diferenciar e tornar mais criativo o processo da educação, neste tempo em que a tecnologia e a informática estão cada vez mais presentes em todos os meios de cultura, processos e serviços da sociedade.

Para Fontoura (2002), educação através do *Design*, ou EdaDe, como intitulou, “pode ser caracterizada como uma proposta pedagógica e como uma nova filosofia educacional capaz de interferir ativa e positivamente na formação básica – geral – do sujeito”. O autor defende ainda que o *design* seja:

(...) a formatação de uma disciplina ou de um programa complementar que possibilita a integração de conteúdos e a viabilização de vivências projetuais adequadas que confirmam certas atitudes, habilidades e comportamentos desejáveis nos educandos.(...) As atividades de Design na escola participam no processo de construção de conhecimentos e na realização de aprendizagens significativas do sujeito. Pode participar como principal protagonista ou como coadjuvante no ensino das ciências, da matemática, das línguas e comunicação, da geografia e da história, da cidadania e das artes; para o presente e para o futuro”.

Na proposta do Programa *Design* Solidário, vivenciar o método projetual do *design* não necessita da escola como meio, ou do professor como mediador, pois quem sabe *design* pode ensinar *design*, e o seu educando pode, ao seu modo, com o repertório formado pelo conjunto de suas dificuldades, sentimentos e limitações do entorno onde habita “chegar a criar obras densas de conceitos pessoais” (MUNARI, 1994, p. 358).

Maldonado (1976, p. 77) elabora uma metáfora sobre *design freddo e caldo* (frio e quente), definindo que “o *design* é desumano enquanto frio, e humano enquanto quente”, referindo-se à produção seriada destinada ao consumo em massa e às produções artísticas-culturais, destinadas a poucos sujeitos.

Apropriando-se desta metáfora do *design* na produção e referindo-se à educação por meio do *design*, pode-se dizer que aí também encontramos o *design* frio e quente. *Design* frio seria aquele proposto formalmente como educação e, *design* quente seria aquele que vai transmitido do educando para o educando, de mão em mão, para o próximo mais próximo, aquele que está logo ali, a espera de um gesto de solidariedade, para que ele seja incluído entre aqueles que aprenderam a fazer do *design* seu meio de expressão.

Neste sentido o *design* fica mais comprometido, pois cada um, universitário e adolescente, passa a criar algo realmente novo, a exemplo do “já”, palavra de ordem de Dom Bosco. O *design* como ferramenta é para ser usado e ajudar a construir. A qualquer preço, e como uma missão, o *designer* que entendeu o *design* passa do saber ao fazer.

Com Azevedo (1994, p. 33), pode-se concluir que:

“a grande ferramenta do design é, finalmente, reconhecer a sua própria história, estar atento para o fato de que existe uma história das imagens, desde o fogo, que se acendia na pré-história para que o design das labaredas aquecesse os homens até o laser; esse design polarizado que revolucionou a noção de luz. Nessa decorrência, o meio ambiente em que vivemos assume um caráter de design cultural, onde a intenção é preservar a espécie humana. Assim, podemos continuar acreditando na história e no plano intencional de sobrevivermos, e que o “meio” é a mensagem”.

4. CONCLUSÃO

Este artigo apresentou a aplicação do Programa *Design Solidário*, com a participação de dois acadêmicos da UTFPR.

O projeto desenvolvido durante o ano de 2005 revelou aspectos que envolvem a educação compartilhada com menores carentes do Instituto Salesiano, e que trouxe resultados práticos, elaborados pelos adolescentes, a partir da Oficina do Objeto, um dos módulos do Programa.

Para os acadêmicos, a experiência do trabalho voluntário resultou no Trabalho de Diplomação e na finalização do curso de Tecnologia, com a aplicação dos conhecimentos adquiridos em uma situação diferente daquelas vivenciadas durante o curso. O fato de compartilhar *design* tornou possível a aplicação do Programa que pode ser aperfeiçoado, nas próximas aplicações.

Para os adolescentes, verificou-se que em qualquer idade, o *design* é um meio de expressão e de educação. Sempre tem novidade, desperta a criatividade e promove integração.

Entretanto, os resultados podem aparecer mais tarde, além dos apresentados nas figuras. O que se espera é que possa ter contribuído para criar a diferença entre o antes e o depois do *design* na vida destes participantes.

Conclui-se que o trabalho com *design* não precisa ficar apenas na esfera da produção, ou da educação institucionalizada, mas pode transpor barreiras sociais pela mão amiga da solidariedade.

O *design*, enquanto ferramenta de transformação, gera caminhos inéditos, às vezes mais facilitados pela informalidade da ação voluntária.

5. AGRADECIMENTOS

Agradeço aos acadêmicos Danielle Zanetti e Ivã Vinagre de Lima pela generosidade, dedicação e participação neste programa, sem os quais não teria sido possível esta experiência.

À Zelinda Zangiski, dedicada coordenadora do Instituto Salesiano, que acreditou, acompanhou e facilitou o trabalho entre os adolescentes e os acadêmicos.

Ao João Carlos Martins (o Carlão), chefe da marcenaria, que participou e facilitou a execução de todos os trabalhos.

REFERÊNCIAS

- AZEVEDO, Wilton. *Os signos do design*. São Paulo: Global, 1994.
- BOSCO, Terécio. *Um sonho, uma vida. A fascinante história de Dom Bosco, o santo amigo dos jovens*. São Paulo: Salesiana, 2001.
- BUENO, Silveira. *Mini Dicionário da Língua Portuguesa*. São Paulo: Lisa, 1988.
- FONTOURA, Antonio Martiniano. *EdaDe - educação de crianças e jovens através do design*. Tese de Doutorado, UFSC, Florianópolis: 2002.
- FREIRE, Paulo. *Pedagogia do oprimido*. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1999.
- _____ *Educação como prática da liberdade*. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1969.
- MALDONADO, Tomás. *Disegno industriale: un riesame*. Milano: Feltrinelli, 1976.
- MANFREDI, Silvia Maria. *Educação profissional no Brasil*. São Paulo: Cortez, 2002.
- MUNARI, Bruno. *Das coisas nascem coisas*. São Paulo : Martins Fontes, 1981.
- _____ *Design e comunicazione visiva*. Bari: Laterza & Figli, 1994.
- WERNECK, Cláudia. *Inclusão Social – todos somos responsáveis*. <http://www.cidadaniaembraer.org.br>. Acesso em 20 de agosto de 2006.