

PEDAGOGIA DO DESIGN: Incorporando pluriverso e narrativas nas práticas projetuais

Pedagogy of Design: adding pluriverse and narratives in design practices

SILVA. Lucas Osorio Alves; Mestre em design estratégico; UFRGS

luhcasalves@gmail.com

BARAUNA. Debora; Doutora em design; UNISINOS

dbarauna@unisinós.br

Resumo

Este artigo examina a relevância da utilização de estruturas narrativas nas práticas projetuais de design dentro da sala de aula, sobretudo em projetos voltados para questões sociais. O ensaio propõe um método que auxilia os estudantes de design a produzirem narrativas externas a sua vivência, utilizando outras cosmovisões para conquistar soluções/significados projetuais de design autênticos e que alcancem a diversidade de vivências presente em uma sociedade. Ao analisar outras cosmovisões, o estudante designer pode projetar a partir de outros pontos de vista (reais ou não), promovendo uma abordagem mais inclusiva, criativa e empática. O artigo apresenta estratégias para a construção de narrativas que resultam em soluções mais humanas e diversas. Por meio de uma experimentação com uma turma de especialização, são oferecidas reflexões sobre como os designers podem cultivar uma prática mais sensível às necessidades e contextos sociais, contribuindo para um impacto positivo e sustentável na sociedade.

Palavras Chave: narrativas, cosmovisão, pluriverso, práticas experimentais.

Abstract

This article examines the relevance of using narrative structures in design practices within the classroom, especially in projects focused on social issues. The essay proposes a method that helps design students produce narratives outside their own experiences, utilizing other cosmovision to achieve authentic design solutions/meanings that embrace the diversity of experiences present in a society. By analyzing other cosmovisions, design students can create from different perspectives (real or imagined), promoting a more inclusive, creative, and empathetic approach. The article presents strategies for constructing narratives that result in more humane and diverse solutions. Through experimentation with a specialized class, reflections are offered on how designers can cultivate a practice more sensitive to social needs and contexts, contributing to a positive and sustainable impact on society.

Keywords: narratives, cosmovision, pluriverse, experimental practice.

Introdução

O design, como área do conhecimento, desempenha um papel importante na promoção de processos projetuais que atendam às necessidades das comunidades. Este ensaio destaca a importância de incorporar estruturas narrativas nas práticas pedagógicas de design, especialmente em projetos focados em questões comunitárias. Para Krippendorf (2006) todo projeto guiado pelo design possui propósito e objetivos que procedem na linguagem, nas narrativas do que tem que mudar, do que precisa ser feito, de como deve ser feito, por quem e em que momento será mais oportuno. A proposta central desta investigação é que estudantes de design considerem as realidades das comunidades, sobretudo daquelas que são diferentes das suas próprias, por meio de uma prática pedagógica essencial. Assim, este estudo sugere tal prática como um exercício projetual que assume outra(s) perspectiva(s) dentro das salas de aula de cursos superiores e profissionais de design. A intenção é que futuros designers especialistas não se limitem às suas próprias realidades, mas sejam capazes de adotar e se sensibilizarem por uma visão fora de si, em processos projetuais. Isso possibilitará a criação de abordagens de projetos mais amplas e diversificadas do que as usualmente usadas em ambientes acadêmicos. Entende-se como designer especialista aquele indivíduo que possui uma formação especialista na profissão (especialistas de design) e que poderá interagir com os mais diversos atores que projetam sem possuir esta mesma especialização (designers difusos) (MANZINI, 2017).

Para promover essa aproximação, foi desenvolvido um experimento que utilizou diversos objetos como pontos de partida para que os estudantes projetassem a partir da visão imaginada destes artefatos. Tais objetos, transformados em personagens, deveriam assumir a narrativa, utilizando suas cosmovisões, características e realidades para contar uma história. James Sire (2018) define cosmovisão como um conjunto abrangente de pressuposições básicas que formam a estrutura fundamental através da qual uma pessoa interpreta e dá sentido ao mundo ao seu redor. Para Sire, uma cosmovisão não se limita a um conjunto de crenças isoladas, mas engloba uma rede interconectada de pressupostos que moldam tanto a compreensão da realidade quanto às decisões práticas e éticas de um indivíduo. Essas pressuposições não são meramente teóricas, mas também orientam como alguém percebe a existência, o propósito da vida, a moralidade e o significado último das coisas.

Concomitante a isto, foi proposta uma estrutura narrativa específica para guiar esse processo. Os passos dessa estrutura incluem a introdução do personagem (objeto), a descrição de suas características empáticas (valores e motivações), a identificação de suas necessidades e dificuldades enfrentadas (contexto) e, finalmente, a elaboração de alternativas de soluções para a questão projetual apresentada. Tal estrutura narrativa utilizada é resultado de um esforço de uma pesquisa de mestrado de Silva (2023) que apresentou formas de construção de narrativas sistematizadas, para obter uma simulação de um futuro desejável para uma cidade educadora. É importante destacar que o papel de uma cidade educadora é promover a sinergia entre seus habitantes, ensinando-os a se envolver com a cidade, oferecendo todo o potencial desta cidade à sua população, de forma generosa (AICE, 2020).

Este estudo não oferece apenas um método para auxiliar no processo criativo de projeção, mas também busca a discussão e as bases teóricas a partir da integração de conceitos como Pluriverso, Sustentabilidade e práticas pedagógicas experimentais no campo do design. Assim, foi possível oferecer uma abordagem particular para enfrentar os desafios contemporâneos. O conceito de pluriverso, como discutido por Arturo Escobar (2018) em "Designs for the Pluriverse",

sugere a necessidade de reconhecer e valorizar múltiplas visões de mundo e formas de conhecimento. Esse reconhecimento é importante para a criação de soluções e valores mais inclusivos e equitativos, especialmente em contextos de design que buscam a sustentabilidade e a justiça social. Para o autor, o pluriverso propõem um mundo em que caibam muitos mundos, um conceito compartilhado entre todos, que tem como base a multiplicidade de formas de fazer e compreender o mundo. (ESCOBAR, 2021).

A sustentabilidade é encarada como uma premissa indispensável do design contemporâneo. Manzini (2008) descreve a habilidade de design como a capacidade de conceber e desenvolver visões para sistemas sociotécnicos sustentáveis. Isso envolve organizar essas visões em soluções coerentes de produtos e serviços regenerativos, além de comunicá-las de maneira eficaz para serem reconhecidas e adotadas por um público diverso, capaz de implementá-las de forma efetiva. A preocupação do designer com a sustentabilidade é fundamental, especialmente considerando a história e a evolução do design desde a Revolução Industrial. No início do design moderno, durante a Revolução Industrial, a produção em massa e o consumo desenfreado de recursos naturais levaram a significativos impactos ambientais e sociais negativos. A ênfase na eficiência produtiva e na maximização dos lucros, muitas vezes às custas do meio ambiente e das condições de trabalho humanas foram revisadas por autores do design como Papanek (1984), Manzini (1992; 1999); Kazazian (2005); McDonough (2013), Ceschin & Gaziulusoy (2016) dentre outros, e merecem atenção plena de estudos em design.

As práticas pedagógicas que incentivam a exploração e a experimentação são fundamentais para preparar futuros designers a operarem dentro das cosmovisões que compõem o pluriverso e a sustentabilidade. Segundo Paulo Freire, em "Pedagogia do Oprimido" (1987), a educação deve ser um processo de diálogo e co-criação, onde os estudantes são incentivados a questionar e experimentar. Isso está alinhado com a ideia de um ensino de design que valoriza a diversidade de perspectivas e a inovação por meio da prática exploratória. Neste estudo, os alunos foram convidados a explorar outras visões de mundo, expressas por personagens fictícios e construir suas histórias a partir de uma ferramenta projetual que eles poderiam utilizar ou não. Tal liberdade objetivava a capacidade de criação projetual dos alunos, a partir da experimentação por meio de objetos, ferramentas e formas de expressão.

Portanto, a integração de princípios sustentáveis no processo de design é necessária para abordar os complexos problemas contemporâneos e contribuir para um futuro mais equitativo e regenerativo. A interseção entre pluriverso, sustentabilidade e prática pedagógica experimental cria um ambiente de aprendizado dinâmico e inclusivo. Quando estudantes de design são expostos a diversas visões de mundo e incentivados a explorar essas perspectivas por meio de projetos sustentáveis, desenvolvem uma compreensão mais profunda e empática das necessidades das comunidades. Essa abordagem não só enriquece o processo de design, mas também contribui para a formação de profissionais mais conscientes e preparados para enfrentar desafios complexos. Ao integrar essas abordagens, podemos cultivar futuros designers que são não apenas tecnicamente competentes, mas também culturalmente sensíveis e comprometidos com a criação de soluções sustentáveis e inclusivas. Esse cruzamento de conceitos, fundamentado nas obras de Escobar (2021), Noel (2024), Manzini (2017), Papanek (1984) e Freire (1987), proporciona uma base teórica sólida para reimaginar a formação em design e seu impacto na sociedade.

É relevante ressaltar que tal método não pretende substituir outros métodos de pesquisa em profundidade existentes, mas destacar a importância do papel do designer especialista, que deve projetar levando em conta as diversas cosmovisões possíveis, em busca de um processo de projeção baseado na diversidade da sociedade. A proposta deste estudo é lançar discussões e

alternativas que apresentem, na prática, atividades que exercitem os diversos olhares necessários ao se projetar para/com o social, pelos futuros designers especialistas.

1 Pluriverso, sustentabilidade e práticas experimentais

De maneira simplista, o Pluriverso pode ser entendido como um conceito que reúne as diversas cosmovisões ao redor do globo, respeitando suas características locais e celebrando suas diversidades. É um conceito que se coloca como contraponto de um único modo de viver e entender o mundo, oferecendo uma visão plural das mais diversas formas de existir, se relacionar, se expressar e cultivar sua cultura. O Pluriverso, descrito por Escobar baseia-se em uma multiplicidade de não só entender o mundo, mas também o fazê-lo “Assim seria possível viver de acordo com a percepção de múltiplos mundos parcialmente conectados, ainda que radicalmente diferentes, promovendo a biocivilização ecocêntrica, diversificada, multidimensional, capaz de encontrar equilíbrio entre as necessidades individuais e comunitárias.” (ESCOBAR, 2021, p.?). Tal visão proporciona um mundo mais diverso, em que nenhuma visão se sobrepõe a outra, mas a contempla e entende suas dimensões. Tal abordagem é bastante significativa para o design, visto que, em via de regra, projeta-se para pessoas, comunidades ou meio ambiente que se vive. O designer, por sua vez, precisa ter a competência e habilidade de interpretar tais dimensões, compreendendo para qual contexto está projetando. Este é um desafio para a formação dos futuros designers especialistas, que comumente projetam para criar valores que mantêm o status quo, que geram mais lucro, que atuam no campo do desejo e da criação de valor agregado. É possível apresentar a esses estudantes novas perspectivas do design, no contexto do pluriverso, introduzindo a eles outras lógicas e modelos mentais presentes, por exemplo, no movimento do software livre, no creative commons, na sociedade Ubuntu, nas relações com a natureza expressos pelos territórios ICCAS e Kyosei, nas organizações sociais como o exército Zapatista, nos conceitos de bem viver, no decolonialismo e no ecofeminismo, entre tantos outros.

Ademais Escobar, no livro *Pluriverso: um dicionário do pós-desenvolvimento* (2021) apresenta e entende que muitas soluções projetuais eficientes já estão não só em uso, mas em constante aperfeiçoamento por outras comunidades que não seguem a lógica do desenvolvimento, como citados acima. Nesta mudança de perspectiva, o autor defende que diversas comunidades do sul global já possuem tecnologia, conhecimento e criatividade que resolveram problemas projetuais de forma eficiente, mas que por conta de interesses financeiros do modelo capitalista, nunca foram observadas e adotadas como melhores práticas. Isto porque tais soluções não criariam valores monetários que atenderiam o interesse do modelo financeiro desenvolvimentista.

Arturo Escobar (2021) defende o pós-desenvolvimento como uma abordagem que rejeita os paradigmas convencionais de desenvolvimento, que frequentemente impõem modelos ocidentais de progresso econômico e social a culturas diversas e complexas. O autor argumenta que o desenvolvimento tradicional tem frequentemente marginalizado e desvalorizado as práticas e conhecimentos locais, perpetuando desigualdades e exploração. Em vez disso, ele propõe o pós-desenvolvimento como um caminho que valoriza a diversidade epistemológica e ontológica, promovendo alternativas sustentáveis que emergem das próprias comunidades. Esta abordagem enfatiza a importância de respeitar e integrar as cosmovisões locais, criando soluções que sejam culturalmente apropriadas e ambientalmente sustentáveis, permitindo que as comunidades definam e alcancem seu próprio bem-estar e progresso. Exercitar nos alunos de design tal mudança de perspectiva se mostra promissor, para que suas competências projetuais entendam que o modelo social no qual estão inseridos é apenas um, dentre tantos outros. Estas cosmovisões devem

ser acessadas não só para uma riqueza projetual, mas para propostas direcionadas a uma era pós-desenvolvimentista, que se preocupa sobretudo com o bem estar social e a sustentabilidade.

Por sua vez, Lesley-Ann Noel tem se destacado como uma voz influente na interseção entre design, inclusão e educação, trazendo uma perspectiva crítica, mas ao mesmo tempo amplificadora para o campo. Uma de suas principais contribuições é a ênfase na descolonização do design, argumentando que o design precisa se libertar das tradições eurocêntricas e abraçar uma abordagem pluriversal (NOEL, 2022). Noel defende a valorização de múltiplas vozes e experiências culturais, promovendo um design que seja verdadeiramente inclusivo e representativo, destacando a integração das mais diversas formas de conhecimento e práticas culturais no processo de design - que por sua vez desafia os designers a repensar suas abordagens e a considerar a riqueza das perspectivas presentes no pluriverso.

Além disso, Noel tem contribuído significativamente para a pedagogia do design, promovendo métodos de ensino que vão além da mera transferência de habilidades técnicas. Em *Design de mudança social* (2024), inclui a escuta ativa e a valorização das histórias e realidades das comunidades para as quais os estudantes estão projetando - a partir do entendimento da própria identidade do designer, que entende o seu próprio papel nesses sistemas de justiça e desigualdade. Noel propõe que a educação em design deve fomentar empatia profunda, criando um compromisso genuíno com a inclusão e a justiça social. Suas contribuições ajudam a reimaginar a formação dos designers, preparando-os para criar soluções mais sustentáveis e equitativas em um mundo cada vez mais complexo e diversificado. Sua abordagem enfatiza a importância de incluir múltiplas perspectivas culturais e epistemológicas no processo de design. "Ao adotar uma abordagem pluriversal, os designers podem começar a imaginar e criar futuros que são mais inclusivos e representativos da diversidade humana. Isso não é apenas desejável, é necessário para enfrentar os desafios globais de maneira eficaz e justa" (NOEL, 2024).

Neste contexto, a preocupação do designer com a sustentabilidade é essencial, abrangendo as dimensões econômica, social e ambiental para garantir o bem-estar das comunidades. No âmbito econômico, o design sustentável busca criar soluções que não apenas sejam financeiramente viáveis, mas que também promovam a prosperidade econômica local. Isso pode envolver a utilização de materiais locais e renováveis, a promoção de práticas de produção justa e a criação de produtos e serviços que contribuam para o desenvolvimento econômico sustentável. A sustentabilidade social no design deve considerar as necessidades e aspirações das comunidades e isso significa projetar com um foco na equidade, inclusão e justiça social. Designers comprometidos com a sustentabilidade social trabalham para co-criar soluções e significados que sejam acessíveis a todos, pois procuram envolver as comunidades no processo de design, garantindo que as vozes e experiências locais sejam incorporadas nas soluções finais. Essa abordagem não só fortalece o tecido social, mas também promove a coesão comunitária e o respeito mútuo, criando um ambiente em que todos os membros da comunidade podem prosperar. Designers, ao se preocuparem com a sustentabilidade, não apenas diminuem os danos ambientais, mas também promovem práticas éticas e inovadoras que atendem às necessidades e desejos presentes sem comprometer os recursos hoje disponíveis. Como destacado por Escobar (2021), tais práticas e éticas inovadoras, muitas vezes, já estão presentes em sociedades do sul global, que possuem dinâmicas que respeitam a natureza, tornando a sua subsistência um diálogo constante com os recursos naturais ali disponíveis. A sustentabilidade ambiental é uma consideração inegociável no design contemporâneo e designers especialistas e difusos não podem mais negligenciar tal consideração. Tal qual as salas de aulas de design precisam seguir enfatizando a responsabilidade ontológica em Ser Designer, pois ao projetar para o mundo, o mundo nos projeta de volta. Trata-se de uma relação

recursiva perigosa, de possíveis impactos catastróficos para a sociedade e natureza, se não for uma projeção consciente e responsável das suas consequências. Logo, práticas experimentais, em ambientes acadêmicos, têm essa função de simular projetos considerando uma situação hipotética a fim de posicionar o designer no ato de pensar e mediar possíveis ações de corresponsabilidades projetuais sobre si, o outro e o mundo.

Em uma prática pedagógica de experimentação, os estudantes são convidados a simular realidades diversas dentro da sala de aula. Neste estudo, essa simulação envolveu a criação de narrativas que representam diferentes cosmovisões e a utilização dessas narrativas como base para a projeção de futuros. Ao trabalhar com essas narrativas, os estudantes são desafiados a adotar perspectivas que podem ser radicalmente diferentes das suas próprias, promovendo assim uma prática de design que é inclusiva e sensível às diversas necessidades e contextos sociais.

As narrativas criadas pelos estudantes são os principais resultados da sua prática projetual. Essas narrativas não são apenas histórias imaginadas, elas são resultados relevantes que materializam conceitos complexos como pluriverso, empatia e habilidades projetuais. Ao construir essas narrativas, os estudantes demonstram sua capacidade de dialogar com diferentes visões de mundo e de materializar essas visões em projetos tangíveis. Esse processo de materialização é importante, pois permite que os estudantes transformem ideias abstratas em soluções concretas que podem ser avaliadas e melhoradas. É relevante ressaltar que as narrativas não são apenas resultados empáticos, mas culminam em uma proposta de mudança de perspectiva, em que os alunos são desacomodados a pensarem e projetarem por outras visões de mundo. É uma prática de experimentação que eles devem deixar suas certezas de lado para pensar como o personagem escolhido por eles, imaginando seus desafios e propondo soluções ou significados que atendam aquela realidade.

A discussão dos conceitos que são importantes ao design, por meio de uma prática pedagógica de experimentação, oferece uma abordagem rica e multifacetada para o ensino de design. Ao incentivar os estudantes a explorar e adotar diferentes cosmovisões, criando narrativas que projetam futuros inclusivos e sustentáveis, esse método promove uma compreensão profunda e empática dos desafios contemporâneos. As narrativas resultantes são mais do que simples exercícios, elas são evidências concretas de que os estudantes entenderam e aplicaram os conceitos relevantes nos seus projetos. Esse enfoque pedagógico, portanto, não só prepara os estudantes para serem designers competentes, mas também cidadãos conscientes e comprometidos com a criação de um mundo mais justo e equitativo.

A integração do conceito de pluriverso, conforme discutido por Arturo Escobar (2018) e Lesley-Ann Noel (2024), no campo da experimentação, auxilia uma abordagem contemporânea para o ensino e a aprendizagem. O pluriverso, que enfatiza a valorização de múltiplas visões de mundo e formas de conhecimento, é especialmente relevante em práticas pedagógicas que utilizam a experimentação como método central, isto porque quando os estudantes de design são incentivados a explorar diversas cosmovisões e a projetar futuros a partir dessas perspectivas, eles não apenas desenvolvem habilidades técnicas, mas também uma compreensão mais profunda e empática das realidades diversas que compõem a sociedade. Junto a isto, transformam a visão da cultura do design, focando as práticas de projeto rumo à uma sociedade mais equitativa, justa e sustentável. "A pluriversalidade é uma forma de perceber o mundo. Nela, reconhecemos a pluralidade como um modo de compreender a si mesmo, os outros e os mundos, e também um princípio presente nas práticas de interagir, aprender e ensinar." (FERSECK, 2023).

2 Metodologia

Uma turma de especialização em design da Unisinos, com 9 alunos, foi confrontada com uma disciplina chamada “Design para Inovação Social, Sustentabilidade e Pluriverso”. Nesta disciplina eles desenvolveram a compreensão dos principais conceitos sobre Inovação Social, ampliando o entendimento do pensamento sobre comunidades criativas e organizações colaborativas. Neste contexto, eles entenderam as novas perspectivas do papel do designer e de sua inserção frente ao cenário social, compreendendo os princípios e práticas projetuais para a sustentabilidade. Com carga horária de 18 horas, a disciplina aconteceu no mês de março de 2024, e a oficina prática obedeceu a sequência exibida no Quadro 01.

Quadro 01 - Organização da prática de narrativas

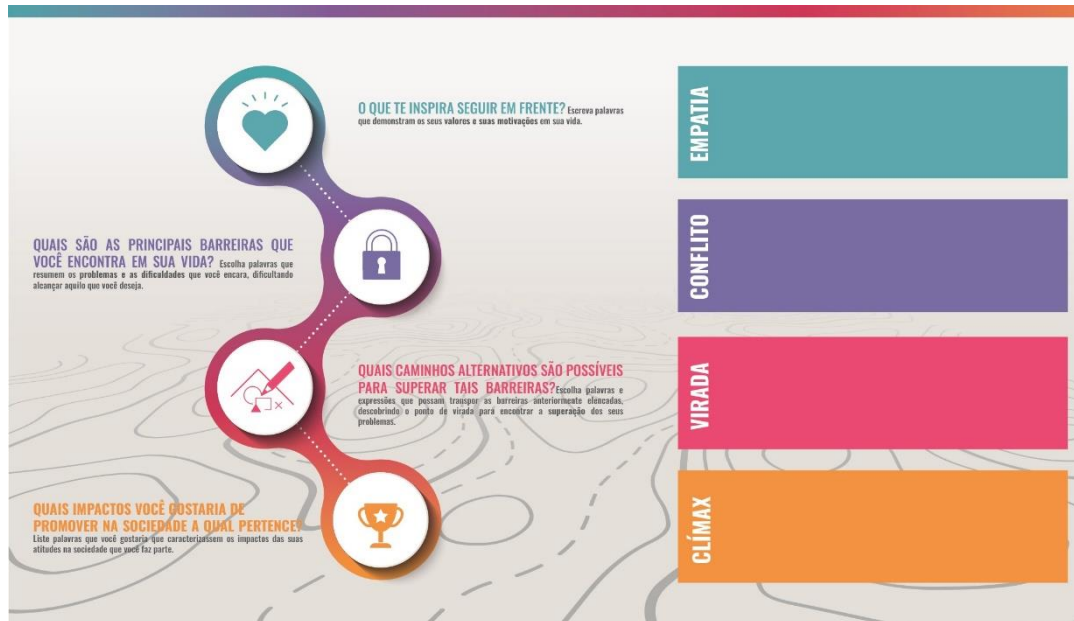
Momentos da prática	Material de suporte	Ação dos alunos
01. Conceituação dos temas	Apresentação ppt	Expositiva + Debates
02. Apresentação de pesquisa contextual	Apresentação ppt	Expositivas + Debates + livros
03. Estudo de casos	Apresentação ppt + pdf acessado individualmente via web + impressos	Expositiva + Leitura + Investigação
04. Exploração da ferramenta	Mapa da narrativa	Preenchimento para teste.
05. Divisão de grupos	Apresentação ppt	Organização voluntária dos grupos
06. Explicação do problema de projeto	Apresentação ppt	Debates + dúvidas
07. Introdução caixa mágica	Caixa mágica	Escolha de objetos/personagens
08. Apresentação do personagem	Objetos escolhidos	Desenvolver empatia pelo objeto
09. Criação da narrativa	Mapa da narrativa	Criar as narrativas
10. Apresentação de narrativas	Cartazes que apresentaram diversos formatos de narrativas	Tangibilizar o material da narrativa em algum formato tangível

Fonte: Autores (2024)

Após a conceituação dos temas inovação social, sustentabilidade, design/designer e pluriverso, os alunos foram apresentados a uma pesquisa contextual, em que várias notícias sobre a atual sociedade em que eles estão inseridos foi apresentado para a sensibilização e reflexão da atual estrutura social a que pertencem. Após estas duas rápidas explanações do facilitador da oficina, foi proposto um rápido estudo de casos em que 13 cosmovisões foram apresentadas, sendo elas: Afrocentricidade, ecofeminismo, Ubuntu, software livre, Kawsaki Sacha; Budismo e compaixão, política do corpo, projetos de vida, localização aberta, sentipensar, movimentos de transição, ecossistemas cooperativos e territórios ICCAS. Os alunos poderiam escolher um ou mais textos para aprofundar o tema e se inspirar para a etapa de projeção.

Na etapa seguinte, eles foram apresentados para a ferramenta mapa da narrativa, licenciada livremente no modelo CC BY SA e remixada por SILVA (2023), em que deveriam preencher com suas histórias individuais. A intenção neste momento era criar uma ligação e entendimento do uso da ferramenta, mas sobretudo que os alunos também pudessem criar uma narrativa própria, se reconhecendo por meio de outras características que não eram apenas sua profissão, sobrenome ou função social que desempenham, mas que explorassem os seus valores individuais e suas superações próprias em frente aos desafios da vida (Figura1).

Figura 1 - Mapa da narrativa



Fonte: SILVA (2023)

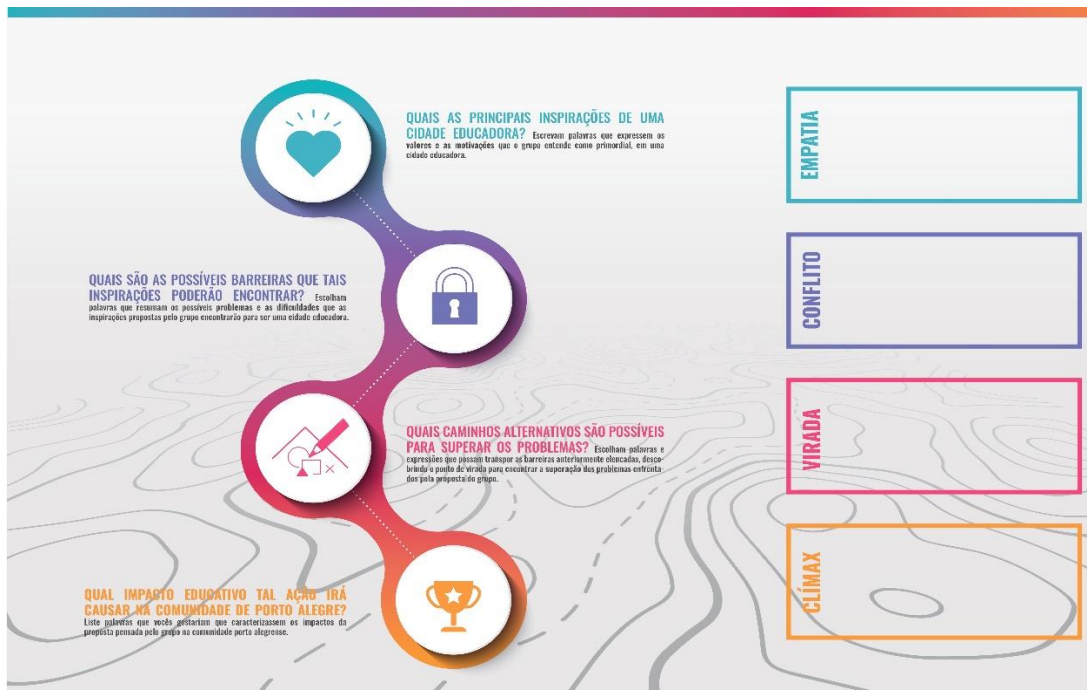
Nesta etapa os alunos deveriam responder suas inspirações (motivações e valores); principais barreiras (problemas e dificuldades); caminhos alternativos (superação de obstáculos) e legado social (impactos das suas atitudes para a sociedade), para construir uma narrativa em que o próprio indivíduo era o protagonista da história. Esta etapa está alinhada a fundamentação teórica defendida por Lesley-Ann Noel (2024), em que o designer precisa refletir sua própria identidade social única e como suas experiências podem o inspirar para desafiar o status quo e criar o tipo de mudança duradoura que leva a uma maior equidade e justiça social.

Após completar as respostas nas seções à esquerda de cada palavra imaginada por eles, os participantes receberam instruções sobre a tarefa de criação de narrativas. Eles foram orientados a organizar as palavras escritas em texto, movendo-as da esquerda para a direita. Em outras palavras, as palavras que compunham as respostas para a pergunta "O que te inspira seguir em frente?" deveriam ser integradas textualmente no espaço dedicado à "empatia", criando um texto que apresentasse os valores e motivações individuais de cada participante. Posteriormente, eles repetiram o mesmo exercício para todas as outras perguntas: as palavras respondidas para a questão "Quais são as principais barreiras que você encontra em sua vida?" foram deslocadas, textualmente, para o espaço denominado "conflito". As palavras respondidas para a pergunta "Quais caminhos alternativos são possíveis para superar essas barreiras?" foram usadas para formar a superação da situação, textualmente formalizada no espaço "virada". Finalmente, as expressões respondidas para a pergunta "Quais impactos você gostaria de promover na sociedade à qual pertence?" foram elaboradas em um texto que explicitava os impactos desejados pelo indivíduo,

representando o clímax da narrativa.

Posteriormente a experimentação da ferramenta de forma guiada pelo facilitador da oficina, os alunos foram convidados a dividirem-se em grupos de forma auto organizada. Foram formados 3 grupos de 3 pessoas e posteriormente foi substituída a ferramenta mapa da narrativa por uma nova folha, que agora apresentou ajustes nas perguntas, voltada a cidade, mas obedecendo a mesma estrutura. As perguntas foram: “Quais as principais inspirações de uma Cidade Educadora?” (valores e motivações); “Quais são as possíveis barreiras que tais inspirações poderão encontrar?” (problemas e dificuldades); “Quais caminhos alternativos são possíveis para superar os problemas (superação de obstáculos) e “Qual impacto educativo tal ação irá causar na comunidade de Porto Alegre?” (legado social). Os grupos obedeceram a mesma dinâmica anterior, preenchendo primeiro o lado esquerdo da ferramenta e depois construindo o texto ao lado direito, mas agora, de forma colaborativa entre seus colegas (Figura 2).

Figura 2 - Mapa da narrativa coletivo



Fonte: SILVA (2023)

Logo após a breve apresentação das frases modificadas, foi apresentado a eles o problema de projeto a ser resolvido: **COMO SERÁ A NOSSA PORTO ALEGRE, TERRITÓRIO EDUCADOR?** para que eles construíssem a narrativa do seu grupo, levando em conta a pergunta problema. Tal problema de projeto foi formatado nesta pergunta, não apenas por sua abrangência e complexidade, mas também por seu caráter coletivo que demanda uma resposta inclusiva e multidimensional por parte dos designers. Ao considerar esta questão, os designers são desafiados a integrar diversas perspectivas de educação e possíveis experiências de ensino e aprendizado. Isso envolve não apenas pensar em infraestruturas físicas, mas também em como esses elementos podem ser adaptados e valorizados por diferentes grupos e comunidades dentro de Porto Alegre. A resposta a essa pergunta exige uma abordagem colaborativa e empática, onde os designers não só se engajam com as necessidades educacionais variadas da cidade, mas também buscam promover uma nova visão inclusiva que garanta a adesão ativa dos envolvidos no processo educativo. Na Figura 3 é possível compreender a ambientação e os materiais empregados na prática.

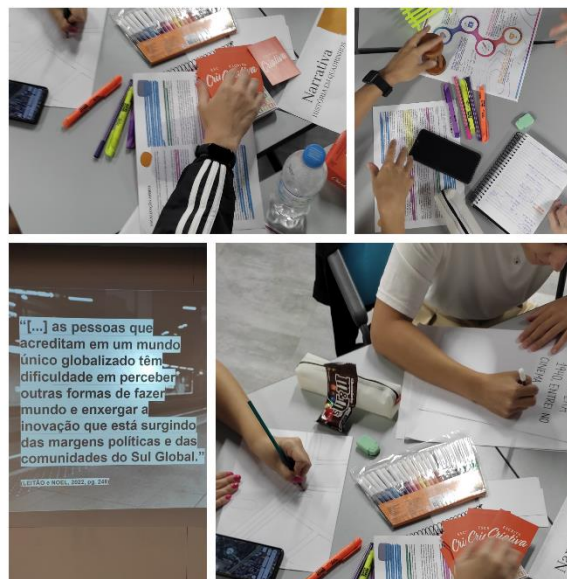
Figura 3 - Ambientação e materiais da oficina



Fonte: Autores (2024)

A caixa mágica, item disposto no centro da sala desde o início do experimento, é aberta pelos estudantes, que acessam uma variedade de objetos que carregam em si vários signos possíveis. A instrução recebida por eles é que eles devem explorar os objetos e escolher quantos objetos desejam para auxiliá-los a responder ao problema do projeto. A questão projetual proposta aos estudantes foi a construção de um território educador para a cidade de Porto Alegre e os estudantes deveriam projetar esse território educador a partir da cosmovisão do objeto, que agora se transforma em um personagem, permitindo que a narrativa apresentada destacasse seu contexto completo. A estrutura narrativa deveria ressaltar as características empáticas do personagem, suas necessidades e as dificuldades enfrentadas por ele, culminando em soluções autênticas e eficazes para a questão projetual. A Figura 4 destaca momentos de criação das narrativas.

Figura 4 - Criação da narrativa em grupo



Fonte: Autores (2024)

Esse exercício visou não apenas propostas projetuais educacionais para a cidade, mas também a promoção de uma abordagem mais inclusiva, abrangente e empática por parte dos estudantes de design - provocando um deslocamento da visão do designer ao projetar soluções ou significados para um território educador. Ao adotar esse método, busca-se cultivar uma prática de design mais sensível às necessidades e contextos sociais, contribuindo para a criação de um impacto positivo e sustentável na sociedade - e por consequência, exercitar um papel do designer em contextos sociais, importante para os futuros projetistas. A provocação nasceu da necessidade de se considerar diversas perspectivas de saber, intuir, crer, sentir e pensar dos diversos atores que ocupam o território da cidade.

Posteriormente a criação da narrativa, os grupos foram estimulados a escolherem formatos narrativos para tangibilizar tais narrativas. Dentre os formatos sugeridos estavam canção, poema, carta, arte verbal, lenda e história em quadrinhos. Os alunos poderiam se expressar por outros formatos e foram amplamente incentivados a isto. Este formato narrativo compreende a tangibilização da narrativa criada pelos grupos. É sobre elas que o capítulo de resultados e discussões se debruça para analisar a capacidade pluriversal e relacional desenvolvida pelos alunos.

Ao criar as narrativas os designers exploraram o processo de aprendizagem por meio de todas as faculdades humanas: racional, cognitiva, experiencial, intuitiva, relacional e de personificação (DOWSON, 2021). A faculdade racional e cognitiva é acionada à medida que os designers organizam e estruturam as informações de maneira lógica e coerente, fazendo uso de suas habilidades de pensamento crítico e analítico para construir histórias que façam sentido e tenham um impacto significativo. A experiência e a intuição também permitem que os designers acessem conhecimentos prévios e imaginem realidades que não são as suas e que não são imediatamente evidentes, mas que são essenciais para criar narrativas que ressoem emocionalmente e sejam relevantes para a comunidade que compõem um território educador. Além disso, o aspecto relacional e de personificação das faculdades humanas auxiliam os designers a considerar como suas histórias interagem com as vivências e percepções das pessoas, promovendo empatia e conexão.

3 Resultado e discussões

As imagens O design pode ser interpretado como um projeto coletivo que valoriza o aporte interdisciplinar e multiplica a criatividade individual, pois seria capaz de explorar a multidisciplinaridade de experiências de ponto de vista, de competências, de objetivos, de significados, para desenvolver sinergicamente um saber criativo através da escuta, do reconhecimento da diferença, do aprender a aprender, da negociação, da coevolução (MAURI, 1996). Essa abordagem é fundamental para a criação de soluções inovadoras e eficazes em projetos voltados para questões comunitárias, mas somente essa abordagem não dará conta de criar designers capazes de identificar outras maneiras de imaginar, saber, intuir, crer, sentir e pensar. Por isso, conceitos como o Pluriverso podem integrar, em conjunto com outros, as premissas básicas ao projetar soluções ou significados às comunidades. Ao adotar uma metodologia que explora a multidisciplinaridade de experiências e perspectivas, os designers conseguem integrar diferentes competências, objetivos e significados. Isso permite o desenvolvimento de um saber criativo que se nutre da diversidade, promovendo um exercício rico de projeção de futuros, dentro da sala de aula, ao explorar a mudança de perspectiva projetual.

Esse processo de aprendizado contínuo e de negociação constante é essencial para a coevolução do conhecimento, em que os alunos de design exercitam sua capacidade de adotar novas

cosmovisões, rumo a construção de soluções e significados mais relevantes e adaptáveis. Como Mauri (1996) sugere, aprender a aprender é uma competência crucial que permite aos designers navegar pelas complexidades dos projetos comunitários de forma mais eficaz. Os grupos refletiram e criaram as seguintes narrativas:

Grupo 1: Gaia

Objetos escolhidos: Barbie negra, unicórnio e cartilha LGBTQIAP+.

Reflexão: Criar um empoderamento feminino capaz de oferecer diversas oportunidades reais para mulheres empreendedoras. Há a criação de um projeto hipotético (ISIS) que acolhe tais mulheres.

Personagem: Gaia, mulher que dá as boas-vindas a uma iniciante no projeto ISIS, relatando sua experiência ao longo dos últimos tempos.

Formato narrativo: Carta

Narrativa:

“Cara amiga,

Espero que essa carta te encontre bem. Fazer parte da ISIS fez com que eu chegasse até aqui e te convido para fazer o mesmo por você. Eu já estive no seu lugar e sei que o fim da faculdade pode ser desafiador e nos desencorajar. Muitas decisões, alguns desapontamentos e insegurança.

Por outro lado, fazer parte de uma rede segura de mulheres, com muita troca de conhecimento, experiências, mentorias voltadas para o mercado de trabalho e apoio feminino das mais diversas áreas, me mostrou que é possível acreditar e sermos sim protagonistas da nossa história.

Para você que está buscando essa união de forças e novos negócios, aqui vamos além, com parcerias estratégicas, educação empresarial através da capacitação vertical, criando novas alianças e rede de negócios. Conte sempre comigo e me procure caso tenha alguma dúvida.

Gaia.”

Grupo 2: Baltimore

Objetos escolhidos: Ampulheta e banco de praça

Reflexão: a memória imaterial da cidade é esquecida e com uma cultura etarista, há pouco interesse na busca das histórias que preenchem as ruas da cidade.

Personagem: Histórias esquecidas

Formato narrativo: Placa com QR code que irá direcionar a um áudio que conta a experiência/vivência de uma pessoa naquele espaço da cidade.

Narrativa:

“Eu sou ‘Aago’ e também conhecido como as histórias esquecidas nas lembranças dos mais velhos. Sou acessada através do convívio e da oralidade e guardo informações únicas e preciosas dos territórios urbanos.

Com os avanços da tecnologia e da correria dos dias, me tornei obsoleto. Existem poucas situações e espaços para que me liberte e os jovens têm pouco interesse em me conhecer.

Sinto que projetos que estimulem o registro do que eu tenho a dizer, além de promoções de espaços

de troca entre gerações, perpetuará minha existência.

Com o sucesso desses projetos, os mais velhos serão valorizados e a minha existência fará da cidade um lugar de sentidos mais profundos, materializando o que até então era apenas memória.”

Grupo 3: “Uma carta para o que eu costumava ser.”

Objetos escolhidos: Gaiola dourada, controle de playstation, caneta esferográfica, imagem de yemanjá dentro de uma embalagem.

Reflexão: O grupo refletiu a imagem de Yemanjá dentro da embalagem como uma segregação religiosa, a gaiola como um símbolo de liberdade, o controle de videogame, como um símbolo de controle imposto pelo planejamento massificado da cidade - chegando a uma proposta do grupo, que entende a necessidade de uma cidade mais permeável e relacional entre os seus bairros, de forma mais orgânica.

Personagem: A própria cidade.

Formato narrativo: Carta

Narrativa:

“Querida POA,

Quando tempo, né? Andei pensando muito em você nesses dias, mas esse pensamento não me atravessou com tanto carinho. Assim, eu lhe peço, por favor, não me leve a mal e saiba que sou eternamente grata a você.

Tudo o que sou hoje é graças a você. Tu me ajudou a cimentar o espaço vazio entre os tijolos que formam a estrutura sólida e inderrubável que eu sou hoje. Engraçado fazer essa analogia, pois nos últimos dias tenho sentido que essa estrutura se tornou uma fortaleza: grande, sólida, inderrubável, mas também impermeável e impenetrável. Lhe agradeço, por construir essas paredes para que eu pudesse me sentir segura, mas agora, mais do que nunca, preciso me permitir ser janela, ser porta. Me fechar ao novo e ao externo me ajudou a ser sólido, mas também me tirou a conexão que eu poderia ter criado.

Gostaria de usar esse espaço para também te perdoar. Pois apenas com o perdão eu aprendi a ser possibilidade. Aprendi a olhar os que sempre foram nossos inimigos e enxergar ele, um pouco de mim, um amigo, um irmão. Abrir as portas e janelas permitiu que o ar pudesse entrar, e com ele, viessem novas verdades que me bagunçaram, me tocaram e me ajudaram a crescer.

Com carinho,

POA.”

A análise das narrativas criadas pelos grupos revela não apenas a diversidade de temas abordados, mas também a profundidade com que cada grupo explorou os conceitos de empoderamento, memória cultural e identidade urbana.

O Grupo 1, com a narrativa de Gaia, exemplifica a importância de criar espaços seguros e redes de apoio para mulheres empreendedoras. A escolha dos objetos, como a Barbie negra, o unicórnio e a cartilha LGBTQIAP+, simboliza a diversidade e a inclusão, refletindo uma visão de empoderamento que vai além do gênero para abranger outras dimensões de identidade.

Esta abordagem está em consonância com a ideia de Pluriverso de Escobar (2021), que defende a valorização de múltiplas cosmovisões e conhecimentos. A narrativa em forma de carta pessoal

reforça a importância da conexão humana e da empatia, elementos que Lesley-Ann Noel considera cruciais para o design social eficaz. A metodologia de apoio mútuo e capacitação descrita pelo grupo também reflete as ideias de Manzini sobre inovação social, onde o design serve como catalisador para mudanças positivas e sustentáveis.

O Grupo 2 aborda a questão da memória imaterial da cidade e a valorização das histórias dos mais velhos, destacando a importância de preservar e compartilhar essas narrativas. A escolha de objetos como a ampulheta e o banco de praça simboliza a passagem do tempo e a importância dos espaços públicos como locais de memória e convivência. A narrativa proposta, acessível por meio de um QR code, é um exemplo de como a tecnologia pode ser usada para conectar gerações e preservar histórias que de outra forma seriam esquecidas.

Por sua vez, esta abordagem ressoa com a ideia de Escobar de integrar conhecimentos tradicionais e locais no desenvolvimento, bem como com a proposta de Mauri de aprender a partir da escuta ativa e do reconhecimento da diferença. A ênfase na valorização das memórias dos mais velhos também reflete uma preocupação com a sustentabilidade social, promovendo o respeito e a inclusão das diferentes gerações na construção da identidade urbana.

O Grupo 3 propôs uma reflexão sobre a cidade de Porto Alegre como uma entidade que precisa se tornar mais permeável e relacional. A utilização de objetos como a gaiola dourada, o controle de videogame e a imagem de Yemanjá dentro de uma embalagem simboliza as diversas formas de controle e segregação que a cidade impõe sobre seus habitantes. A narrativa escrita em forma de carta para a cidade personificada destaca a necessidade de abrir portas e janelas, tanto literal quanto metaforicamente, para permitir novas conexões e interações.

Por fim, este resultado está alinhado com as ideias de coevolução e aprendizado contínuo defendidas por Mauri, tal qual a visão de Escobar sobre a necessidade de transcender estruturas rígidas e explorar novas possibilidades de desenvolvimento. A ênfase na permeabilidade e na relação entre os bairros também reflete a importância da sustentabilidade ambiental e social, promovendo uma cidade mais inclusiva e conectada.

Os resultados dos grupos demonstram a riqueza e a complexidade das abordagens de design quando relacionadas a questões sociais e comunitárias. A diversidade de narrativas criadas reflete a importância de integrar múltiplas perspectivas e experiências no processo de design, promovendo soluções que são não apenas funcionais, mas que exercitam profundamente as capacidades humanas e contextualmente relevantes dos designers especialistas.

A metodologia de criação de narrativas pelos grupos apresenta alguns pontos fortes a destacar e outros que podem ser limitações importantes de serem analisadas para entender melhor seu impacto e eficácia no contexto de um exercício pedagógico de design:

+ PONTOS FORTES:

Foram divididos em 3 grandes aspectos: diversidade de perspectivas, integração de conhecimento e desenvolvimento de habilidades, a saber:

Diversidade de perspectivas:

Inclusão e empatia: A metodologia incentivou os participantes a adotar diferentes cosmovisões e a explorar realidades distintas das suas próprias, promovendo uma maior empatia e compreensão de diferentes experiências de vida. Isso é importante para o exercício da profissão de designer, pois assim são capazes de criar soluções inclusivas e abrangentes.

Variedade de temas: Os grupos abordaram uma gama ampla de temas, desde o

empoderamento feminino e empreendedorismo até a preservação da memória cultural e a identidade urbana, refletindo a riqueza de perspectivas trazidas pelos objetos escolhidos e pelas narrativas criadas.

Integração de conhecimentos:

Interdisciplinaridade: A metodologia permitiu a integração de diferentes disciplinas e conhecimentos, como tecnologia, cultura, história e empreendedorismo. Isso enriquece o processo de design e resulta em soluções mais holísticas e contextualizadas.

Uso da tecnologia: A implementação de tecnologias como QR codes para acessar narrativas em áudio mostra uma abordagem específica, que combina elementos tradicionais e modernos, facilitando o acesso e a disseminação das narrativas que não são facilmente acessadas.

Desenvolvimento de habilidades:

Narrativa e comunicação: A criação de narrativas permitiu aos participantes desenvolver suas habilidades de expressão, comunicação e narrativa, essenciais para transmitir ideias de design de maneira eficaz e envolvente.

Reflexão crítica: O processo de criação de narrativas exigiu que os participantes refletissem criticamente sobre questões sociais e culturais, promovendo um pensamento mais profundo sobre o papel do design na sociedade.

- LIMITAÇÕES:

Foram divididos em 3 pontos: profundidade da reflexão, falta de aplicabilidade imediata e escalabilidade:

Profundidade da reflexão: Algumas narrativas podem ter resultado superficiais devido à limitação de tempo e ao escopo do exercício. A profundidade da reflexão crítica e a complexidade das soluções propostas podem ter sido comprometidas, resultando em abordagens simplistas para problemas complexos.

Falta de aplicabilidade imediata: Algumas das propostas narrativas podem ser difíceis de implementar na prática devido a limitações de recursos, tempo ou viabilidade técnica. A transição de ideias teóricas para soluções práticas pode apresentar desafios significativos, entretanto esse método se propõe a ser uma prática experimental em sala de aula.

Escalabilidade: A metodologia pode ser difícil de escalar para grupos maiores ou diferentes contextos educacionais sem uma adaptação significativa, o que pode limitar sua aplicabilidade infinitas realidades.

Apesar das limitações, o método de criação de narrativas pelos grupos demonstrou ser capaz de explorar e desenvolver a empatia, a comunicação e a reflexão crítica entre os participantes. A diversidade de temas abordados e a integração de diferentes disciplinas são pontos fortes que destacam a eficácia dessa abordagem no contexto educacional de design. No entanto, é importante considerar formas de aprofundar a reflexão crítica, garantir a consistência e a qualidade das narrativas, e encontrar maneiras de implementar as ideias propostas de maneira prática. Para maximizar os benefícios deste método, seria útil incorporar feedback contínuo, maior tempo para desenvolvimento e reflexão, e talvez um acompanhamento mais estruturado para a transição de ideias teóricas para práticas concretas.

Além disso, o método proposto reforça a importância do trabalho colaborativo e da cocriação. Ao integrar diferentes disciplinas e valorizar a criatividade individual dentro de um contexto

coletivo, os designers podem desenvolver soluções que são não apenas tecnicamente competentes, mas também socialmente relevantes e sustentáveis. A coevolução das ideias e a negociação contínua entre os diferentes atores do território resultam em projetos que são mais resilientes e capazes de promover um impacto positivo duradouro na sociedade. Dessa forma, o método descrito no artigo propõe como os estudantes de design podem ser preparados para encarar projetos para a inovação social, adotando uma prática mais sensível às necessidades e contextos sociais e contribuindo para a criação de um futuro mais justo e sustentável.

4 Considerações finais

A experiência realizada neste experimento oferece uma contribuição significativa para o ensino do design ao incorporar as visões amplas proporcionadas pelo conceito de Pluriverso. Ao desafiar os estudantes a explorarem cosmovisões diversas, o experimento não apenas enriquece a formação acadêmica, mas também prepara os futuros designers para um papel mais abrangente e sensível nas práticas projetuais. O pluriverso destaca a importância de reconhecer e integrar múltiplas perspectivas culturais, sociais e ambientais na tomada de decisão do designer especialista.

Nesse contexto, o designer não é mais visto apenas como um solucionador de problemas técnicos, mas como um agente de mudança capaz de promover projetos que reflitam a diversidade e a complexidade do mundo contemporâneo. Ao considerar outras visões de mundo além das suas próprias, os designers podem criar soluções mais autênticas e contextualmente relevantes, que atendam verdadeiramente às necessidades e aspirações das comunidades para as quais estão projetando. Ao longo do experimento, ficou evidente que a criação de narrativas não se restringe apenas à comunicação de ideias, mas é essencial para a construção de soluções autênticas e inclusivas. A abordagem pedagógica utilizada não apenas encorajou a criatividade individual, mas também valorizou o trabalho coletivo e a colaboração interdisciplinar. Inspirados por autores como Arturo Escobar (2021), Lesley-Ann Noel (2022), Ezio Manzini (2017), Antônio Bispo dos Santos (2023) e Richard Sennett (2013) os participantes foram incentivados a pensar de maneira crítica sobre o papel do design na promoção de um futuro mais sustentável, plural e justo. Esta reflexão contínua sobre ética, responsabilidade social e ambiental é importante para preparar os designers do futuro para os desafios de uma sociedade pós-desenvolvimentista.

Embora o experimento tenha revelado pontos fortes na formação de habilidades narrativas e na sensibilidade às necessidades sociais, também identificou áreas para melhorias, como a profundidade das reflexões individuais e a implementação prática das propostas desenvolvidas. Ainda assim, as lições aprendidas durante este processo fornecem uma base para o desenvolvimento contínuo da educação em design, destacando a importância de uma abordagem centrada não só no ser humano, mas na diversidade de perspectivas para a construção de um futuro mais inclusivo e sustentável. É preciso considerar a natureza, os bens imateriais, as crenças, as relações sociais, as tecnologias como atores tão importantes quanto o humano.

Por fim, a prática de incorporar o pluriverso no ensino do design também estimula o desenvolvimento de habilidades como empatia, diálogo intercultural e pensamento crítico. Essas competências são fundamentais não apenas para a criação de projetos inovadores, mas principalmente para a construção de uma sociedade que busca o bem-viver. Ao capacitar os estudantes a navegarem através de diferentes cosmovisões, a pedagogia do design se torna um modo relevante de pensamento para o fortalecimento da diversidade e para a promoção de um design que verdadeiramente faça a diferença na sociedade.

5 Referências

- AICE - ASSOCIAÇÃO INTERNACIONAL DE CIDADES EDUCADORAS. **Carta das Cidades Educadoras 2020**. Disponível em: <https://www.edcities.org/wpcontent/uploads/2020/11/PT_Carta.pdf>. Acesso em: 18/06/2024.
- SANTOS, Antônio Bispo dos. **A terra dá, a terra quer**. São Paulo: Ubu Editora/PISEAGRAMA, 2023.
- CESCHIN Fabrizio.; GAZIULYSOY Idil. **Evolution of design for sustainability: From product design to design for system innovations and transitions**. Design Studies, Volume 47, 2016, Pages 118-163. ISSN 0142-694X.
- DOWNSON, Jonathan. Pedagogia. In: **Pluriverso: dicionário do pós-desenvolvimento**. Isabela Victoria Elonora – São Paulo: Elefante 2021. 576 p.
- ESCOBAR, Arturo. **Designs for the Pluriverse: Radical Interdependence, Autonomy, and the Making of Worlds**. Durham (Estados Unidos): Duke University Press, 2018.
- ESCOBAR, Arthuro. KOTHARI, Ashish [et all]; **Pluriverso: dicionário do pós-desenvolvimento**. Tradução de Isabela Victoria Elonora – São Paulo: Elefante 2021. 576 p.
- FERSECK, Sony. **Artes verbais indígenas: portais para uma educação pluriversal**. Disponível em: <https://www.escrevendoofuturo.org.br/conteudo/sua-pratica/reflexao-teorica/118/artes-verbais-indigenas-portais-para-uma-educacao-pluriversal>. Acesso em: 07/06/2024.
- KAZAZIAN, T.. **Haverá a idade das coisas leves: design e desenvolvimento sustentável**. São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2005.
- KRIPPENDORFF, Klaus. **The Semantic Turn: A New Foundation for Design**. Boca Raton: CRC/Taylor & Francis, 2006.
- LEITÃO, Renata. M.& NOEL, Lesley-Ann (2022) **Special Forum: Designing a World of Many Centers, Design and Culture**, 14:3, 247-253, DOI: 10.1080/17547075.2022.2110796. Acesso em 27/06/2024. Disponível em: <https://doi.org/10.1080/17547075.2022.2110796>
- MANZINI, Ezio. **Strategic design for sustainability: towards a new mix of products and services**, in: **Proceedings** First International Symposium on Environmentally Conscious Design and Inverse Manufacturing. IEEE, p. 434-437, february, 1999.
- MANZINI, Ezio.; CULLARS, J. **Prometheus of the everyday: the ecology of the artificial and the designer's responsibility**, in: Design Issues, Cambridge, v. 9, n. 1, p. 5-20, 1992.
- MANZINI, Ezio. **Quando todos fazem design: uma introdução ao design para a inovação social**. São Leopoldo: Editora Unisinos. 2017.
- MANZINI, Ezio. **Design para a inovação social e sustentabilidade: comunidades criativas, organizações colaborativas e novas redes projetuais**. [coordenação de tradução Carla Cipolla; equipe Elisa Spampinato, Aline Lys Silva]. Rio de Janeiro: E-papers, 2008. (Cadernos do Grupo de Altos Estudos ; v.1) 104p.
- MAURI, Francesco. **Progettare progettando strategia**. Milano: Masson S.p.A, 1996.
- MCDNOUGHT, William and Braungart, Michael. **The Upcycle: Beyond Sustainability - Designing for Abundance**. North Point Press, 2013. ISBN 9780865477483

NOEL, Lesley-Ann & Tsekleves, Emmanuel & Leitão, Renata. **If you're not in an existential crisis as a designer in Social Design, you're not doing it right!** in The Little Book of Designer's Existential Crises in 2022. Ann. (2022).

NOEL, Lesley-Ann. **Design Social Change**. Stanford: Stanford University, 2024.

PAPANEK, Victor. **Design for the real world: human ecology and social change**. Collation. 394 p., illus. Material type. book. Year of publication. 1984. ISBN. 978-0-500-27358-6.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia do oprimido**. 17º ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1987. Disponível em: <https://cpers.com.br/wp-content/uploads/2019/10/Pedagogia-do-Oprimido-Paulo-Freire.pdf>. Acesso em: 19/06/2024

SENNETT, Richard. **Os rituais, os prazeres e a política da cooperação**. Rio de Janeiro: Record, 2013.

SILVA, L. O. A. **A expansão do Pluriverso: Cidades Educadoras Polifônicas. Contribuições do Design Estratégico na construção de uma Cidade Educadora**. Unisinos - 2023. 179 p.

SIRE, James W. **O universo ao lado: um catálogo básico sobre cosmvisão**. Tradução e edição: Felipe Sabino de Araújo Neto. São Paulo: Vida Nova, 4ª edição. 2018.