

# FERRAMENTAS DIDÁTICAS PARA ABORDAR QUESTÕES DE GÊNERO NA EDUCAÇÃO EM DESIGN

## *TEACHING TOOLS TO ADDRESS GENDER ISSUES IN DESIGN EDUCATION*

DEA, Beatriz; Graduanda; Universidade Federal do Paraná; beatrizdea@ufpr.br

ZACAR, Cláudia Regina Hasegawa; Doutora; Universidade Federal do Paraná; claudiazacar@ufpr.br

### **Resumo**

Este artigo investiga formas de abordar as questões de gênero na educação em design, com foco em estratégias que fomentem reflexões críticas. A pesquisa explora como os feminismos contribuem para a prática e o ensino do design, identificando estereótipos de gênero presentes em projetos de produtos e propondo ferramentas didáticas para promover uma abordagem mais inclusiva. A metodologia envolve revisão de literatura e análise de ferramentas existentes para o desenvolvimento preliminar de um kit pedagógico para aplicação em projetos de produto. Espera-se que este trabalho contribua para a circulação de um repertório de ferramentas didáticas visando uma educação em design mais consciente e sensível às questões de gênero.

**Palavras-Chave:** Educação em Design; Reflexão Crítica; Gênero.

### **Abstract**

*This article investigates ways to address gender issues in design education, focusing on inclusive practices and critical reflections. The research explores how feminisms contribute to the practice and teaching of design, identifying gender stereotypes present in product designs and proposing teaching tools to promote a more inclusive approach. The methodology involves literature review and analysis of existing tools for the preliminary development of a pedagogical kit for application in product projects. It is hoped that this work will contribute to the circulation of a repertoire of teaching tools aimed at a design education that is more conscious and sensitive to gender issues.*

**Keywords:** Design Education; Critical Reflection; Gender.

## 1 Introdução

O design, como prática social e cultural, exerce um papel fundamental na construção do mundo material e simbólico que nos cerca. Os produtos e sistemas que projetamos refletem e influenciam diretamente as relações sociais, perpetuando ou desafiando valores e normas culturais, incluindo as construções de gênero. Nesse sentido, a análise crítica da relação entre design e gênero é crucial para compreender como os produtos podem reforçar estereótipos e desigualdades, ou, por outro lado, promover a inclusão e a equidade.

Como argumentam Ono e Carvalho (2008, p. 9), muitos produtos são desenvolvidos com base em concepções de gênero binárias e estereotipadas, reforçando a ideia de que existem "coisas de mulher" e "coisas de homem". Essa visão limitada ignora a diversidade de identidades e experiências de gênero, resultando em produtos que excluem e marginalizam determinados grupos. Para romper com esse ciclo, a educação em design precisa incorporar uma perspectiva crítica que questione as normas de gênero e incentive a criação de produtos mais inclusivos e equitativos.

Diversas iniciativas, docentes e pesquisadoras/es têm buscado promover a reflexão sobre gênero na educação em design. Este artigo se insere nesse contexto, apresentando um levantamento de ferramentas didáticas já desenvolvidas e alinhadas com os feminismos e/ou outras perspectivas críticas. Esse levantamento foi realizado como parte de um projeto de iniciação científica que tem como objetivo o desenvolvimento de um kit pedagógico que aborda os estudos de gênero no contexto do design de produto.

Para tanto, a metodologia envolve revisão de literatura e análise de ferramentas existentes, conduzidas a partir de fichas-síntese. Neste artigo, apresentamos essa metodologia de forma detalhada, seguida de uma síntese da revisão de literatura e dos resultados das análises de dezenove ferramentas identificadas. Ao final, é apresentado o delineamento geral do kit de ferramentas que ainda se encontra em desenvolvimento, bem como considerações acerca do processo até o momento realizado.

## 2 Metodologia

A estrutura metodológica utilizada para investigar e analisar ferramentas didáticas que se propõem a desconstruir normas e promover a igualdade de gênero na área foi feita a partir de uma abordagem qualitativa e exploratória. Para assegurar sistematização e rigor na coleta, organização e análise dos dados, foram elaboradas fichas-síntese que em suma compilam os objetivos, conceitos, métodos e estratégias de cada material analisado. Essas fichas permitem identificar as principais correntes teóricas e metodológicas que abordam tais questões, bem como as lacunas e potencialidades existentes no campo. Elas também funcionaram como um guia interpretativo, permitindo uma análise comparativa entre as diferentes referências acessadas.

A jornada começou com a construção do corpus de pesquisa, buscando materiais relevantes em repositórios online que abrangem artigos, dissertações, teses e materiais acadêmicos que discutem a relação entre gênero e design, como plataformas de publicação acadêmica como JSTOR, CAPES, Google e Google Scholar, bem como repositórios de universidades como o da Delft University of Technology. Também foram acessadas plataformas que apresentam projetos e iniciativas de design, como o Core77 Design Awards. A seleção inicial se deu a partir de palavras-chave como "gênero", "design", "educação em design", "viés de gênero" e "ferramentas didáticas",

em inglês e português, refinando a busca e delimitando o escopo da pesquisa. Após essa primeira triagem, procedeu-se à leitura exploratória dos materiais, selecionando aqueles que atendiam aos critérios de apresentar ferramentas didáticas que abordassem a temática de gênero no design com descrições detalhadas, incluindo metodologia, aplicação e resultados (se disponível), e que representassem uma variedade de abordagens e formatos.

Em paralelo à revisão de literatura, foi realizada a análise de ferramentas didáticas existentes que abordam a temática. Assim, o cerne da metodologia residiu na elaboração das fichas de similares, instrumento estruturado para guiar a análise de cada ferramenta analisada. Cada ficha foi dividida em oito seções principais:

1. **Identificação da ferramenta**, incluindo seu nome/título, autoras/es, ano de publicação e link para acesso, e contextualizando a ferramenta dentro do campo de estudo.
2. **Perfil** das trajetórias profissionais e acadêmicas das autoras/es, incluindo links para acesso de perfis de redes sociais para eventual contato posterior.
3. **Palavras-chave** que, como pontos de acesso, explicitam os principais conceitos abordados, facilitando a busca por similaridades e contrastes entre as ferramentas.
4. **Descrição e síntese do objetivo geral** apurada e concisa do propósito da ferramenta didática, seus principais conceitos, métodos e abordagens, extraíndo a essência da proposta da ferramenta, revelando sua intencionalidade e contribuição para a área.
5. **Dinâmica de uso** de forma clara e concisa, com indicação de como a ferramenta é utilizada na prática, detalhando o passo-a-passo das atividades, a dinâmica de interação entre participantes e informações como: descrição da estrutura das atividades, o tempo de duração e os materiais necessários. É especificado se a ferramenta envolve o uso de jogos, regras, o número de participantes e os objetivos pedagógicos; utilização de recursos digitais e/ou softwares ou plataformas online necessárias e como acessá-los.
6. **Características gráficas**, descrevendo os elementos visuais da ferramenta, buscando analisar e catalogar a identidade visual da ferramenta e seus recursos gráficos como a descrição da paleta de cores predominante, das características da tipografia (ex: serifada, sem serifa, manuscrita, geométrica) e do estilo de ilustrações (se apresentadas) e, por fim, a diagramação e organização dos elementos visuais no espaço, considerando a hierarquia das informações, o uso de grades, o espaçamento entre os elementos e a legibilidade.
7. **Imagens** de qualidade que representem a ferramenta de forma clara e completa. As imagens devem complementar as informações descritas nas seções anteriores, ilustrando os aspectos visuais e a dinâmica de uso da ferramenta.
8. **Formas de aplicação**, descrevendo as diferentes maneiras de usar a ferramenta em contextos reais de ensino de design, ilustrando a versatilidade e as possibilidades de uso. São identificadas as disciplinas ou áreas do design em que a ferramenta pode ser utilizada (ex: Design de Produto, Design Gráfico, Empresarial, etc.). São ainda descritos os níveis de ensino para qual a ferramenta analisada é adequada (ex: graduação, pós-graduação, cursos livres) e possibilidades de adaptação; descrevendo como a ferramenta pode ser adaptada a diferentes contextos e necessidades, mencionando exemplos de variações nas atividades, nos materiais ou no tempo de aplicação.

Figura 1 - Exemplo de Ficha-Similar

Ficha de Similar - "Nome da Ferramenta"	
Referência:	
Quem é(são) o(s)/a(s) autor(es)/a(s)?	
Qual é o objetivo geral?	
Qual público?	
Dinâmica de Uso Análise do Passo-a-Passo	
Características Gráficas	
Imagens	
Formas de Aplicação	

Fonte: as autoras (2024)

A análise dos dados coletados foi norteadada por uma abordagem indutiva, buscando identificar temas e padrões emergentes a partir da leitura crítica das fichas-similares. A análise se concentrou em desvendar as abordagens pedagógicas utilizadas, a potencial eficácia das ferramentas em promover a conscientização e a mudança de comportamento e as principais limitações de cada ferramenta. Essa análise permitiu identificar boas práticas e inspirações para o desenvolvimento do kit de ferramentas pedagógicas, bem como adaptar e aprimorar as propostas existentes para o contexto específico de implementação do kit (cursos de graduação em design de produto).

### 3 Gênero e Design: Uma Perspectiva Crítica na Educação

Os produtos que nos cercam não apenas refletem as normas de gênero existentes, reforçando e perpetuando estereótipos que limitam a experiência de diversos usuários, como apontam Ono e Carvalho (2008) sobre a divisão binária entre "coisas de mulher" e "coisas de homem", como também ignoram a complexidade dessas identidades. Eles influenciam nossas percepções, experiências e necessidades, e portanto, esse tema deve ser abordado de maneira sensível e crítica. A falta de atenção ao gênero pode resultar em produtos e serviços que excluem grupos sociais (Lillegård; Trondsen; Boks, 2021).

Essa visão limitada se manifesta em diversos aspectos do design. Ferramentas e equipamentos de segurança, por exemplo, frequentemente são projetados com base no corpo masculino como padrão. Isso resulta em produtos que não se ajustam adequadamente ao corpo feminino ou a corpos não-binários, gerando desconforto e até mesmo riscos à segurança (Perez, 2019; Proosdij, 2020). Da mesma forma, a estética de muitos produtos de cuidados pessoais e eletrodomésticos reforçam estereótipos de gênero, associando cores, formas e funcionalidades a noções preconcebidas de feminilidade e masculinidade (Van Oost, 2003; Ehrenberger, Räsänenn, Illestedt, 2012).

O design, como campo intrinsecamente ligado à cultura e à sociedade, possui o poder de

moldar não apenas objetos e sistemas, mas também comportamentos e percepções. Nesse contexto, a questão do gênero se apresenta como um campo fundamental para análise e intervenção, desafiando designers a criarem soluções mais justas e inclusivas. Ao desconstruir as normas de gênero e imaginar novas possibilidades, o Design pode se tornar um agente de transformação social. Como aponta Reina (2017), a incorporação de práticas sensíveis ao gênero na educação em design é um passo fundamental para formar profissionais capazes de criar produtos que reflitam a complexidade e a riqueza da experiência humana em todas as suas expressões. Assim, incorporação de uma perspectiva crítica de gênero no currículo, como defendido por Lillegård, Trondsen e Boks (2021), é essencial para formar designers conscientes das normas de gênero e capazes de questioná-las em seus projetos.

Considerando experiências já relatadas por educadoras que pesquisam questões de gênero e são atuantes em países como Argentina, Estados Unidos e Grã-Bretanha, é possível observar uma preocupação compartilhada em desafiar o modelo de educação em design baseado em ideais modernos de funcionalidade, eficiência e progresso. Nota-se o esforço para se afastar da lógica positivista e binária que acompanha estes ideais, evitando uma abordagem solucionista e que desconsidera as implicações políticas do design (Abdulah & Vieira de Oliveira, 2023) e incentivando projetos que abordem questões de gênero e sexualidade considerando diversos contextos, corpos, subjetividades e usos (Flesler, Neidhardt & Ober, 2021; Ober, 2021).

Percebe-se também que essas educadoras procuram tensionar uma visão euro e androcêntrica, colocando em xeque a utilização de livros didáticos que reproduzem um cânone formado por designers homens, brancos e europeus (Lima, 2017; França & Carvalho, 2022), e fomentando discussões sobre como o design contribui para a formação de marcadores identitários e como a interação entre esses marcadores influencia a educação e a prática do design (Costanza-Chock, 2020).

No Brasil, docentes que pesquisam questões de gênero também têm buscado ampliar as referências utilizadas nos cursos de Teoria e História do Design, incluindo temas relacionados a gênero, raça, classe, sexualidade, idade e deficiência. Esses temas têm sido abordados em atividades como seminários e leitura de textos que permitam problematizar normas culturais e desigualdades sociais. Essas/es docentes também têm proposto exercícios de análise de artefatos de maneira a explicitar estereótipos, bem como em atividades de design que visam desafiá-los. Além disso, têm privilegiado abordagens de design participativo e atividades articuladas à projetos de extensão, de maneira a direcionar a prática projetual e a reflexão teórica para demandas locais (Zacar, Pandini, Balbo, 2023).

Essas ações, porém, ainda não são amplamente disseminadas em cursos de Design no país. Para facilitar essa disseminação, as ferramentas didáticas emergem como potenciais aliadas, servindo como suporte para que docentes e discentes possam trabalhar no desenvolvimento da consciência crítica e fornecendo instrumentos para a desconstrução de vieses de gênero na prática do design.

#### **4 Ferramentas e Abordagens para a Educação em Gênero e Design**

Iniciativas como o "Gender in Design Toolkit" (Schiebinger; Grimes; Jones, 2018) oferecem ferramentas para identificar e desconstruir vieses de gênero em projetos de design, incentivando a reflexão crítica sobre as implicações sociais dessas escolhas. O kit, desenvolvido na Universidade de Stanford, oferece uma imersão na temática de gênero através de um curso de nove semanas.

Composto por palestras, leituras, debates, exercícios práticos e análise de casos, o toolkit aborda sexo, gênero e interseccionalidade. Ele foi idealizado para reunir um grupo de estudantes e/ou profissionais, que podem ser de diferentes áreas, de forma a criar um ambiente de aprendizado colaborativo, questionando normas, desconstruindo estereótipos e prototipando soluções inovadoras.

Em contraste com a imersão promovida pelo toolkit, o "MethodKit for Gender Equality", criado por Möller (2023), utiliza a versatilidade de um baralho de cartas para promover a reflexão e o diálogo sobre igualdade de gênero em diferentes contextos. As cartas, com frases e perguntas instigantes, funcionam como gatilhos para discussões, análise de cenários e planejamento de ações. Seu uso é flexível, adaptando-se a workshops, reuniões de equipe ou sessões individuais de brainstorming.

Já o jogo de cartas "Gente" (Guerreiro et al., 2020) propõe uma dinâmica lúdica para explorar a diversidade de gênero. Com regras simples e cartas ilustradas, o jogo convida os participantes a explorar conceitos relacionados a gênero e diversidade, desconstruindo estereótipos e preconceitos de forma leve e interativa. Assim, o jogo permite o entendimento de diferentes identidades de gênero e orientação sexual e, apesar de não ter sido direcionada para uso em cursos de design, pode facilitar a discussão sobre como criar produtos que atendam às necessidades de diferentes grupos.

Como defendido por Lillegård, Trondsen e Boks (2021), é essencial formar designers conscientes das normas de gênero e capazes de questioná-las em seus projetos. Ferramentas como as "Cartas (anti)Dialógicas" (Mazzarotto Filho e Serpa, 2022), inspiradas na pedagogia crítica de Paulo Freire e sob uma perspectiva decolonial, promovem a reflexão sobre as relações de poder e as desigualdades, incentivando a criação de um design mais justo e equitativo. As cartas, divididas em "dialógicas" e "anti-dialógicas", estimulam o questionamento das estruturas de poder, a desconstrução de práticas opressoras e a busca por um design mais justo e representativo. Assim, apesar de não focar especificamente nas questões de gênero, torna-se útil para discuti-las.

A campanha "Tornar-se Comum" (Proosdij, 2020), com seus cartazes e website provocativos, atua como um chamado à ação para estudantes de design. Ao apresentar exemplos concretos de como o viés de gênero se manifesta em produtos do dia a dia, a campanha busca romper com a naturalização do problema, despertando o senso crítico e a responsabilidade social das/os futuros designers.

Indo além da sensibilização, a ferramenta didática "Design/Gender/Design" (Reina, 2017) propõe uma imersão prática na análise e desconstrução de estereótipos de gênero. Através de um kit de ferramentas que inclui fichas e briefings, os estudantes são convidados a identificar e questionar como cores, formas, tipografias e outros elementos visuais são codificados com significados de gênero. A ferramenta não apenas expõe os estereótipos, mas fornece um método para desconstruí-los e reconstruir o processo de design a partir de uma perspectiva mais inclusiva.

Enquanto "Design/Gender/Design" se concentra na análise visual, o workshop proposto por Lillegård, Trondsen e Boks (2021) adota uma abordagem prática, colocando os estudantes para repensar produtos existentes. A proposta de redesenhar produtos, invertendo a linguagem visual de gênero – de masculina para feminina e vice-versa – funciona como um exercício revelador. Essa inversão desnuda as associações arbitrárias que atribuímos ao gênero, evidenciando como o design pode perpetuar estereótipos de forma inconsciente. O workshop, com suas etapas de pesquisa, análise e prototipagem, oferece uma experiência completa que integra a reflexão teórica à prática do design.

É interessante notar que tanto a campanha "Tornar-se Comum" quanto o workshop de Lillegård, Trondsen e Boks (2021), embora relevantes em suas abordagens, limitam-se, em grande parte, à dicotomia homem-mulher. Essa limitação evidencia a necessidade de ferramentas didáticas que abarque a complexidade do gênero de forma mais ampla e interseccional, incorporando as vivências de pessoas trans, não-binárias e de outras identidades marginalizadas.

Nesse sentido, o jogo de cartas "Oracle for Transfeminist Technologies" (Varon, 2023) surge como um exemplo instigante. Ao propor a criação de tecnologias futurísticas baseadas em valores transfeministas (como solidariedade, diversidade, agência e autonomia), o projeto transcende o binário de gênero e coloca em pauta a descolonização da tecnologia, a justiça social e a inclusão de grupos historicamente marginalizados. A abordagem lúdica do jogo permite explorar cenários futuristas, estimulando a criatividade e a imaginação de um futuro onde a tecnologia seja ferramenta de libertação e empoderamento.

A análise comparativa dessas ferramentas didáticas revela um cenário rico e diversificado, com abordagens que vão da imersão teórica à prática lúdica e à reflexão crítica. As ferramentas, em sua pluralidade, demonstram a importância de se criar pontes entre a teoria e a ação, estimulando a construção de um design mais inclusivo, ético e transformador.

As ferramentas didáticas analisadas, cada uma à sua maneira, reforçam a importância da educação em design como motor de transformação social. Ao estimular a análise de estereótipos, o questionamento de normas e o desenvolvimento de soluções inclusivas, essas ferramentas podem contribuir para a formação de designers mais conscientes, éticas/os e comprometidas/os com a construção de um futuro mais justo e igualitário.

## **5 Entre Workshops e Cartas: desenvolvendo um kit de Ferramentas Didáticas**

Neste artigo, exploramos a riqueza e diversidade de ferramentas que se propõem a desconstruir o viés de gênero no design, utilizando a metodologia de análise por meio de fichas como um mapa para navegar por seus meandros e potencialidades. Essa abordagem sistemática nos permitiu dissecar cada ferramenta, compreendendo seus mecanismos internos e sua proposta pedagógica. A análise comparativa dessas ferramentas evidencia a importância da diversidade de abordagens e linguagens para se construir um design mais inclusivo. A busca por soluções mais justas e igualitárias requer um esforço contínuo de aprendizado, desconstrução e reinvenção, combinando teoria e prática, reflexão e ação, ludicidade e crítica.

A partir da análise dos dados coletados, o projeto passou a se concentrar no desenvolvimento de um kit de ferramentas didáticas que possa ser aplicado nas diferentes fases do ciclo de desenvolvimento de projetos de produtos. Com base nas abordagens pesquisadas, elaboramos a estrutura geral e identificamos estratégias a serem adotadas no kit em desenvolvimento.

O desenvolvimento do kit de ferramentas pedagógicas é guiado pelos princípios da educação crítica e da aprendizagem ativa. O kit busca oferecer recursos didáticos que estimulem a reflexão sobre as normas de gênero e suas implicações no design, incentivando os estudantes a questionar estereótipos e a desenvolver soluções inclusivas. A metodologia proposta se baseia em dinâmicas de grupo, jogos e atividades práticas seguidas de momentos de reflexão com apresentação e discussão dos resultados gerados, de forma promover a participação ativa das/os estudantes e a construção coletiva de conhecimento.

Um dos objetivos principais com o desenvolvimento desse kit é a facilidade de seu uso. Partindo dessa visão, identificamos a necessidade de limitar a profundidade do conteúdo apresentado, visando ser acessível e compreensível para docentes e estudantes de graduação sem conhecimento prévio no assunto. A proposta deve alcançar esses públicos sem sobrecarga e abundância de informações; mantendo atividades criativas e de reflexão crítica. Tendo isso em vista, o projeto foi direcionado para a elaboração de um guia de aplicação do material, inicialmente organizada em fases semanais, envolvendo uma visão geral das ferramentas didáticas acompanhada de instruções em forma de passo-a-passo.

A pesquisa, ao analisar iniciativas como o "Gender in Design Toolkit" da Universidade de Stanford e o "MethodKit for Gender Equality" de Möller (2023), evidenciou a importância de se construir pontes entre a teoria e a prática, mas também revelou a necessidade de se criar materiais que fossem adaptáveis a diferentes contextos. Assim, o kit em desenvolvimento se configura em quatro módulos distintos que pode ser usado em formato workshop ou de forma livre, onde os módulos podem ser usados em momentos específicos no processo de abordagem do tema design e gênero.

O "Guia de Aplicação do Material Didático" em desenvolvimento, está sendo estruturado como um workshop com duração de seis semanas, com cada semana abordando um conjunto específico de atividades. A primeira semana, por exemplo, propõe uma introdução aos estudos de gênero, apresentando conceitos como sexo, gênero e interseccionalidade como ponto de partida. A partir dessa base conceitual, os estudantes são convidados a usar o módulo 01 do kit, o "Prompt Cards".

O desenvolvimento desse módulo baseado em prompts ("comandos") surgiu buscando oferecer uma ferramenta mais dinâmica e lúdica para estimular a criatividade e a reflexão crítica. A pesquisa, ao analisar ferramentas como o "Jogo de Cartas 'Cartas (anti)Dialógicas'", evidenciou o potencial dos jogos como ferramentas pedagógicas, capazes de estimular o questionamento das estruturas de poder, a desconstrução de práticas opressoras e a busca por um design mais justo e representativo. O módulo de cartas de prompt se configura como um jogo de cartas com o objetivo de estimular a criatividade e a desconstrução de estereótipos de gênero em processos de design de produto. O módulo utiliza o lúdico e a provocação como ferramentas pedagógicas para desafiar as normas de gênero e incentivar a reflexão crítica.

A estrutura do módulo se baseia em duas categorias principais de cartas: "Prompts Positivos" e "Prompts Negativos", explorando a dinâmica entre proposta e restrição como motor para o desenvolvimento de soluções inovadoras. Essa estrutura foi inspirada nos sistemas de geração de imagens por meio de inteligência artificial, que demandam a definição de comandos com esse perfil em sua operação. Os "Prompts Positivos" consistem em produtos a serem desenvolvidos, como "Gere Alternativas de Frasco de Perfume", "Gere Alternativas de Aparelho de Barbear" e "Gere Alternativas de Brinquedos Educativos para Crianças". A escolha desses produtos, frequentemente associados a estereótipos de gênero, visa colocar em evidência como as normas sociais influenciam o design, convidando as/os estudantes a repensarem as convenções e a explorarem novas possibilidades.

Os "Prompts Negativos", por sua vez, trazem limitações e negativas que as/os estudantes devem incorporar em seus projetos. Frases como "Não use as cores rosa ou azul", "Não use padrões geométricos ou simetria", "Não use linhas curvas ou formas orgânicas", "Não use formas tradicionalmente relacionadas ao feminino", "Não use cores" e "Não use apenas uma textura; o produto deve ter uma variedade de superfícies". Tendo em vista os padrões de materialização dos estereótipos de gênero em produtos (Van Oost, 2003; Ehrenberger, Räsänenn, Illestedt, 2012), esses

comandos foram pensados de modo a desafiar as normas de gênero de forma direta, forçando os estudantes a romperem com os clichês e a buscarem soluções criativas que escapem do óbvio.

A dinâmica do jogo se dá através da combinação inusitada entre as cartas, criando cenários desafiadores que exigem das/os estudantes uma postura crítica em relação às suas próprias escolhas de design. Ao impor restrições e obrigar as/os estudantes a trabalharem com produtos frequentemente enquadrados em categorias de gênero limitantes e pré-definidas, o módulo promove um processo de desconstrução de estereótipos, abrindo espaço para a criação de soluções mais inclusivas e representativas.

Figura 2 - Exemplo de Cartas Módulo 01 - Prompt Cards



Fonte: as autoras (2024)

O design das cartas, com inspirações nas paletas de cores da Adobe Color relacionadas ao tema "gênero", reforça o caráter lúdico e acessível do módulo, buscando criar uma experiência de aprendizado mais prazerosa e descontraída. No entanto, a simplicidade do design não anula a profundidade da proposta, que visa provocar uma reflexão crítica e estimular a busca por um design mais justo e igualitário.

Ressaltamos que as demais ferramentas do kit ainda estão em desenvolvimento. Em linhas gerais, pretende-se incluir atividades voltadas à identificação da própria posição em relação aos marcadores interseccionais (tais como gênero, raça e idade), e à elaboração de análises de produtos tendo em vista atributos estético-formais relacionados a gênero, bem como aspectos de uso desses produtos por parte de diferentes grupos e em diferentes contextos.

## 6 Considerações Finais

Essa pesquisa ressalta a importância de considerar as perspectivas de gênero durante todo o ciclo de desenvolvimento de produtos, e de forma cooperativa desde a concepção até a produção final. A inclusão de múltiplas vozes e experiências de gênero é fundamental para criar soluções mais abrangentes e sensíveis às necessidades de todas as pessoas usuárias, de modo que estes

acompanhem a dinâmica das transformações sociais e contribuam para um desenvolvimento mais equilibrado das relações de gênero (Ono; Carvalho, 2008).

A análise das ferramentas didáticas para a inclusão de questões de gênero no design, realizada neste estudo, revelou um campo fértil em constante construção. A metodologia adotada, baseada na elaboração de fichas de análise, permitiu não apenas sistematizar a investigação, mas também mergulhar nas particularidades de cada ferramenta, identificando seus mecanismos, potencialidades e limitações. As fichas, como discutido, explicitaram a diversidade de abordagens, formatos e linguagens utilizadas para abordar a complexa relação entre gênero e design.

A comparação entre as ferramentas evidenciou um movimento pendular entre a busca por uma abordagem holística e a necessidade de adaptação a diferentes contextos e públicos. Enquanto o "Gender in Design Toolkit" (Schiebinger; Grimes; Jones, 2018) propõe uma imersão profunda através de um curso estruturado, o "MethodKit for Gender Equality" (Möller, 2023) apresenta a versatilidade de um baralho de cartas que se adapta a diferentes dinâmicas. Essa dualidade reflete a própria complexidade da temática de gênero, que exige tanto uma compreensão teórica sólida quanto a capacidade de traduzir o conhecimento em ações concretas em diferentes cenários.

O jogo "Orcale for Transfeminism Technologies" (Varon, 2023), por sua vez, evidencia as limitações de uma perspectiva binária, ampliando as possibilidades de discutir a configuração de tecnologias a partir de uma abordagem transfeminista e decolonial, focada na exploração de cenários futuros. O "Jogo de Cartas 'Cartas (anti)Dialogicas'" (Mazzarotto Filho e Serpa, 2022), também enfatiza o potencial do pensamento crítico e decolonial para problematizar as bases do design, questionando as estruturas de poder e buscando uma prática mais justa e representativa. Essas ferramentas nos convidam a repensar o papel do design na sociedade, reconhecendo sua influência na construção de normas e valores e sua responsabilidade na promoção da igualdade.

A análise também revelou a importância da linguagem visual como ferramenta pedagógica. As cartas lúdicas do "Jogo Gente" (Guerreiro et al., 2020) e a campanha "Tornar-se Comum" (Proosdij, 2020) demonstram que a comunicação visual pode ser uma aliada poderosa na desconstrução de estereótipos e na promoção da reflexão crítica. Essas ferramentas evidenciam a necessidade de se criar pontes entre o design e a educação, utilizando a linguagem visual como uma forma de tornar o conhecimento mais acessível e engajador.

A presente pesquisa, ao mergulhar no universo das ferramentas didáticas para a inclusão de gênero em design, reforça a necessidade de se construir um campo de conhecimento crítico, reflexivo e engajado com as demandas sociais. As ferramentas analisadas, em sua pluralidade e complementaridade, demonstram que a busca por um design mais justo e igualitário requer um esforço contínuo de aprendizado, desconstrução e reinvenção. A educação em design tem um papel fundamental nesse processo, formando profissionais conscientes, críticas/os e comprometidas/os com a construção de um futuro mais inclusivo.

O estudo se encontra em fase de desenvolvimento para a elaboração do kit de ferramentas pedagógicas, com previsão de aplicação e avaliação em disciplinas do curso de Design de Produto da Universidade Federal do Paraná. Esperamos que as ferramentas possam ser adaptadas para uso em diferentes universidades e níveis educacionais. Assim, depois do teste inicial na UFPR e da realização de eventuais ajustes, pretendemos divulgar amplamente o material, visando fomentar seu uso em outros contextos e, com isso, estabelecer diálogos e identificar possíveis aprimoramentos e desdobramentos para o projeto. A expectativa é que o kit contribua para a construção de um ambiente de aprendizado mais crítico e reflexivo em relação às questões de gênero no design, formando designers mais conscientes do seu papel social.

## 7 Referências

- ABDULLA, D.; OLIVEIRA, P. J. S. V. de. The Case for Minor Gestures. **Diseña**, n. 22, Article 6, 2023. Disponível em: <https://www.revistadisena.uc.cl/index.php/Disena/article/view/53289>. Acesso em: 24 maio 2024.
- COSTANZA-CHOCK, S. **Design Justice: Community-Led Practices to Build the Worlds We Need**. Cambridge/London: The MIT Press, 2020.
- EHRENBERGER, K.; RÄSÄNENN, M.; ILSTEDT, S. Visualising Gender Norms in Design: Meet the Mega Hurricane Mixer and the Drill Dolphia. **International Journal of Design**, Vol.6, No.3, 2012. Disponível em: <http://www.ijdesign.org/index.php/IJDesign/article/view/1070>. Acesso em: 26 jun. 2020.
- FLESLER, G.; NEIDHARDT, A.; OBER, M. NOT A TOOLKIT: A Conversation on the Discomfort of Feminist Design Pedagogy. (Entrevista com Griselda Flesler - Argentina) In: MAREIS, Claudia; PAIM, Nina (eds.). **Design struggles: Intersecting Histories, Pedagogies, and Perspectives**. Amsterdam: Valiz, 2021. P. 205-225.
- FRANÇA, D.; CARVALHO, R. A. P. A hegemonia branca e o conhecimento excludente no Design: uma análise sobre referências profissionais e bibliográficas. **Arcos Design**, v. 15, n. 1, 2022. p. 147-170. Disponível em: <https://www.e-publicacoes.uerj.br/arcosdesign/article/view/64266>. Acesso em: 24 maio 2024.
- GUERREIRO; F.A.L.; MOURA, F.S.; RODRIGUES, L.; FONTOURA, M.M. “Gente” 2020. Disponível em: <https://gentejogodecartas.wordpress.com/>. Acesso em: 18 mar. 2024
- LILLEGÅRD, M. H.; TRONDSEN, J. K.; BOKS, C. **Encouraging reflection on gender bias in design education**. DS 110: Proceedings of the 23rd International Conference on Engineering and Product Design Education (EPDE 2021). Department of Design, Norwegian University of Science and Technology, Norway. Anais. The Design Society, 2021. Acesso em: 18 mar. 2024
- LIMA, R. L. E. de. Designers mulheres na História do Design Gráfico: o problema da falta de representatividade profissional feminina nos registros bibliográficos. In: SIMPÓSIO NACIONAL DE HISTÓRIA, XXIX, Contra os preconceitos: história e democracia, 2017, Brasília. **Anais eletrônicos...** Brasília: Associação Nacional de História, 2017. p. 1-16. Disponível em: [https://www.snh2017.anpuh.org/resources/anais/54/1502808756\\_ARQUIVO\\_DesignersmulheresnaHistoriadoDesignGrafico.pdf](https://www.snh2017.anpuh.org/resources/anais/54/1502808756_ARQUIVO_DesignersmulheresnaHistoriadoDesignGrafico.pdf). Acesso em: 24 maio 2024.
- MAZZAROTTO FILHO, M. A.; SERPA, B.O. Cartas (anti) dialógicas: politizando a práxis em Design através da pedagogia crítica de Paulo Freire. **Arcos Design**, [S.l.], v. 15, n. 1, p. 171-194, mar. 2022. ISSN 1984-5596. Disponível em: <https://www.e-publicacoes.uerj.br/index.php/arcosdesign/article/view/64305>. Acesso em: 18 mar. 2024.
- OBER, M. Following the Otherwise – Contributions of Intersectional Feminist Design Pedagogies Towards Socially Transformative Practices. In: SWISS DESIGN NETWORK SYMPOSIUM, 2021, Mendriso, Switzerland. **Anais eletrônicos...** Mendriso: Swiss Design Network, 2021. p. 205-225. Disponível em: <https://drive.switch.ch/index.php/s/92PEcA3qKVoXEDD>. Acesso em: 24 maio 2024.

- ONO, M. M.; CARVALHO, M. G. Isto é coisa para ‘mulheres’: gênero e design no desenvolvimento de produtos para a sociedade. **Cadernos de Graduação - Ciências Humanas e Sociais**, v. 6, n. 9, p. 9-24. 2008.
- PEREZ, C. C. **Invisible Women**: Exposing Data Bias in a World Designed for Men. London: Chatto & Windus, 2019.
- PROOSDIJ, M. V. **Gender Biases in Design and How to Address It in Design Education**. 2020. Tese (Doutorado em Design) - Delft University of Technology. Holanda do Sul, Países Baixos, 2020.
- REINA, M. I. A didactic tool for gender-sensitive practices in design education. **Gender**, v. 9, n. 3, p. 65–80, 2017.
- SCHIEBINGER, L.; GRIMES, A.; JONES, H. **Gender in Design Toolkit / Stanford**. 2018. Disponível em: <<http://genderindesign.stanford.edu/>> . Acesso em: 18 mar. 2024
- VAN OOST, Ellen. Materialized Gender: How shavers configure the user's femininity and masculinity. In: OUDSHOORN, Nelly; PINCH, Trevor (Eds.). **How Users Matter**: The Co- Construction of Users and Technology. Cambridge/London: MIT Press, 2003. p. 193- 208.
- VARON, J. On envisioning alternative transfeminist futures. In: PLACE, Alison (ed.). **Feminist Designer**: on the Personal and the Political in Design. Cambridge/London: The MIT Press, 2023. P. 170-174.
- ZACAR, C. R. H., PANDINI, J. R.; BALBO, M. G. Design education practices from feminist perspectives in Brazil. In: INTERNATIONAL CONFERENCE FOR DESIGN EDUCATION RESEARCHERS, 7, 2023, London, United Kingdom. **Anais eletrônicos...** London: Design Research Society, 2023. P. 1-10. Disponível em: <https://doi.org/10.21606/drsld.2024.095>. Acesso em: 24 maio 2024.