



Design para Comunidades Criativas e Inovação Social: contribuição para uma prática além da sala de aula

Design for Creative Communities and Social Innovation: Contribution to a Practice Beyond the Classroom

Naotake Fukushima¹

¹UFPR, Doutor, naotake@ufpr.br

Resumo. *Este artigo explora a interseção entre design e sustentabilidade por meio de uma atividade pedagógica, inspirada nas redes LeNS e DESIS. Com foco em iniciativas de inovação social para desafios urbanos e ambientais locais, a pesquisa se fundamenta em Manzini (2008, 2015) e na crítica de Benetti e Held (2022). O estudo destaca o design como ferramenta para o fortalecimento do pertencimento comunitário, promovendo o engajamento com agentes locais por meio de casos reais e atividades de campo. Os resultados reforçam a importância da educação colaborativa na construção de futuros sustentáveis e discutem os desafios de integrar teoria e prática no ensino, contribuindo para o debate sobre o papel transformador do design na educação para a sustentabilidade.*

Palavras-chave. *Design para sustentabilidade; Inovação Social; Educação Colaborativa; Comunidade criativas.*

Abstract. *This article explores the relationship between design and sustainability through a pedagogical activity inspired by the LeNS (Learning Network on Sustainability) and DESIS (Design for Social Innovation and Sustainability) networks. Focusing on local social innovation initiatives for urban and environmental challenges, the study is based on the work of Manzini (2008, 2015) and the critique by Benetti and Held (2022). It highlights design as a tool to strengthen community belonging, using real-world cases and field activities to promote engagement with local stakeholders. The results emphasize the importance of collaborative education for sustainable futures and address the challenges of integrating these practices into design education, combining theory and practice in the debate on the transformative role of sustainable design.*



Keywords: *Design for Sustainability; Social Innovation; Collaborative Education; Creative Communities*

1 Introdução

Este artigo se insere no debate proposto no tema do simpósio “Vivendo a sustentabilidade: repensando a moradia, a cidade e seus serviços”, abordando a urgência de modelos alternativos frente à crise socioambiental do século XXI. Essa crise demanda abordagens inovadoras que transcendam soluções fragmentadas, integrando as dimensões ecológica, social e econômica. Nesse contexto, o design assume um papel estratégico como agente de transformação, articulando saberes acadêmicos e conhecimentos locais para promover futuros regenerativos (MANZINI, 2015).

O estudo busca refletir sobre como vivemos e nos organizamos nas cidades — ainda fortemente marcadas por lógicas urbano-industriais e práticas insustentáveis — e como o design, especialmente quando aliado à inovação social e à educação, pode colaborar para reverter esse cenário. A análise parte de experiências desenvolvidas em disciplinas acadêmicas de design, nas quais estudantes são incentivados a investigar iniciativas reais e experimentais no entorno de suas comunidades, adotando metodologias inspiradas nas redes internacionais DESIS (*Design for Social Innovation and Sustainability*) e LeNSin (*Learning Network on Sustainability*).

A relevância da abordagem reside justamente em sua natureza híbrida, que conecta redes globais de educação para a sustentabilidade com iniciativas locais de comunidades criativas. Enquanto o LeNSin promove uma ética colaborativa e *copyleft* para o design sustentável (LENS INTERNATIONAL, 2025), a DESIS fomenta inovações sociais por meio de projetos locais e escaláveis (DESIG NETWORK, 2025). Essa articulação tem potencial para contribuir com a discussão da área, sobretudo no contexto de sua aplicação prática em disciplinas acadêmicas.

A fundamentação teórica do artigo apoia-se em três pilares principais:

- 1. Inovação Social e Comunidades Criativas** – Baseando-se em Manzini (2008), o artigo discute como comunidades locais desenvolvem soluções colaborativas — como agricultura urbana, habitação cooperativa e economias circulares — que desafiam práticas insustentáveis e fortalecem o tecido social.
- 2. Crítica à Alienação no Capitalismo Verde** – Com apoio em Benetti e Held (2022), examina-se como práticas de *greenwashing* e iniciativas ineficazes perpetuam a miopia cognitiva, afastando sociedade e natureza. Defende-se um design engajado que promova pertencimento e consciência crítica.
- 3. Educação Ativadora e Imersiva** – A metodologia do artigo propõe atividades de campo que rompem com a zona de conforto acadêmica, incentivando estudantes a atuarem como designers ativistas, ainda que inicialmente no campo do pensamento e da análise.



A atividade consiste no levantamento e na proposição de intervenções de design, buscando criar uma ponte entre os estudantes e as comunidades em seu entorno imediato. Com a clara intenção de promover um design ativista, as iniciativas abordam inovações sociais que interferem diretamente em novas formas de consumo, passando pela reciclagem e pela valorização de práticas sustentáveis.

A qualidade da proposta se dá pela combinação de métodos, que incluem:

- levantamento etnográfico com observação direta de comunidades criativas;
- coleta de dados e registros visuais;
- análise crítica de casos vinculados aos eixos temáticos: futuros regenerativos, moradia sustentável e saberes colaborativos;
- diretrizes práticas para comunicação e implementação de projetos, como modelos de slides estruturados e plataformas de acesso aberto.

Os casos analisados evidenciam como, mesmo em escala reduzida, ações locais podem contribuir para qualificar a moradia, os serviços e a vivência urbana com base em princípios de justiça social, eficiência no uso de recursos e diversidade. Frequentemente, nem mesmo os próprios membros dessas comunidades têm plena consciência das transformações potenciais que estão experienciando. Neste sentido, esta atividade tem como propósito ampliar a percepção dos discentes sobre suas capacidades e responsabilidades no mundo contemporâneo, onde pensar criticamente sobre sustentabilidade e agir para contribuir com essa causa se torna essencial.

O artigo também propõe uma ampliação de perspectiva nas salas de aula: ao integrar saberes acadêmicos com o conhecimento tácito, e ao considerar práticas de convivência multi-espécie, procura-se promover o bem-estar em múltiplas dimensões. A discussão contempla temas como saúde comunitária, servitização, novos estilos de vida e o papel da educação na construção de um pluriverso, ou seja, um mundo onde múltiplas visões de futuro possam coexistir de forma inclusiva (MANZINI, 2015).

Ao final, este trabalho pretende não apenas discutir conceitos, mas também oferecer caminhos práticos e inspiradores para que educadores, designers e gestores possam repensar suas práticas pedagógicas e projetuais em prol de uma transformação sustentável dos espaços urbanos.

Neste contexto, a pesquisa é orientada para responder à pergunta: “De que maneira práticas pedagógicas baseadas em design para sustentabilidade promovem a conscientização e a transformação de comunidades criativas?”. Adota-se uma abordagem qualitativa, de natureza exploratória e crítica, por se tratar de um estudo voltado à compreensão de sentidos, práticas e possibilidades de transformação emergentes em contextos específicos e a partir de experiências vividas (YIN, 2015).

Dessa forma, o objetivo central deste artigo é analisar criticamente um modelo pedagógico, investigando como a imersão em comunidades criativas pode (ou não) superar a alienação e a miopia cognitiva que frequentemente limitam a formação em design. A contribuição desta investigação reside em três frentes: primeiramente, oferece um relato



de uma metodologia de ensino que conecta as redes globais LeNS e DESIS a contextos locais, servindo como um guia prático para outros educadores. Em segundo lugar, utiliza os resultados e desafios da prática em sala de aula — como a resistência dos alunos a abordagens não convencionais — para tensionar e aprofundar os próprios conceitos teóricos de Manzini (2008, 2015) e Benetti e Held (2022). Finalmente, ao identificar as limitações da abordagem atual, o artigo aponta caminhos alternativos e futuros para a evolução desta prática pedagógica, buscando fomentar um design mais ativista e transformador.

2 Inovação Social e Comunidades Criativas

A busca por respostas para questões fundamentais, como “Como viver melhor?”, “Como promover modos de vida mais saudáveis?” e “Como produzir de forma social e ecologicamente responsável?”, tem inspirado soluções criativas em diferentes partes do mundo. Segundo Manzini (2008), uma resposta para essas questões está nas comunidades criativas.

As comunidades criativas são grupos engajados na resolução de problemas comuns ou na criação de novas possibilidades, com base na construção coletiva de conhecimento direcionado à promoção da sustentabilidade social e ambiental. O papel do design que está engajado com a sustentabilidade, nesse contexto, é identificar e fomentar essas inovações, potencializando sua aplicação para promover a sustentabilidade. Essas comunidades frequentemente desenvolvem soluções criativas em contextos locais, muitas vezes escaláveis para outras realidades, funcionando como motores essenciais para mudanças sociais positivas e sustentáveis.

Manzini (2008) destaca que as comunidades criativas se fundamentam na colaboração e na participação ativa de cidadãos, designers, organizações e outros *stakeholders*. O designer tem potencial para atuar como facilitador, conectando redes de pessoas e promovendo a cocriação e a inteligência coletiva. Focadas em desafios sociais, como pobreza, desigualdade e exclusão social, essas iniciativas frequentemente se alinham aos Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (ODS), embora careçam de maior divulgação e visibilidade.

A sustentabilidade pode ser considerada um princípio relevante, orientando soluções que busquem minimizar impactos ambientais e promover equidade social. Essas iniciativas frequentemente envolvem novas formas de organização social, como redes colaborativas e organizações comunitárias, que podem favorecer a troca de conhecimento e a implementação de práticas inovadoras. Nesse contexto, o design desempenha um papel importante na busca por soluções que sejam desejáveis, viáveis e potencialmente sustentáveis.

2.1 Exemplos de Comunidades Criativas



A partir dos trabalhos de Manzini (2008, 2015), destacam-se cinco tipos principais de iniciativas que exemplificam as comunidades criativas.

As iniciativas destacam-se por promoverem soluções colaborativas e sustentáveis que abordam desafios sociais e ambientais. Redes de economia colaborativa, agricultura urbana, habitação colaborativa, apoio a idosos e reciclagem/reutilização compartilham características como o foco na participação comunitária, otimização de recursos e inclusão social. Todas utilizam o design como ferramenta central para fomentar práticas sustentáveis, fortalecer laços comunitários e criar impactos positivos, alinhando-se a objetivos como segurança alimentar, economia circular e qualidade de vida.

Os tipos mais comuns estão elencadas no quadro a seguir:

Quadro 1 - Tipos principais de comunidades criativas

Tipos	Descrição resumida
Redes de Economia Colaborativa	Promovem o compartilhamento de recursos, habilidades e serviços, como caronas compartilhadas e bancos de tempo. Essas redes fomentam modelos econômicos sustentáveis e equitativos, demonstrando como o design pode facilitar a colaboração e otimizar o uso de recursos.
Iniciativas de Agricultura Urbana	Focam na produção local de alimentos, criação de espaços verdes e fortalecimento dos laços comunitários. O design contribui para segurança alimentar e revitalização urbana, promovendo cidades mais sustentáveis e conectadas.
Projetos de Habitação Colaborativa	Envolvem moradores no design e gestão de seus espaços, incentivando o compartilhamento de recursos e a criação de comunidades coesas e sustentáveis. O design facilita práticas de convivência colaborativa e eficiente.
Redes de Apoio a Idosos	Criam serviços e espaços voltados ao envelhecimento ativo, promovendo inclusão social e solidariedade intergeracional. Essas iniciativas fortalecem os laços comunitários e garantem maior qualidade de vida para os idosos.
Iniciativas de Reciclagem e Reutilização	Estimulam a economia circular por meio de oficinas de reparo, redes de troca e design sustentável. Essas práticas reduzem o desperdício, prolongam a vida útil de materiais e minimizam impactos ambientais.

Fonte: Resumo de Manzini (2008, 2015)

2.2 Desafios e Limitações

Ezio Manzini reconhece o potencial das comunidades criativas para promover a sustentabilidade por meio da inovação social e da organização colaborativa, mas também ressalta importantes desafios que limitam sua eficácia e expansão:

- **Escalabilidade restrita:** as comunidades criativas frequentemente enfrentam dificuldades em ampliar seu impacto em escala maior, devido à natureza localizada de suas ações e estruturas organizacionais.



- **Dependência de recursos locais:** As iniciativas são muitas vezes fortemente vinculadas às características específicas do contexto em que surgem, o que dificulta sua replicação em outros cenários, especialmente em contextos com recursos diferentes ou mais limitados.
- **Riscos de exclusão:** barreiras sociais, econômicas ou culturais podem dificultar a inclusão de todos os grupos interessados, deixando parte da população fora dos benefícios dessas iniciativas.
- **Sustentabilidade financeira:** manter essas iniciativas em longo prazo é um desafio significativo, pois elas frequentemente dependem de recursos externos ou voluntários, o que pode comprometer sua estabilidade.
- **Engajamento limitado:** mobilizar a sociedade para práticas colaborativas e sustentáveis é uma tarefa desafiadora, que demanda esforços contínuos em comunicação e educação para superar o desinteresse ou a falta de conhecimento sobre os benefícios dessas práticas.

Diante dessas limitações, torna-se fundamental o suporte institucional e a formulação de políticas públicas que integrem essas redes a estruturas mais amplas. Essas ações podem não apenas ampliar seu impacto, mas também garantir maior estabilidade e alcance.

Nesse sentido, o DESIS (*Design for Social Innovation and Sustainability*) emerge como uma iniciativa estratégica. Ele propõe, entre outras ações, identificar, mapear e conectar iniciativas alinhadas ao conceito de comunidades criativas em diferentes partes do mundo. Por meio do fortalecimento dessas redes, o DESIS busca superar os desafios mencionados, promovendo soluções sustentáveis que sejam tanto locais quanto globais.

2.3 O Papel da DESIS Network

Uma das frente de pesquisas relacionadas às Comunidades Criativas está a DESIS Network, fundada pelo próprio Manzini, que promove a inovação social através do design, conectando instituições de ensino superior a comunidades locais. A rede articula projetos em diferentes escalas — local, regional e global — para enfrentar desafios contemporâneos como sustentabilidade, justiça social e inclusão.

Com base em abordagens colaborativas, a DESIS busca transformar práticas organizacionais e sociais, gerando impactos estruturais em dimensões culturais, ambientais e sociais. Alinhada a esses objetivos, a metodologia de coleta de cases na sala de aula tem sido aplicada como forma de promover “desalienação para a sustentabilidade” e estimular o pertencimento dos alunos às suas comunidades.

As comunidades criativas exemplificam o poder do design na construção de um futuro mais justo e sustentável, promovendo ações estratégicas em diferentes frentes.



Na gestão, o design contribui com o planejamento estratégico, gestão do conhecimento e incentivo a práticas coletivas, priorizando autonomia e capacitação técnica. Essa abordagem enfatiza o desenvolvimento participativo e a formação de competências que empoderam as comunidades para enfrentarem desafios com independência.

No campo da produção, são realizadas melhorias nos processos produtivos, como o redesign de layouts, uso eficiente de recursos e introdução de tecnologias apropriadas. A redução de impactos ambientais é uma prioridade, considerando aspectos como ergonomia e certificação de materiais para garantir qualidade e sustentabilidade.

Na configuração, o design se alinha às demandas do mercado por meio do desenvolvimento de produtos que valorizam os aspectos culturais e históricos das comunidades. Isso agrega valor e promove a diversificação de produtos, além de viabilizar novas soluções para atender às necessidades emergentes.

A comunicação desempenha um papel essencial, com a construção de uma identidade corporativa consistente que reforça os aspectos culturais e sociais. Estratégias como o design de embalagens e a participação em eventos ampliam o alcance das comunidades criativas, fortalecendo suas marcas.

No âmbito do mercado, práticas de comércio justo, obtenção de selos de qualidade e a expansão para novos mercados fomentam a sustentabilidade econômica e social. Essas ações consolidam as comunidades criativas como exemplos de inovação e responsabilidade social.

Com essa abordagem holística, o design não apenas transcende sua função tradicional, mas assume um papel indispensável como catalisador de mudanças essenciais. Essas ações, mais que necessárias, tornam-se urgentes e inadiáveis diante de uma realidade que já demonstra, de forma evidente, a necessidade de soluções integradas para impactos sociais e ambientais profundos.

3 Contexto da Disciplina

A disciplina sobre sustentabilidade no curso de Design Gráfico, na UFPR, foi introduzida como optativa em 2010, refletindo uma tendência crescente de inserção de temas socioambientais nas formações em design. Ao longo dos anos, a relevância do tema foi se consolidando, tanto no campo acadêmico quanto nas demandas do mercado e da sociedade, evidenciando a necessidade de uma abordagem mais estruturada e presente na formação dos futuros profissionais.

No âmbito acadêmico, um marco significativo no desenvolvimento do tema foi a realização do primeiro Simpósio Brasileiro de Design Sustentável (SBDS) e do Simpósio Internacional de Design Sustentável (ISSD), organizados pela Universidade Federal do Paraná (UFPR) em Curitiba (PR), em 2007. Desde então, o evento tem ocorrido bianualmente em diversas instituições de ensino e pesquisa do Brasil, promovendo discussões sobre



práticas sustentáveis e inovação no design. (SIMPÓSIO BRASILEIRO DE DESIGN SUSTENTÁVEL, 2025)

Em termos de visibilidade social e impacto no âmbito profissional, destaca-se a Bienal Brasileira de Design, realizada em 2010 também em Curitiba, cujo tema central foi “Design, Inovação e Sustentabilidade”. Organizada pelo Centro Brasil Design, esta edição apresentou mais de 500 projetos da indústria brasileira em diversas mostras distribuídas pela cidade. Com curadoria de Adélia Borges, a Bienal refletiu sobre como projetar, produzir e consumir bens de maneira sustentável, democratizando o design e enfatizando produtos do cotidiano. A iniciativa destacou que design e sustentabilidade são para todos, promovendo discussões, capacitação do público e apontando tendências para o setor (CENTRO BRASIL DESIGN, 2025).

A disciplina encontrou uma forte ressonância com os princípios e objetivos promovidos pela Bienal, pois o evento não apenas trouxe à tona questões cruciais sobre o papel do design no desenvolvimento de soluções sustentáveis, como também ofereceu um rico repertório de práticas, ideias e produtos que exemplificam essas preocupações. Essa convergência de interesses contribuiu para enriquecer o ensino da disciplina, ao proporcionar referências concretas e atualizadas sobre como o design pode responder aos desafios ambientais e sociais contemporâneos.

Por outro lado, a Bienal também se beneficiou da pesquisa e da prática acadêmica, que embasam a disciplina. O desenvolvimento teórico e metodológico oriundo do ambiente acadêmico ajuda a moldar discussões e ações que informam eventos como a Bienal, assegurando que as propostas apresentadas sejam robustas e ancoradas em princípios sólidos de sustentabilidade. Essa relação de troca mútua ilustra como o ensino e a prática do design se nutrem de eventos de relevância nacional, criando um ciclo virtuoso de aprendizado, inovação e impacto positivo.

Em 2020, com a reforma curricular no curso de Design Gráfico, a disciplina passou a ser obrigatória, marcando um avanço importante na integração de conteúdos que tratam da responsabilidade social, ambiental e ética do designer. Essa mudança sinaliza um compromisso institucional com a formação de profissionais mais conscientes, preparados para atuar em contextos complexos e para desenvolver projetos alinhados aos princípios da sustentabilidade.

Por fim, a discussão se expande para práticas educativas e pedagógicas, explorando formas de ensinar e aprender que contribuam para a construção de um pluriverso, com valorização da diversidade cultural e ambiental. Esses temas se interconectam, evidenciando a complexidade e a amplitude das iniciativas voltadas para um futuro mais justo e sustentável.

4 Alienação, Miopia Cognitiva e Sustentabilidade: desafios sistêmicos no Design

Como base para o entendimento sobre as necessidades das comunidades criativas e para que os alunos compreendam os mecanismos que levam as pessoas a não se



interessarem ou ignorarem as demandas relacionadas à sustentabilidade, a abordagem do exercício passa pelos temas de Alienação, Miopia Cognitiva e Sustentabilidade. Esses conceitos visam contribuir para uma compreensão mais profunda dos desafios de aproximação e, ao adotar uma perspectiva crítica, promover uma abordagem mais empática com as comunidades criativas, além de estimular a conscientização sobre a necessidade de ação. Esses temas são explorados na disciplina com um enfoque específico, sendo apresentados os conceitos que fundamentam a abordagem adotada.

Benetti e Barros de Held (2022) discutem que a alienação das pessoas em relação ao capitalismo e sua intersecção com a sustentabilidade pode ser pensada nos seguintes termos:

1. **Alienação no Capitalismo:** a alienação é uma ferramenta que o mercado usa para desviar a atenção das questões centrais do capitalismo, como as suas práticas predatórias e os impactos ambientais que essas práticas geram. Neste sentido, a alienação se refere ao distanciamento das pessoas em relação ao seu trabalho e à sua produção, onde os consumidores se tornam inconscientes do que realmente está por trás dos produtos que consomem.
2. **Greenwashing como Estratégia Alienante:** O *greenwashing*, por sua vez, é uma prática que oculta ações negativas das empresas, criando uma imagem de responsabilidade ambiental que não corresponde à realidade. Isso resulta em uma transferência de responsabilidade para o consumidor, que pode acreditar que suas escolhas estão contribuindo para a sustentabilidade, sem compreender que as verdadeiras práticas sustentáveis não são efetivamente adotadas pela indústria.
3. **Ruptura Metabólica e Sustentabilidade:** as autoras apresentam o conceito de “ruptura metabólica”, que se refere à desconexão entre a natureza e a sociedade. Essa desconexão é exacerbada pelo modo de produção capitalista, que tende a reificar a natureza como uma mercadoria, explorável até seu esgotamento. Assim, as autoras argumentam que enquanto a sustentabilidade ecológica busca reparar essa ruptura, a lógica capitalista, focada na acumulação e na exploração, é inerentemente incompatível com a verdadeira sustentabilidade. (BENETTI; BARROS DE HELD, 2022)

Assim pode-se entender que a alienação seria fenômeno que oculta as realidades do modo de produção capitalista, essencialmente negando a possibilidade de uma verdadeira sustentabilidade dentro desse sistema e enfatiza que apenas uma transformação das mais profundas podem conduzir a uma sustentabilidade genuína.

A “miopia cognitiva” no contexto do design para a sustentabilidade refere-se à limitação perceptiva que impede indivíduos e organizações de compreenderem plenamente as consequências de suas ações, especialmente em relação aos impactos ambientais e sociais de longo prazo. Essa limitação pode levar a decisões de design que priorizam benefícios imediatos, negligenciando a sustentabilidade futura. Embora o termo “miopia cognitiva” não seja amplamente utilizado na literatura de design para a



sustentabilidade, conceitos relacionados, como “miopia do consumidor” e “miopia em marketing verde”, abordam questões semelhantes. Por exemplo, um estudo discute a “miopia do consumidor” como a visão de curto prazo dos consumidores que buscam satisfação pessoal imediata, sem considerar a sustentabilidade ambiental a longo prazo. (PAIVA, 2017)

Além disso, a literatura sobre inovação no design sustentável destaca a importância de superar limitações cognitivas para promover mudanças significativas. Por exemplo, um artigo discute como a inovação no design pode levar ao surgimento de novos modelos de comportamento e modificações no contexto social. (DE SOUZA LUCCA; DAROS, 2017)

A alienação, como discutida por Benetti e Barros de Held (2022), e a miopia cognitiva, abordada no contexto do design para a sustentabilidade, compartilham uma raiz comum: ambas revelam limitações na percepção e compreensão das relações sistêmicas que sustentam o capitalismo e seus impactos ambientais. Enquanto a alienação desvia a atenção das práticas predatórias do capitalismo, ocultando as conexões entre consumo, produção e exploração ambiental, a miopia cognitiva impede indivíduos e organizações de considerarem as consequências de longo prazo de suas ações, priorizando benefícios imediatos. Assim, práticas como o *greenwashing* não apenas alimentam a alienação, mas também reforçam a miopia cognitiva, ao criar uma falsa sensação de contribuição para a sustentabilidade. Ambos os fenômenos destacam a necessidade de uma transformação estrutural e cognitiva que amplie a compreensão crítica sobre as relações entre design, consumo e sustentabilidade, possibilitando a ruptura com as lógicas exploratórias do sistema capitalista.

Esses conceitos são trazidos para discussão em sala de aula, servindo como base para um olhar mais próximo e, ao mesmo tempo, crítico sobre essas práticas. Por um lado, destacam-se as possibilidades que elas oferecem; por outro, evidenciam-se as dificuldades em colocá-las em foco, principalmente devido à condição de alienação imposta pela sociedade. Superar essas barreiras exige esforço e ações que promovam a busca por conhecimento, possibilitando aprender e aplicar tais práticas, ainda que de forma embrionária, no contexto da disciplina.

5 Atividade com as Comunidades Criativas

A atividade foi elaborada com base nos roteiros desenvolvidos por Lilian Item Chaves, na disciplina de Inovação Social, na pós-graduação em Design da UFPR, e por Manoel Guedes, no material *Comunidades Criativas e Projetos em Comunidades*. Ao longo dos anos, ela foi adaptada para se adequar melhor ao perfil dos discentes de graduação de Design Gráfico.

A atividade consiste em identificar, por meio de uma pesquisa de campo, uma iniciativa de comunidade criativa regional, acessível ao discente e que permita contato pessoal. Além da identificação, propõe-se a análise da iniciativa utilizando ferramentas do Design para a Sustentabilidade e do Design de Serviços, culminando na proposição de uma



intervenção de design dentro dos eixos de atuação proposta na fundamentação. Busca-se alcançar iniciativas pouco divulgadas, especialmente aquelas que não têm condições de realizar um trabalho consistente de comunicação — o que torna o processo de identificação e reconhecimento um desafio significativo.

Neste artigo, foram analisadas iniciativas levantadas em disciplinas que enfatizam a relação entre sustentabilidade, moradia e serviços urbanos, considerando como conceitos de saúde comunitária influenciam diretamente a qualidade de vida em habitações e cidades. Também foram contempladas práticas que incluem uma perspectiva multi-espécie, propondo soluções para seres vivos não humanos. Além disso, examinam-se transformações nos padrões de produção e consumo, com ênfase na servitização e em estilos de vida mais sustentáveis.

Em resumo as atividades previstas incluem:

- identificar uma iniciativa de comunidade criativa regional acessível e estabelecer contato;
- coletar dados sobre funcionamento, origem, etc., com registro fotográfico feito pela equipe;
- apontar os requisitos de sustentabilidade atendidos nas dimensões ambiental ou social, justificando-os;
- identificar oportunidades de design conforme os “Eixos de Atuação”.

5.1 Etapas da atividade proposta em sala de aula

A atividade começa com discussões sobre os fundamentos apresentados, seguido pela etapa de pesquisa, estruturada em duas fases: Descobrir e Desenvolver. O processo é orientado por um roteiro que organiza as ações em cada fase.

FASE 1 - DESCOBRIR

1. *Moodboard*

Criar um *moodboard* apresentado em 1 ou 2 slides, incluindo iniciativas similares nacionais e internacionais, podendo incluir algumas iniciativas complementares.

2. Conceito da comunidade

Descrever o serviço principal e os serviços secundários.

3. Pesquisa etnográfica

A pesquisa etnográfica busca compreender o funcionamento das comunidades criativas por meio de uma documentação visual detalhada. As equipes devem capturar imagens que representem aspectos como divulgação, pontos de contato, processos internos, interações, atores envolvidos e características do ambiente.



O foco central deve estar nas pessoas, observando suas relações, comportamentos e dinâmicas que sustentam a comunidade. As fotografias tiradas pela equipe são essenciais para registrar evidências visuais que complementem as análises, destacando a singularidade da comunidade e facilitando a comunicação dos resultados.

4. Personas

Estabelecer duas ou três personas para a análise e proposição de melhorias para o projeto. As personas devem ser utilizadas na análise do mapa do sistema.

5. Storyboard (AS IS: Como é atualmente)

O *storyboard* deve narrar visualmente o funcionamento da atividade, destacando os papéis dos atores envolvidos: voluntários, colaboradores, usuários e recrutadores. Deve-se combinar imagens e textos breves. O *storyboard* organiza a atividade, identificando pontos de melhoria e oportunidades.

6. Mapa de stakeholders

Elaborar um mapa de *stakeholders*, identificando os atores e suas respectivas relações.

7. Mapa do sistema (AS IS)

Elaborar um mapa do sistema, atentando para os fluxos de informação e destacando as diversas ações da organização em torno de sua atividade principal (*core competence*).

8. Benefícios sociais, ambientais e ODS

A proposta inclui a apresentação dos benefícios gerados pela iniciativa, destacando os Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (ODS) que ela contempla. Além disso, é necessário identificar os requisitos de sustentabilidade atendidos pela comunidade, seja na dimensão ambiental, social ou ambas, justificando como esses aspectos contribuem para o desenvolvimento sustentável da iniciativa.

Fase 2 - DESENVOLVER

Apontar as oportunidades:

9. Listar as melhorias

Nesta etapa, o objetivo é identificar e explorar as oportunidades de design com base nos Eixos de Atuação (Gestão, Produção, Configuração, Comunicação e Mercado) e diretrizes da sustentabilidade. Para isso, a equipe pode utilizar técnicas como *brainstorming*, mapas mentais ou outras ferramentas criativas.

10. Seleção

Selecionar mais de uma ideia entre as oportunidades identificadas, priorizando aquelas que contribuam de maneira sistêmica, ou seja, que envolvam mais de um



ator, seja existente ou sugerido. Apresentar as razões para a escolha das ideias, evitando limitar-se a peças de design gráfico convencional. Apresentar em imagens as possibilidade de atuação do design, como ferramentas e processos que ajudem no desenvolvimento local.

11. Mapa do sistema de melhorias (TO BE - Como poderia ser)

Apresentar as proposições de melhorias no sistema.

12. Perspectivas para o futuro

Incluir considerações e conclusões sobre o levantamento.

13. Fazer uma apresentação utilizando o modelo proposto pela DESIS

Apresentar a comunidade criativa dentro do modelo DESIS, uma forma sucinta, pensada para ser utilizada em eventos onde se apresentam diversos cases em curto tempo. A comunidade deve ser apresentada em quatro slides conforme o quadro a seguir:

Quadro 2 - apresentação no modelo DESIS

Tipos	Descrição resumida
Slide 1: "Capa"	Uma figura emblemática do projeto com textos: título e subtítulo, principais promotores. incluindo 2 a 4 palavras-chave, url do site do projeto.
Slide 2: Contexto	Uma imagem ou composição de imagens do contexto, com pessoas e lugares um texto caracterizando o contexto e apresentar os problemas principais que essa instituição.
Slide 3: Projeto	Uma imagem grande ou composição de imagens - pessoas, objetos e lugares - com textos para descrever a ideia principal do projeto e estratégia de contribuição do projeto para a sociedade. Como funciona a iniciativa.
Slide 4: Contribuição do Design	Um imagem ou composição de imagens apresentando elementos do projeto onde o papel do design poderia contribuir, com textos curtos delineando as principais intervenções dos designers e as ferramentas de design adotadas.

Fonte: Adaptação DESIS (2025)

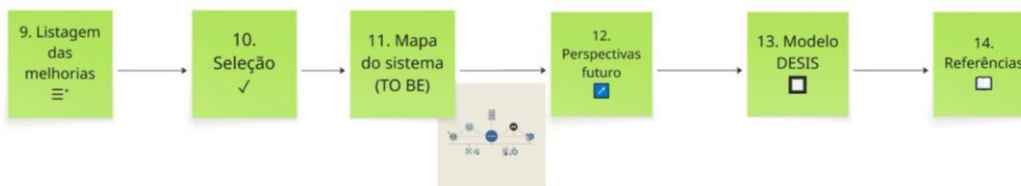
Quadro 3 - Etapas do desenvolvimento



Fase 1: Descobrir



Fase 2: Desenvolver



Fonte: Autor (2025)

Figura 1 - Exemplo de apresentação do trabalho A Toca dos Tatus



Fonte: Autor (2025)

Embora cada ferramenta possa ser analisada de forma mais aprofundada, o valor principal do conjunto reside na capacidade de oferecer uma compreensão ampla e integrada do desafio em questão. Ao serem utilizadas em conjunto, essas ferramentas favorecem uma leitura holística da situação, permitindo visualizar o funcionamento geral da proposta de forma mais clara e estratégica. Essa abordagem integrada contribui significativamente para identificar conexões, lacunas e potenciais melhorias no desenvolvimento da solução.

A seguir seleção de quatro trabalhos dentro do modelo da DESIS realizados que se enquadram nos eixos temáticos selecionados para o evento.

Figura 2 - Trabalhos no modelo da DESIS



X Simpósio de Design Sustentável

Mundos por vir_

X SDS 2025 - Sustainable Design Symposium

3 a 5
DEZ
2025

São Luís - MA



PPGDg UFMA
Programa de
Pós-Graduação
em Design



INSTITUTO
FEDERAL
Maranhão



Revolução dos Baldinhos

Rede Municipal de Gestão Comunitária dos
Resíduos e Agricultura Urbana de
Florianópolis

Florianópolis-SC

Palavras-chaves: agroecologia, compostagem, economia circular
mais em: <https://revolucaodosbaldinhos.wordpress.com>



Contexto. Em 2008, a comunidade Chico Mendes, às margens da via expressa de Florianópolis vivenciou uma crise sanitária, oriunda de uma **infestação de ratos**, a qual ocasionou a **morte de uma criança** por leptospirose. De acordo com o médico especialista envolvido na época, não bastaria apenas matar os ratos, mas sim acabar com sua fonte de alimentos.



Projeto. O projeto movimenta a comunidade para arrecadação de resíduos, compostagem, utilização do composto para produção de alimentos, distribuição para a comunidade e venda para angariar recursos. Sensacional! Atualmente o projeto recolhe cerca de **8 toneladas de resíduos** ao mês.



Atualmente o projeto está em fase de expansão para outras comunidades e um dos maiores desafios do projeto é a conscientização das famílias.
Possibilidades:
- Gamificação de ações no ambiente escolar

Projeto Revolução dos Baldinhos

O projeto na comunidade Chico Mendes, Florianópolis (SC), iniciou em 2008 após uma crise sanitária que resultou na morte de uma criança por leptospirose. Focado em gestão de resíduos e agricultura urbana, promove a economia circular e agroecologia por meio da compostagem de resíduos. Atualmente, recolhe cerca de 8 toneladas de resíduos por mês e busca expansão, enfrentando desafios como a conscientização das famílias.

ODS 3: Saúde e Bem-Estar (prevenção de doenças como leptospirose)
ODS 11: Cidades e Comunidades Sustentáveis (gestão de resíduos);
ODS 12: Consumo e Produção Responsáveis (compostagem e economia circular);
ODS 13: Ação Contra a Mudança Global do Clima (redução de resíduos sólidos).



X Simpósio de Design Sustentável

Mundos por vir

X SDS 2025 - Sustainable Design Symposium

3 a 5
DEZ
2025

São Luís - MA



PPGDg UFMA
Programa de
Pós-Graduação
em Design



INSTITUTO
FEDERAL
Maranhão



Localizada no centro histórico de Curitiba, desenvolve atividades em torno do resgate de saberes e sabores tradicionais, agricultura urbana e manejo de resíduos orgânicos por meio de compostagem, coleta de rejeitos de um hortifruti e pecuária urbana. Além disso atua na produção de comidas como massas, ravioli, pães de fermentação natural, bolos, conservas, kombucha e outros. Constitui um espaço de convivência, diálogo, cultura e de produção de soluções técnicas para os desafios alimentares, ambientais e econômicos causados pelo modo de produção prevalente.



O design pode atuar e contribuir com a Casa da Videira através de representações e elaborações dos rótulos de seus produtos, de embalagens, de materiais possíveis e na idealização do site. A Associação Casa da Videira possui um perfil no Instagram, esse espaço pode ser um potencial meio de se conectar com pessoas e divulgar mais essa possibilidade e forma de organização social. Um ponto interessante também é o serviço de coleta de resíduos que é oferecido, nesse contexto cabe serem produzidos artefatos gráficos que ilustrem e informem sobre como é esse sistema de serviço-produto.



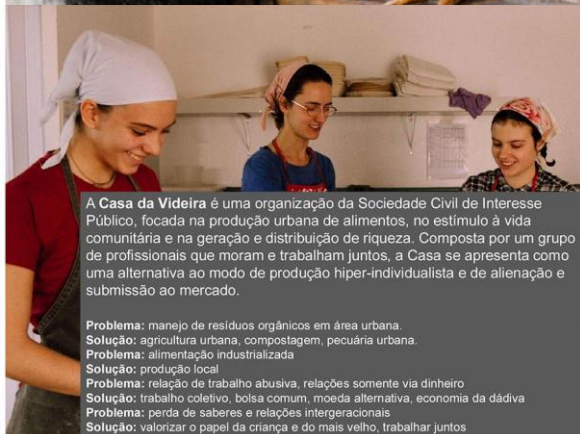
Eduardo Stocco Zabloski - UFPR
Curitiba - Paraná

Ativismo, Compostagem, agricultura urbana

Associação Casa da Videira

R. Paulo Graeser Sobrinho, 96 - São Francisco, Curitiba - PR, 80510-170

mais em : <https://www.instagram.com/casadavideira/>



A Casa da Videira é uma organização da Sociedade Civil de Interesse Público, focada na produção urbana de alimentos, no estímulo à vida comunitária e na geração e distribuição de riqueza. Composta por um grupo de profissionais que moram e trabalham juntos, a Casa se apresenta como uma alternativa ao modo de produção hiper-individualista e de alienação e submissão ao mercado.

Problema: manejo de resíduos orgânicos em área urbana.
Solução: agricultura urbana, compostagem, pecuária urbana.
Problema: alimentação industrializada
Solução: produção local
Problema: relação de trabalho abusiva, relações somente via dinheiro
Solução: trabalho coletivo, bolsa comum, moeda alternativa, economia da dádiva
Problema: perda de saberes e relações intergeracionais
Solução: valorizar o papel da criança e do mais velho, trabalhar juntos

Associação Casa da Videira

É uma organização civil focada na produção urbana de alimentos, manejo de resíduos orgânicos e fortalecimento da vida comunitária. Composta por profissionais que vivem e trabalham juntos, promove alternativas ao individualismo e alienação do mercado. Suas soluções incluem compostagem, produção local, economia da dádiva, resgate de saberes tradicionais e valorização intergeracional. Também oferece coleta de resíduos e produz alimentos artesanais como massas, conservas e kombucha.

ODS 2: Fome Zero e Agricultura Sustentável (produção de alimentos);
ODS 11: Cidades e Comunidades Sustentáveis (agricultura urbana, compostagem);
ODS 12: Consumo e Produção Responsáveis (manejo de resíduos, economia circular);
ODS 17: Parcerias e Meios de Implementação (trabalho coletivo, economia colaborativa).



Alyson S, Julia S e Laura L
Água Verde - Curitiba

Palavras-chaves: cuidado, empatia, resgate, delicadeza

Toca dos Tatus ONG de resgate e a de gatos de rua

mais em : <https://www.instagram.com/toca.dos.tatus/>



Pessoas que não assumem as responsabilidades necessárias para ter e promover uma vida saudável para um animal de estimação, abandonam-os na rua, pois é mais fácil, do que arcar e promover os cuidados demandados.



Os serviços aplicados envolvem resgatar, abrigar, castrar, medicar e promover a adoção de gatos abandonados, com base no conceito de não divulgar imagens impactantes de animais feridos, para obter doações.



Melhorar a comunicação e organização entre os voluntários, assim como facilitar a localização espacial, assim atraindo mais visitantes, adotantes, voluntários e doações.

Projeto A Toca dos Tatus

Uma ONG que atua no resgate, cuidado e promoção de adoção de gatos abandonados. Suas atividades incluem abrigo, castração, medicação e incentivo à adoção, evitando imagens impactantes para sensibilizar doadores. O objetivo é melhorar a comunicação e organização entre voluntários, além de atrair mais visitantes, adotantes e doações.

ODS 11: Cidades e Comunidades Sustentáveis (bem-estar animal em áreas urbanas);
ODS 12: Consumo e Produção Responsáveis (responsabilidade no cuidado animal);
ODS 15: Vida Terrestre (proteção e bem-estar de animais).



O projeto tem como objetivo fornecer um local de lazer gratuito para todos, e também fornecer alimentos (plantas) de forma coletiva e acessível para todos. Para isso, os integrantes da horta comunitária falam sobre a necessidade de posts para o instagram contando a história do local.



Alisson Duarte, Gustavo Hansen, Lara Leder, Leonardo Jouni, Sara de Souza.

Universidade Federal do Paraná - UFPR

Localização R. Marechal Mallet, 250 -
Juvevê/ Ahú

Palavras-chaves: Horta comunitária,
parque, praça, coletivo

Praça Comunitária Seu Francisco

mais em :
<https://www.instagram.com/pracaseufrancisco/?hl=en>



O design aqui contribuirá criando posts para o instagram para informar sobre a existência da horta e toda a sua história, para que assim as pessoas entendam toda a linha do tempo envolvendo o local, conheça os ideais envolvidos, e também criem interesse em visitar e também participar da manutenção e dos cuidados da horta.



Contexto: Uma horta comunitária que surgiu no final de 2018. O projeto a princípio era idealizado e realizado principalmente pelo seu Francisco, porém após sua morte foi necessária a intervenção de pessoas locais para trabalhar na manutenção do local. A horta também serve de espaço de lazer para crianças, já que nela há um parquinho disponível. Ela não conta com apoio municipal e privado, e sobrevive graças ao engajamento de pessoas que atuam lá de modo voluntário.

Praça Comunitária Seu Francisco

Localizada no bairro Juvevê em Curitiba, abriga uma horta comunitária iniciada em 2018, idealizada por Seu Francisco. Após seu falecimento, moradores locais assumiram a manutenção do

ODS 2: Fome Zero e Agricultura Sustentável (acesso a alimentos);
ODS 11: Cidades e Comunidades Sustentáveis



espaço, que também inclui um parquinho infantil. Sem apoio municipal ou privado, a horta depende do trabalho voluntário. O projeto visa fornecer um espaço gratuito de lazer e alimentos acessíveis à comunidade, promovendo engajamento e conscientização por meio de divulgações em redes sociais.

(espaço comunitário e lazer);
ODS 12: Consumo e Produção Responsáveis
(horta comunitária e uso sustentável dos recursos).

Fonte: Autor (2025)

Os casos selecionados demonstram a aderência da prática pedagógica aos eixos temáticos do simpósio. A tabela a seguir adota uma perspectiva crítica, cruzando os temas do evento com uma análise das potencialidades e, principalmente, das limitações das propostas desenvolvidas pelos alunos. O objetivo é avaliar em que medida as intervenções de design propostas em sala de aula conseguem, de fato, aprofundar ou apenas tangenciar as questões complexas de cada eixo, revelando os desafios da própria prática pedagógica em gerar soluções robustas.

Quadro 4: Relação dos cases com os tema em discussão no simpósio

Tema	Revolução dos Baldinhos	Associação Casa da Videira	Toca dos Tatus	Praça Seu Francisco
Sonhares: especulações e imaginações para futuros regenerativos	Focado em soluções regenerativas como compostagem e produção local. Promove um futuro sustentável ao reaproveitar resíduos.	Propõe uma economia circular e práticas alternativas ao consumo tradicional, imaginando novos modos de convivência urbana.	Indiretamente relacionado por meio da ideia de um futuro onde o abandono animal é mitigado.	Envolve o conceito de regeneração por meio de práticas comunitárias como hortas urbanas.
Vivendo a sustentabilidade: repensando a moradia, a cidade e seus serviços	Promove a gestão de resíduos em uma comunidade, contribuindo para melhorias urbanas.	Integra agricultura urbana com novos modos de vida em espaços urbanos, promovendo sustentabilidade em práticas cotidianas.	Não diretamente associado à moradia, mas à convivência urbana saudável por meio do cuidado animal.	A horta e o parquinho fortalecem o uso sustentável e comunitário de um espaço urbano.
Saberes e fazeres colaborativos: da perspectiva humana à multi-espécie	Fortemente colaborativo, envolve toda a comunidade na gestão e utilização dos resíduos.	Fomenta saberes colaborativos por meio do trabalho coletivo e valorização intergeracional.	Diretamente ligado à convivência multi-espécie e colaboração no cuidado animal.	Mobiliza a comunidade para cuidar e manter o espaço público de forma colaborativa.
Novos modos de produção e consumo: da servitização às mudanças de comportamento e estilo de vida	Estimula mudanças no consumo e reciclagem de resíduos, promovendo economia circular.	Transformar práticas cotidianas, incentivando a produção local e um modelo de economia da dádiva.	Promove a responsabilidade no cuidado animal, incentivando novos comportamentos.	Incentiva o cultivo comunitário e práticas sustentáveis no uso de espaços públicos.



Aprender e ensinar para o pluriverso: práticas de ensino e educação	Conscientiza sobre práticas sustentáveis por meio de engajamento comunitário.	Atua como um espaço educativo para práticas sustentáveis e convivência comunitária.	Pode educar sobre o cuidado e responsabilidade com animais.	Envolve ensino informal ao engajar a comunidade na história e manutenção da horta.
Análise crítica	A proposta estimula mudanças no consumo e reciclagem via gamificação, promovendo economia circular. Porém, ao focar no engajamento individual, não enfrenta barreiras estruturais, como dependência de voluntários e ausência de um modelo de negócio sustentável — desafios sistêmicos que o design apenas tangencia.	A proposta contribui para otimizar a iniciativa, mas carece de mecanismos para a gestão de tarefas, o que pode sobrecarregar os voluntários e comprometer a sustentabilidade da iniciativa. Seria interessante incluir sugestões de ferramentas de gestão compatíveis com abordagens visuais.	A proposta melhora a comunicação e organização da ONG, fortalecendo a colaboração entre voluntários. No entanto, permanece centrada na gestão interna, sem estratégias para ampliar a rede de apoio. Assim, limita-se a otimizar o serviço atual, sem redesenhar de forma mais ampla e distribuída o sistema de cuidado animal na comunidade.	A proposta busca engajar por meio de posts no Instagram, mas corre o risco de se limitar ao ativismo superficial. Falta uma estratégia clara para converter esse engajamento em ações concretas no espaço físico, como mutirões ou eventos. Isso revela uma dificuldade em articular o design de comunicação com impactos reais no serviço comunitário.

Fonte: Autor (2025)

A análise das iniciativas permite observar uma forte convergência em torno de objetivos regenerativos e comunitários, mesmo que cada projeto atue em frentes distintas — como compostagem, hortas urbanas, cuidado animal ou produção local. Essa diversidade de abordagens contribui para uma compreensão mais ampla e integrada das possibilidades de transformação urbana, revelando como cada experiência representa uma peça fundamental em um ecossistema maior de mudança social, ecológica e econômica.

Um elemento recorrente entre as iniciativas é a centralidade da colaboração e do engajamento comunitário, tanto na produção de saberes quanto na realização de práticas. Isso evidencia que soluções regenerativas eficazes não dependem apenas de inovações técnicas, mas da construção coletiva de vínculos e responsabilidades. Além disso, mesmo os projetos cujo foco não recai diretamente sobre temas como moradia ou educação acabam, de maneira transversal, contribuindo para essas dimensões, mostrando a interdependência entre os diversos aspectos da vida urbana.

Nesse sentido, a articulação entre os diferentes eixos temáticos — regeneração, convivência, saberes colaborativos, novos modos de produção e consumo, e práticas educativas — revela-se como um terreno fértil para inspirar políticas públicas e ações coletivas voltadas à sustentabilidade. A análise aponta, portanto, para a potência transformadora dessas iniciativas quando compreendidas e fortalecidas como partes de um todo mais amplo e conectado.



6 Resultados e Discussão

Um dos principais desafios enfrentados durante a aplicação desta proposta pedagógica está relacionado ao modelo tradicional de ensino, ainda fortemente baseado na lógica da avaliação por busca de resposta do certo e da obtenção de notas. Apesar das discussões críticas promovidas em sala sobre sustentabilidade e o papel transformador do design, muitos tendem a permanecer em zonas de conforto, recorrendo a práticas convencionais — como a criação de marcas ou postagens para redes sociais — mesmo diante de propostas que demandam um engajamento mais profundo com questões sociais e ambientais.

A preferência por soluções comunicacionais convencionais revela uma limitação recorrente na formação em design convencional: a dificuldade de ampliar o campo de atuação para além da comunicação. Há uma contradição entre o interesse por iniciativas socialmente invisibilizadas, como as de comunidades criativas, e a falta de estratégias para dar visibilidade a essas ações — o que compromete seu acesso a apoios, patrocínios e públicos relevantes. Isso evidencia um descompasso entre teoria e prática. Embora Manzini(2008) proponha o designer como facilitador de inovações sociais, muitos estudantes acabam recorrendo ao que já conhecem, por falta de reflexão crítica sobre sua própria formação. A abordagem da DESIS Network, portanto, talvez exija uma etapa anterior: uma “pedagogia da desalienação” que questione a visão limitada do papel do designer. A crítica de Benetti e Held (2022) ao capitalismo verde oferece suporte a essa reflexão, mas sua aplicação no ensino requer mediação ativa para gerar práticas verdadeiramente transformadoras.

Além disso, a estrutura curricular semestral adotada no curso, com carga horária reduzida, impõe desafios ao aprofundamento de temas complexos como a sustentabilidade. A superficialidade inevitável desse formato pode gerar uma falsa sensação de domínio por parte dos estudantes, comprometendo a construção de um pensamento crítico e sistêmico. Na avaliação final da disciplina, esse risco torna-se evidente: muitas respostas dos discentes refletem discursos genéricos ou prontos, sem evidenciar apropriação conceitual ou análise contextualizada.

Um exemplo dessa situação foi observado no final da disciplina, quando alguns estudantes afirmaram que já “são sustentáveis” por adotarem algumas poucas atitudes paliativas. Essas respostas, no entanto, não apresentaram reflexões aprofundadas ou evidências concretas que sustentassem suas afirmações, reforçando a percepção de uma compreensão superficial do tema.

A metodologia adotada, centrada em atividades de campo e na interação direta com comunidades locais, revelou-se uma estratégia promissora. A vivência prática permite ao estudante perceber, de forma concreta, as dinâmicas, os desafios e as potências dos contextos sociais. Essa interação contribui para o desenvolvimento de projetos mais sensíveis e relevantes, além de favorecer a construção de vínculos com as instituições envolvidas. Em alguns casos, surgiram inclusive oportunidades de atuação profissional futura para os estudantes.



Contudo, a aplicação de ferramentas mais complexas — como o mapa de sistema, utilizado no Design de Serviços e Sistêmico — ainda encontra resistência e dificuldades de uso, especialmente quando o foco recai sobre a sustentabilidade e a inovação social. Isso exige uma mediação cuidadosa do professor, já que essas ferramentas demandam uma forma de pensar que extrapola as abordagens tradicionais do design gráfico.

Ao longo de anos com a aplicação desta metodologia, como já mencionado, observa-se que muitas comunidades criativas operam de forma quase invisível, com baixa presença em redes sociais e escassa capacidade de comunicação institucional. A falta de estrutura e de recursos compromete a adesão a editais e a obtenção de apoios. Embora aplicativos como o WhatsApp tenham criado novas possibilidades de articulação, ainda prevalece uma lógica baseada em redes de confiança e contatos pessoais. Nesse cenário, a escuta e o envolvimento dos estudantes contribuem para um processo de valorização simbólica das iniciativas, revelando à própria comunidade o potencial transformador de suas práticas.

Essa troca, por vezes, desperta nos próprios atores sociais uma nova percepção sobre a relevância de suas ações. Ao compreenderem o impacto que suas práticas podem ter no campo do design para a sustentabilidade, sentem-se mais motivados a buscar apoio e articulações — seja por meio de editais, parcerias ou maior mobilização local.

Por fim, é necessário refletir sobre a alienação presente no ensino de design. A divisão estanque entre subáreas (como Design Gráfico e de Produto) pode gerar uma “miopia cognitiva” (BENETTI; HELD, 2022), na qual o estudante não reconhece a urgência da sustentabilidade como um campo essencial e transversal à sua formação profissional. A sustentabilidade, quando tratada como um conteúdo isolado em uma disciplina, corre o risco de ser percebida como um tema periférico — e não como um eixo estruturante da atuação do designer no presente e no futuro.

A frustração mencionada em sala, compartilhada por professores e estudantes, muitas vezes reflete os desafios de lidar com a complexidade das questões socioambientais e de traduzi-las em soluções significativas e aplicáveis. Essa dificuldade pode gerar um sentimento de inadequação frente à magnitude dos problemas enfrentados. Contudo, a proposta pedagógica apresentada busca superar esses obstáculos ao propor metodologias que fomentem uma abordagem mais crítica e reflexiva.

Por meio de atividades que incentivam o pensamento colaborativo e a experimentação prática, os alunos têm a oportunidade de compreender as dinâmicas subjacentes às questões socioambientais e de explorar caminhos inovadores para a transformação. Dessa forma, a formação deixa de ser apenas técnica e passa a integrar uma dimensão ética e social, preparando os estudantes para atuarem como agentes de mudança em contextos reais e desafiadores.

No contexto da compreensão sobre Inovação Social e Comunidades Criativas como ferramentas para promover a sustentabilidade, os casos apresentados no artigo, assim como os explorados pelos discentes nas disciplinas, revelam de forma concreta as práticas



dessas comunidades. Eles permitem vivenciar a materialidade das propostas das comunidades criativas. Ao seguir a metodologia de análise, torna-se possível identificar diversas oportunidades de atuação do design.

Embora algumas equipes se concentrem em soluções mais evidentes, como o auxílio na divulgação, fica claro que essas intervenções ultrapassam a superficialidade. Isso porque se evidencia a necessidade de compreender profundamente o funcionamento das entidades para que as estratégias de comunicação sejam alinhadas às causas principais e às formas adequadas de atuação.

As oportunidades que podem auxiliar nas comunidades criativas, indo além dos materiais de divulgação, incluem melhorias gráficas que não se limitam à promoção, com foco em aprimorar elementos visuais que fortaleçam a identidade do projeto. Além disso, é possível desenvolver ferramentas para otimizar a comunicação interna, como fichas que facilitem processos e tornem a gestão mais eficiente. Outra possibilidade é o mapeamento de fluxos e processos, por meio da criação de recursos como mapas do sistema ou storyboards, que podem ser especialmente úteis para o alinhamento interno em fases críticas, como recrutamento ou definição de estratégias.

As ações propostas extrapolam o relacionamento tradicional entre o designer e o cliente, superando a simples recepção de um briefing para uma atuação pontual. Elas demandam um engajamento mais profundo, alinhado às necessidades das iniciativas e ao fortalecimento de suas causas fundamentais.

A fundamentação sobre alienação e “capitalismo verde” é utilizada na disciplina como base para aprofundar o propósito da atividade, que vai além de uma análise distanciada, propondo uma ação mais imersiva. Busca-se explicar o distanciamento das pessoas em relação a uma vida mais sustentável e destacar que ações concretas estão ao nosso alcance.

As comunidades criativas, com as quais os alunos são incentivados a interagir, têm como objetivo contrabalançar o estado de alienação promovido pelo sistema dominante. O contato direto com pessoas engajadas na promoção de iniciativas sustentáveis permite vivenciar ações concretas que desafiam essa desconexão.

Atuar por meio do design para apoiar essas iniciativas visa transformar os designers em agentes ativos de suas próprias histórias, promovendo uma prática consciente e não alienada.

O propósito da Educação Ativadora e Imersiva está na metodologia adotada, que convida os discentes a realizar uma etnografia. Segundo Santos (2018), na aplicação do design, a compreensão suficiente da realidade é essencial para validar a ação. Essa abordagem permite que os alunos se envolvam diretamente com a realidade, promovendo um aprendizado significativo.

Muitos estudantes buscam uma imersão mais ativa em suas comunidades, indo além da superfície ao organizar as informações circundantes e interagir com as pessoas que



estão na linha de frente. Esse contato gera um ato de empatia em relação aos projetos, promovendo uma dinâmica diferenciada da tradicional relação cliente-designer.

Essa abordagem conecta-se tanto aos princípios de sustentabilidade quanto à crítica à alienação imposta pela sociedade, permitindo aos discentes experimentar e promover ações que desafiem essas estruturas.

7 Considerações Finais e Caminhos Alternativos

A análise da prática pedagógica revela tanto seu valor quanto seus limites, apontando possibilidades de aprimoramento. A frustração compartilhada por docentes e discentes pode impulsionar a evolução do modelo atual. A seguir, alguns caminhos futuros:

- **Parcerias de longo prazo:** A limitação semestral da disciplina poderia ser superada por projetos de extensão, permitindo implementar e iterar soluções junto à comunidade.
- **Ferramentas participativas:** Dificuldades com o mapa de sistema indicam a necessidade de ferramentas mais lúdicas e críticas que estimulem o pensamento sistêmico de forma engajadora abordando estratégias como a de gameificação.
- **Desalienação do designer:** Um módulo introdutório sobre arqueologia do design poderia contribuir na desconstrução de práticas alienantes, incentivando abordagens mais conscientes e transformadoras.
- **Contribuição para Políticas Públicas:** Os diagnósticos feitos pelos alunos podem ser sistematizados e apresentados a gestores públicos, fortalecendo o papel da universidade na formulação de políticas para comunidades criativas.

Essas propostas visam abrir a prática pedagógica à experimentação contínua, aproximando o design de seu potencial como agente de transformação social.

8 Referências

BENETTI, Luciana P.; BARROS DE HELD, M. Sílvia. **Greenwashing e o mito da sustentabilidade na moda: alienação e fetichismo da mercadoria**. REAMD, Florianópolis, v. 6, n. 1, e 0131, p. 1-17, fev./mai. 2022. Disponível em: <https://periodicos.udesc.br/index.php/ensinarmode/article/view/20131>. Acesso em: 12 abr. 2025.

BONSIEPE, Gui. **Design: do material ao digital**. São Paulo: Blucher, 1997.

BROWN, Tim. **Change by Design**. Nova York: Harper Business, 2009.

CENTRO BRASIL DESIGN. **Catálogo da Bienal Brasileira de Design 2010** – Volume 1. Curitiba: CBD, 2010. Disponível em: <https://www.cbd.org.br/materiais-cbd/catalogo-da-bienal-brasileira-de-design-2010-volume-1/>. Acesso em: 20 abr. 2025.



CESCHIN, F.; GAZIULUSOY, I. **Evolution of design for sustainability:** From product design to design for system innovations and transitions. *Design Studies*, [s.l.], v. 47, p. 118–163, 2016.

CHAVES, Lilian Item. **Inovação social.** Material de aula utilizado no curso de disciplina pós-graduação de Design, Universidade Federal do Paraná, Curitiba, 2012.

DE SOUZA LUCCA, André; DAROS, Carolina. A inovação sob a ótica do design sustentável: uma revisão da literatura. *e-Revista LOGO*, v. 6, n. 1, p. 41-58, 2017.

DESIS NETWORK. **Mission and Projects.** Disponível em: <https://desisnetwork.org/>. Acesso em: 12 abr. 2025.

GUEDES, Manoel. **Comunidades criativas:** interfaces do design com as comunidades criativas. São Paulo: USP, 2010.

GUEDES, Manoel. **Comunidades criativas e projetos em comunidades.** Material de aula. Universidade de São Paulo, 2012.

LENS International. **Aprendendo sobre Sustentabilidade.** Disponível em: www.lens-international.org/. Acesso em: 12 abr. 2025.

MANZINI, Ezio. **Design para a inovação social e sustentabilidade:** comunidades criativas, organizações colaborativas e novas redes projetuais. Rio de Janeiro: E-papers, 2008.

MANZINI, Ezio. **Design, When Everybody Designs:** An Introduction to Design for Social Innovation. Cambridge: MIT Press, 2015.

PAPANEK, Victor. **Design for the Real World:** Human Ecology and Social Change. Londres: Thames & Hudson, 1971.

PAIVA, Marlon Bruno Matos et al. **Consumer Myopia:** uma análise do gap entre atitude e comportamento sustentável. *Revista de Administração da Universidade Federal de Santa Maria*, v. 10, p. 26-43, 2017.

SANTOS, Aguinaldo. **Seleção do método de pesquisa:** guia para pós-graduando em design e áreas afins. Curitiba: Insight, 2018.

SIMPÓSIO BRASILEIRO DE DESIGN SUSTENTÁVEL. **Histórico do evento.** Curitiba: Universidade Federal do Paraná, 2021. Disponível em: <http://www.sds2021.ufpr.br/>. Acesso em: 26 abr. 2025.

YIN, Robert K. **Estudo de caso:** planejamento e métodos. 5. ed. Porto Alegre: Bookman, 2015.