

## 14º Congresso Brasileiro de Design: Conversação

### **Design como Ação Política: abordagens do design em parceria em prol de uma sociedade equânime**

ARAUJO, Renata; Doutora em Design; PUC-Rio

rmea@puc-rio.br

BRAZIL, Lucas; Mestre em Design; PUC-Rio

lucas.brazil.sousa@gmail.com

ESPANHOL, Maria; Mestre em Design; PUC-Rio

mlespanhol@id.uff.br

LÉSTE, João; Mestre em Design; PUC-Rio

joao.leste.design@gmail.com

PERPÉTUO, Luciana; Mestre em Design; PUC-Rio

luciana.aula@yahoo.com.br

Considerando o Design como uma atividade nascida em meio a cultura do capitalismo, a presente conversação visa, a partir da filosofia do ato responsável de Bakhtin, propor um momento de reflexão e diálogo sobre práticas de projeto em design voltadas para o bem estar social, fazendo valer os fundamentos da Constituição Federal de 1988. Apresentamos a abordagem metodológica Design em Parceria como caminho para conduzir projetos em consonância com os valores de uma sociedade inclusiva e equitativa, em que todas as pessoas se sintam contempladas. Esta abordagem também dialoga com princípios traduzidos no lema adotado pelas pessoas com deficiência “Nada Para Nós, Sem Nós” e trabalhos com as metodologias YPAR. Entendendo o princípio da autodeterminação como um pilar fundamental da democracia, propomos um espaço de interação e reflexão sobre as práticas atuais de designers.

**Palavras-chave:** design, participação, ato responsivo.

## 1 Apresentação do Tema

Entendendo o Design como uma atividade de projeto nascida em meio ao capitalismo (Bonsiepe, 2013), ele é influenciado por este contexto histórico no qual está inserido. Neste sentido, há duas alternativas: se alinhar – intencionalmente, ou não – às características deste sistema, quando o design age, entre outras coisas, como uma ferramenta de maximização de lucros e captação de clientes; ou exercer um esforço para caminhar em outro sentido, por meio do qual é possível propor uma aplicação do design como ferramenta de participação cidadã, em prol do bem estar social comum.

A Constituição Federal de 1988, em seu Art.1, explica que a República Federativa do Brasil se constitui em **Estado Democrático de Direito** – o que, de acordo com uma das publicações da Revista de Informação Legislativa, presente no site do Senado Federal, pode ser colocado da seguinte forma:

Em resumo, o Estado Democrático de Direito deve realizar a institucionalização do poder popular, num processo de convivência social pacífico, numa **sociedade livre, justa e solidária** e fundada na dignidade da pessoa humana. (Silva, 2005, p.228)

Ademais, já existem mecanismos na constituição de 1988 que apontam os objetivos fundamentais do país; são estes:

Art. 3º Constituem **objetivos fundamentais** da República Federativa do Brasil:

I – construir uma **sociedade livre, justa e solidária**;

II – garantir o desenvolvimento nacional;

III – erradicar a pobreza e a marginalização e **reduzir as desigualdades sociais e regionais**;

IV – **promover o bem de todos**, sem preconceitos de origem, raça, sexo, cor, idade e quaisquer outras formas de discriminação. (BRASIL, 1988)

Desta forma, como designers atuantes na área de pesquisa, entendemos que é nosso dever apoiar paradigmas de projeto que se alinhem com estes objetivos fundamentais, entendendo que é nosso dever cidadão prezar pelo bem estar social. Como grupo de pesquisa, conduzimos nossas ações em conformidade com o Ato Responsável de Bakhtin (1993) – autor principal referenciado por nós.

## 2 Justificativa e Relevância

Ao materializar e dar forma às ideias e pensamentos, coloca-se em evidência contradições sociais, como por exemplo o que circula, ou não, como bens de consumo ou bens simbólicos em determinada comunidade.

No campo do Design, perceber o ato projetual como ação política – ato responsável – em prol do bem estar social comum, introduz outro paradigma projetual, através do qual é possível fazer o esforço ativo de escolher processos que abarquem o pensamento crítico como forma de se

contrapor às práticas hegemônicas e predatórias características do Capitalismo Tardio – que tem como consequências a marginalização de pessoas, ideias e experiências que não operam na lógica das normas e regras que respondem aos interesses de grupos que têm o capital econômico – ou seja, a exclusão daquilo que não é lucrativo.

As argumentações expostas apontam para emergência de debates e ações que discutam e proponham novos arranjos, articulações frente ao pensamento hegemônico excludente que alimenta as forças e práticas opressoras das estruturas dominantes da sociedade. Na mesma medida, através do uso da abordagem metodológica Design em Parceria (Araujo, Cortes, Farbiarz, 2020), buscamos remover os grupos marginalizados do lugar de "objeto" – que é recorrente em campanhas publicitárias que "promovem a diversidade" –, colocando-os em uma posição de parceiros e agentes ativos em determinar aquilo que se produz.

Neste sentido, é possível pensar um Design que atue em proposições para uma sociedade inclusiva e equitativa, em que todas as pessoas se sintam representadas, ouvidas e participantes. Projetar dessa maneira significa incluir sujeitos, formar parcerias com pequenas comunidades locais, com escolas, com grupos de vizinhanças e condomínios, ouvindo, compreendendo a cultura local e criando – em conjunto – caminhos que surgem junto a esses grupos.

Esta é uma reivindicação bastante central, por exemplo, de grupos de pessoas com deficiência, que é resumida no lema "Nada Sobre Nós, Sem Nós". Conforme evidenciam as publicação de Sassaki (2007a, 2007b), que relatam desenvolvimentos e conquistas do movimento das pessoas com deficiência, a reivindicação pela autonomia, participação e protagonismo de grupos marginalizados está no âmago de qualquer movimento que preze por equidade:

Reconhecer a perícia e a autoridade das pessoas com deficiência é muito importante. O movimento das pessoas com deficiência se resume em falar por nós mesmos. Ele trata de como é ser uma pessoa com deficiência. Ele trata de como é ter este ou aquele tipo de deficiência. Ele trata de exigir que sejamos respeitados como os verdadeiros peritos a respeito de deficiências. Ele se resume no lema Nada Sobre Nós, Sem Nós (Shakespeare, 2001, apud Sassaki, 2007b)

Essa ideia é complementada por Taylor (2011), quando discursa sobre uma definição mais atualizada do conceito de "Independência", no que tange às comunidades de pessoas com deficiência:

Pessoas com deficiência são negativamente afetadas por interpretações limitadas do conceito de independência, e que estudos sobre deficiência trabalharam para redefinir o que a independência significa. Independência, eu argumento, é mais sobre escolha e direitos civis do que sobre autossuficiência pura. Como Paul Longmore, eu argumento que é a interdependência, não independência; e comunidade, não autonomia física, que devem ser apoiadas e reconhecidas como essenciais para sustentar uma sociedade justa (Taylor, 2011, tradução livre<sup>1</sup>)

---

<sup>1</sup> Texto original, em inglês: Disabled people are negatively affected by limited interpretations of the concept of independence, and disability studies has worked to redefine what independence can mean. Independence, I argue, is more about choice and civil rights than it is about pure self-sufficiency. Like

A participação também é um ponto central de algumas metodologias de pesquisa ativa, a exemplo da Youth Participatory Action Research (YPAR – "Pesquisa Ação com Participação de Jovens"), que defende que é através da participação de grupos diferentes daqueles que tradicionalmente possuem o poder de decisão e o palco para participação que é possível transcender algumas das limitações do desenvolvimento de projetos e pesquisas. Estas metodologias, portanto, buscam oferecer uma oportunidade para que pessoas desse grupo se apossassem destas ferramentas, para que tenham autonomia de utilizá-las da forma que entendam que seja coerente para suas realidades particulares.

Em resposta a essa inquietude geral, enxergamos, pela perspectiva de Manzini, uma posição que é a utilização do design em busca de um bem-estar focado na regeneração da qualidade dos contextos de vida, ou seja, uma busca de condições para viver bem. Manzini traz um dos possíveis caminhos para se chegar a isso, vinculando um outro bem-estar à redução de consumo e crescimento de outras formas de qualidade de vida, isso com uma visão sistêmica do contexto:

(...) devemos imaginar um sistema cultural e de produção onde uma redução no consumo de produtos e serviços materiais seja (ainda mais) compensada por um crescimento em outras formas de qualidade: as qualidades intangíveis da cultura e do espírito, mas também – e isso é do nosso maior interesse – a qualidade de nosso contexto de vida, onde o bem-estar é criado levando-se em consideração o quadro geral onde se desenvolve a vida de uma pessoa. (Manzini, 2008, p.57)

Podemos dizer que para trabalhar em prol de um outro mundo, é sempre necessário entender melhor a qualidade de vida dos contextos das pessoas. Além disso, imaginar, criar, projetar esses novos futuros em colaboração faz parte do processo. É a visão de uma utopia que alinha os objetivos comuns para a construção de caminhos para uma sociedade mais justa, equânime, inclusiva e por conseguinte, democrática.

Manzini escolhe pensar/agir (teoria – práxis) design para sustentabilidade e suas ações vão ao encontro disso. Não esperar ser imposto, escolher agir é o Ato Design. "Nossa aspiração comum para o design é, ou deveria ser, criar as condições para que isso possa acontecer não como uma necessidade, mas como uma escolha." (Manzini, 2008, p.39). Neste sentido, tal qual nas metodologias YPAR, o design se coloca como um facilitador e potencializador para que as comunidades atinjam um princípio de autodeterminação – essencial no que diz respeito à preservação da dignidade humana.

### 3 Objetivos da Conversação

Apresentando breve referencial sobre Design em Parceria, e exemplos de projetos neste paradigma, esperamos que o espaço de diálogo, troca de experiências e de ideias gerado possa instigar reflexões sobre como cada um de nós pode contribuir no desenvolvimento de projetos participativos em design, priorizando a vida humana e as interações entre os sujeitos.

Em função das atividades propostas, espera-se que as pessoas possam repensar suas abordagens metodológicas e seu fazer projetual, provocando mudanças na direção de uma sociedade que acolha e que una o pensar-sentir-fazer.

#### **4 Planejamento e Condução da Dinâmica**

A dinâmica da atividade foi planejada para acontecer em 5 momentos:

- 1) Breve apresentação sobre a metodologia de Design em Parceria.
- 2) Apresentar exemplos de suas aplicações nas pesquisas da equipe proponente da atividade.
- 3) Pedir que as pessoas escrevam palavras e incluam imagens, no espaço compartilhado da plataforma Miro, que representem a sua prática como designer.
- 4) Realizar diálogo em função dos insumos trazidos para a dinâmica, abrindo espaço para que as pessoas dividam suas experiências e ânsias.
- 5) Propor reflexão sobre o papel de cada participante enquanto designer, abrindo espaço para que dividam práticas que poderiam alterar de alguma forma em função da conversação.

##### **4.1 Descrição da Dinâmica**

A conversação contou com a participação de um total de 13 pessoas, sendo 5 as proponentes. O primeiro momento das conversações foi de receptividade para as pessoas inscritas, com cada uma se apresentando e falando brevemente de seus interesses em relação ao tema do Design em Parceria. Com isso, estabelecemos um ambiente democrático aberto à participação de todos em diálogo para troca de experiências, reflexões e discussão acerca das práticas em design. Dentre os participantes inscritos houve quem praticasse a abordagem em suas pesquisa de mestrado e doutorado; quem procurasse maiores referências sobre o tema, por conta de pesquisas relacionadas ao Design social; e outros ainda que buscavam conhecer um pouco mais da abordagem. A partir da conversa inicial, se tornou evidente que o termo “Design Social” é mais conhecido que o termo “Design em Parceria”.

Para continuar construindo esse ambiente democrático de debate, e iniciarmos as discussões com todos juntos, a partir de um mesmo ponto, enviamos um link da plataforma Mentimeter – que pode ser usada como uma ótima ferramenta de facilitação de debates – na confirmação da inscrição, pedindo que os participantes respondessem a seguinte questão: “Inclua três palavras que representam o Design em Parceria na sua visão”, a respeito da sua prática de design. Para participantes que não conseguiram fazer o envio de antemão, enviamos o mesmo link durante a conversação, considerando que a plataforma atualiza os resultados em tempo real.

A partir deste momento, compartilhamos uma tela com slides, a serem usados como referência para a parte mais expositiva da atividade. Em primeiro lugar, fizemos uma breve apresentação contando sobre a origem do Design em Parceria na PUC-Rio, que nasce a partir da ação da Professora Ana Branco e do Professor José Luiz Mendes Ripper, exemplificado pela “sala de aula entre as árvores” ou “Barraca” – uma sala pensada para a convivência e a troca entre as pessoas, que coexistem com a natureza. Há cerca de 40 anos, o Departamento de Artes & Design vem desenvolvendo essa prática de ensino de design e desenvolvimento de projetos, que tem como premissas principais: a escuta, o diálogo e a interação entre sujeitos.

Durante esse tempo, alunos se tornaram professores, e a abordagem metodológica do Design em Parceria faz parte do currículo do curso desde 1988.

Também apresentamos brevemente o conceito da Filosofia do Ato Responsável de Bakhtin (1993), que molda a forma como as pesquisas são conduzidas dentro do LINC-Design (Laboratório Linguagem Interação e Construção de Sentidos), e como ela se relaciona com o tema da conversação.

Na sequência, os proponentes da conversas, todos participantes do LINC-Design apresentaram partes de suas pesquisas desenvolvidas no laboratório com o intuito de exemplificar na prática ações que dialogam com um Design como ação política: que evidenciam a participação do outro nos projetos, o consideram parceiro para a construção de uma sociedade equânime.

Por fim, projetamos o resultado da pesquisa do Mentimeter, que está disponível a seguir:

Figura 1 – Resultado do Mentimeter aplicado com participantes da conversação

## Inclua três palavras que representam o Design em Parceria na sua visão

Mentimeter

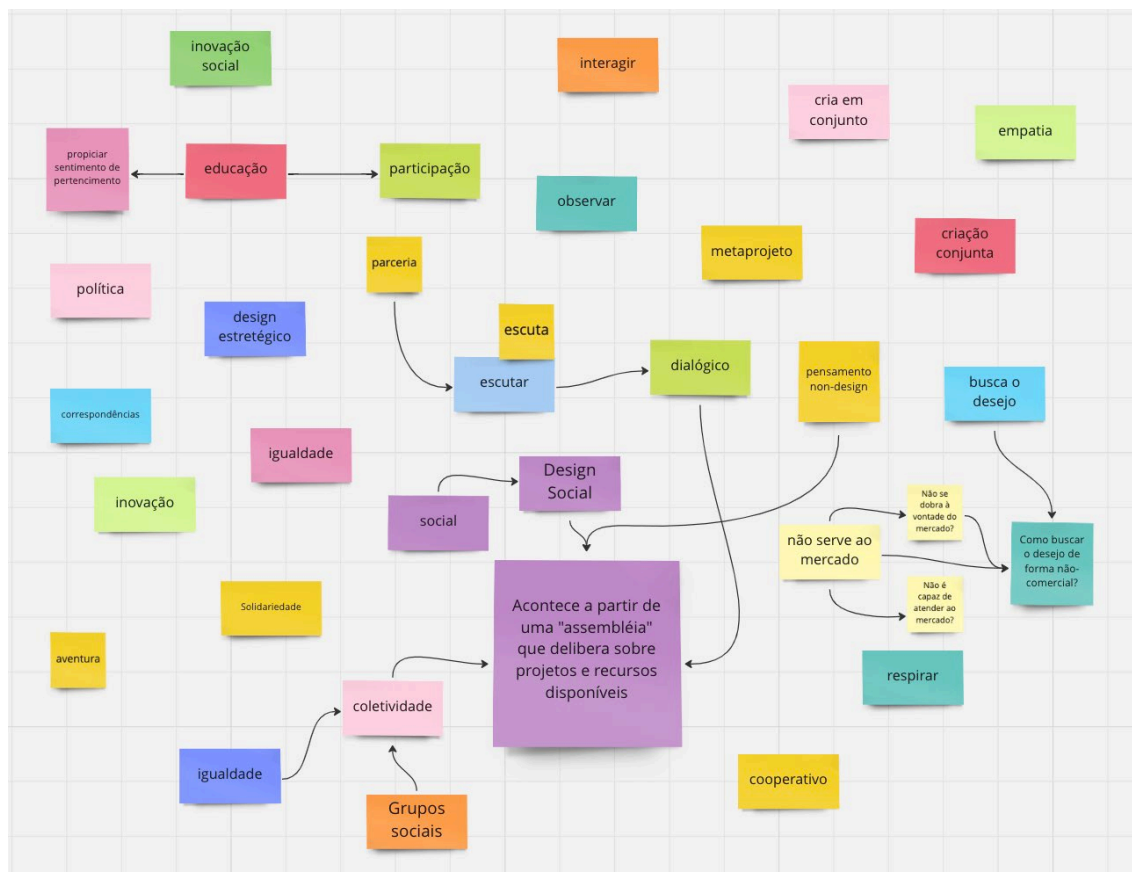


Fonte: acervo pessoal dos proponentes da conversação (2022)

Em seguida, para retomarmos o ambiente participativo, compartilhamos o link da plataforma interativa Miro e compartilhamos a tela para todos verem. Nela estavam dispostas as palavras que os participantes haviam compartilhado. Todos tinham acesso à plataforma de modo que pudessem fazer alterações nas palavras e observar a tela e o movimento coletivo. Diante da diversidade de termos atribuída, convidamos todos a arrumar as palavras, acrescentar novas ou retirar, fazendo ligações, adicionando textos, ao mesmo tempo em que dialogamos sobre um fazer Design com o outro, considerando a referência de Paulo Freire sobre o universo vocabular. A partir das palavras, foram sendo criadas conexões dentro do Miro – que, por sua vez, incentivaram reflexões na condução da conversa. Algumas dessas reflexões também foram levadas para a lousa compartilhada, se tornando pontos focais da discussão. As principais palavras a serem manipuladas tinham relação com o design social, e seus

desdobramentos, e palavras relacionadas à escuta, diálogo e colaboração, como pode ser observado na imagem a seguir:

Figura 2 – Lousa compartilhada do Miro



Fonte: acervo pessoal dos proponentes da conversa (2022)

A partir desse lugar comum a todos, o diálogo e a troca de experiências e de ideias se deu. Exemplos de atuação em projetos foram trazidos; reflexões a partir dessas experiências; uma discussão envolvendo entendimentos a respeito do lugar social do design; a perspectiva social e responsável do design; as diferentes abordagens de design; os paradoxos que envolvem o trabalho com grupos sociais numa sociedade pautada em princípios do capital; impactos do design, possibilidades e desafios, reconhecendo que o design integra um sistema social, histórico e econômico.

Tivemos participantes que precisaram sair antes da conclusão da atividade, reduzindo um pouco o número de pessoas engajadas na conversa – mas de certa maneira aumentando a interação e trocas com quem ficou até o final, visto que foi possível aumentar o tempo de participação de cada pessoa ainda presente. Dessa maneira, foi possível aprofundar determinados pensamentos e direcionar propostas.

Concluimos o encontro extrapolando o tempo previsto, certos que as discussões não se encerraram. Provocados pela troca de ideias e conscientes da urgência em fazer algo. Ficou claro para o grupo a importância de espaços, como esse, onde a partir do encontro e partilha renovamos ideias e vislumbramos possibilidades de fazer com design. Fica o desejo de que



outras oportunidades de troca e trabalho conjunto aconteçam em breve. Fica a certeza da escuta como elemento fundamental para a interação e que atuação do design como prática social está em construção entre sujeitos nos atos responsáveis.

## 5 Resultados, Reflexões e Desdobramentos possíveis

A partir da apresentação inicial do tema, e da conversa que se afluía com as apresentações pessoais, se tornou evidente que o termo “Design Social” é mais conhecido que o termo “Design em Parceria”. Considerando que o Design em Parceria é uma prática que nasce na PUC-Rio, e que os participantes da conversa eram, com uma exceção, pessoas de outras instituições do Brasil, não é uma surpresa que o termo não fosse o referencial principal do grupo. Entretanto, não houve dúvidas de que, apesar da terminologia diferir, as intenções da prática de um design social, responsável, e em prol de uma sociedade equânime caminhavam na mesma direção. Entretanto, fica a reflexão de o que poderia ser feito para que esta abordagem do Design pudesse ser mais difundida – de que formas ela pode se tornar mais conhecida e mais acessível para nossos pares?

Dentre o que foi colocado pelo grupo, nossa conversa seguiu um caminho de co-construir espaços, mesmo que virtuais, para problematizações, trocas, diálogos, conversações, sobre design e sociedade – e percebe-se a importância disso em vista que finalizamos a atividade com o pedido de que pudessemos ter outros encontros, para seguir dialogando. Foi apontado como faz falta essa ponte constante para além de congressos e em um lugar de fala-escuta horizontalizado, para servir de espaço de reflexões co-construídas e não somente direcionadas e conduzidas por pessoas apresentando seus trabalhos. Acreditamos que a atividade atingiu seu objetivo, especialmente pelo número de participantes, pois nossa ideia era ter como base o design em parceria para propor uma troca qualitativa. Logo, a partir da escuta ativa e falas das diferentes pessoas, trazendo suas experiências diversas, pudessemos conduzir essa conversa de maneira a inspirar a reflexão de todas as pessoas presentes – proponentes ou participantes – a partir de um espaço de fala e de escuta mútua.

Sabemos que mesmo o mundo acadêmico está refém do contexto da produção capitalista – nesse contexto, refletido pelo incentivo às publicações, supervalorização dos currículos Lattes, entre outros *fatores de determinação de sucesso*. Nesse sentido, entendemos que o engajamento, a participação ativa e – mais importante – o desejo por mais encontros, demonstram um incrível resultado para essa proposta de atividade focada na reflexão e autocrítica em prol de um design que presa pela dignidade humana.

### 5.1 Desdobramentos Possíveis – uma rede de colaboração

O primeiro desdobramento possível é, naturalmente, a condução de mais encontros, em que seja possível seguir discutindo o tipo de abordagem e de valores semeados pelo Design em Parceria. Entendendo-a como uma práxis projetual em extrema conformação com a Filosofia do Ato Responsável, e com ideais Freireanos, consideramos extremamente positivo o diálogo sobre como essa abordagem pode ser adotada por outras pessoas, pesquisas ou instituições.

Esperamos que esta atividade tenha sido o primeiro passo na cristalização de uma rede de designers baseada no apoio mútuo e na ação política responsável – abrindo oportunidades para colaborações em projetos, participação em bancas, e acompanhamento das pesquisas em próximos eventos voltados para a pesquisa em Design.



## 6 Bibliografia que dá Suporte à Proposta Apresentada

ARAUJO, R.; CORTES, A; FARBIARZ, J., Design em Parceria: experiências de ensino de projeto em design fundamentadas na participação e no diálogo. **Festival de La Imagem** - Participatory Design Conference 2020, Vol 3., pp. 141-150.

BAKHTIN, Mikhail. **Para uma filosofia do ato**. Austin: University of Texas Press, 1993. [Tradução para fins acadêmicos]

Brasil.[Constituição (1988)]. **Constituição da República Federativa do Brasil** [recurso eletrônico]. — Brasília : Supremo Tribunal Federal, Secretaria de Documentação, 2019. 577 p. Atualizada até a EC n. 105/2019.

BONSIEPE, G. **Design, Cultura e Sociedade**. 1st Reprinting. São Paulo: Blucher, 2013.

CAMMAROTA, J., FINE, M. **Revolutionizing education: youth participatory action research in motion**. Routledge, New York and London, 2008.

HILL, J. Do deaf communities actually want sign language gloves? **Nat Electron.**, v. 3, p. 512–513, 2020.

MANZINI, Ezio. **Design para a inovação social e sustentabilidade**: comunidades criativas, organizações colaborativas e novas redes projetuais / Ezio Manzini; [coordenação de tradução Carla Cipolla; equipe Elisa Spampinato, Aline Lys Silva]. Rio de Janeiro: E-papers, 2008. (Cadernos do Grupo de Altos Estudos ; v.1) 104p.

NICOLE M., ANTERO G., & MORRELL, E. **Doing youth participatory action research: a methodological handbook for researchers, educators, and students**. Routledge, New York and London, 2016.

SASSAKI, R. K. **Nada sobre nós, sem nós**: Da integração à inclusão - Parte 1. Revista Nacional de Reabilitação, ano X, n. 57, jul./ago. 2007, p. 8-16.

SASSAKI, R. K. **Nada sobre nós, sem nós**: Da integração à inclusão - Parte 2. Revista Nacional de Reabilitação, ano X, n. 58, set./out. 2007, p.20-30.

SILVA, Enio Moraes da. **O Estado Democrático de Direito**. Revista de Informação Legislativa, Brasília, v. 167, n. 42, p. 213-230, jul. 2005. Trimestral.

TAYLOR, S. Beasts of Burden: Disability Studies and Animal Rights. **Qui Parle** (Duke University Press), Carolina do Norte, v. 19, n. 2, p.192-222, spring/summer, 2011. Bilingual.

## 7 Apresentação de Proponentes

Dentro do Laboratório Linguagem, Interação e Construção de Sentidos/Design (LINC-Design), no grupo de estudos do eixo do “Design para Educação Inclusiva: Design em Parceria e Responsabilidade Social”, intentamos incorporar a diversidade produtiva, o pluralismo cívico e as múltiplas camadas dos mundos que situam os sujeitos contemporâneos no centro dos processos formativos e das políticas públicas<sup>2</sup>. Os membros do eixo abaixo relacionados, propõe esta dinâmica de conversação:

João Léste – Mestre em Design pela PUC-Rio (2021) e aluno de Doutorado em Design pela mesma instituição. Participa do Eixo de Pesquisa “Design para Educação Inclusiva” do LINC-

---

<sup>2</sup> Trecho retirado do site oficial do LINC:

[http://www.designnaileitura.net.br/linc2022/linc\\_designparaeducacaoinclusiva.html](http://www.designnaileitura.net.br/linc2022/linc_designparaeducacaoinclusiva.html)

Design da PUC-Rio e conduz pesquisas sobre jogos como ferramentas de inclusão, atualmente com foco na acessibilidade para pessoas com deficiência visual.

Lucas Brazil – Mestre em Design pela PUC-Rio (2018) e doutorando em Design pela mesma instituição. Atua como co-supervisor do Eixo de Pesquisa “Design para Educação Inclusiva” do LINC-Design da PUC-Rio e seu trabalho de pesquisa relaciona Design, Brincar, Inclusão, Democracia e Sustentabilidade.

Luciana Perpétuo – Mestre em Design pela PUC-Rio (2019) e aluna de Doutorado em Design pela mesma instituição, é pesquisadora no LINC Design e sua pesquisa é dedicada ao desenho e à linguagem do movimento como mobilizador do corpo político e poético. É especialista em Políticas Públicas para a Igualdade na América Latina (CLACSO) e trabalha no CECIP em projetos de arte e tecnologia, onde a arte faz mediação em processos educativos criativos, mobilizando o pensamento crítico e complexo, e, em projetos de cidadania global pertencendo ao coletivo organizador internacional da Universidade do Bem Viver. Faz parte da diretoria do Instituto Fayga Ostrower.

Maria Espanhol – Mestre em Design pela PUC-Rio (2021) e aluna de Doutorado em Design pela mesma instituição. Participa do Eixo de Pesquisa “Design para Educação Inclusiva” do LINC-Design da PUC-Rio e sua pesquisa acontece no âmbito das relações entre inclusão e sustentabilidade humana e ambiental, centradas em um design de acolhimento ao outro em convivência harmônica com a natureza.

Renata Mattos – Mestre em Design pela PUC-Rio (1999) e doutoranda em Design pela mesma instituição. Atua como professora do Departamento de Artes & Design da PUC-Rio e como supervisora da disciplina Projetar em Parceria, que propõe prática de desenvolvimento de projetos com a abordagem metodológica Design em Parceria. Atua como coordenadora do Núcleo de Apoio e Inclusão da Pessoa com Deficiência - NAIPD/PUC-Rio. Participa do Eixo de Pesquisa “Design para Educação Inclusiva” do LINC-Design da PUC-Rio e desenvolve pesquisa fundamentada no reconhecimento das singularidades, encontro entre sujeitos, diálogo, interação, participação e experimentação.