

Paulo Freire e design participativo: contribuições, ausências e apagamentos

Paulo Freire and participatory design: contributions, absences and erasures

AMARAL, Maria Luiza Santos do; Graduada; UTFPR

malu.amaral06@gmail.com

MAYNART, Letícia Bitto; Graduada; UTFPR

leticiabito@gmail.com

MAZZAROTTO, Marco; Doutor; UTFPR e Rede Design & Opressão

marcomazzarotto@gmail.com

A obra de Paulo Freire extrapola os limites convencionais da pedagogia para pensar criticamente a nossa existência como seres humanos, estendendo-se, portanto, também para o design. Com base nisso, o objetivo deste trabalho foi identificar qual o estado da arte das relações entre conceitos freireanos e design participativo e debater as contribuições deste autor brasileiro para esta área do design. O método adotado foi uma revisão bibliográfica sistemática seguida de uma análise qualitativa, categorização e discussão das relações identificadas. Conclui-se que existem contribuições importantes para o design participativo, aproximando-o da vocação ontológica do "ser-mais" e da construção coletiva de um mundo sem opressões, por meio de conceitos freireanos como diálogo, solidariedade, autonomia, protagonismo, síntese cultural, conscientização e práxis. Apesar dessas contribuições e da identificação da influência de Freire no surgimento do design participativo, há ainda muitas limitações e apagamentos destas relações, que poderiam impulsionar práticas de design mais libertadoras.

Palavras-chave: Paulo Freire; design participativo; revisão bibliográfica sistemática.

Freire's work extrapolates the conventional limits of pedagogy to critically think about our existence as human beings, which also extends, therefore, to design. The aim of this paper was to identify the state of the art of the relations between freirian concepts and participatory design and debate the contributions of this brazilian author to this area of design. The procedure undertaken was a systematic literature review followed by a qualitative analysis and discussion of the identified relations. The conclusions are that there are important contributions to participatory design, approaching it to the ontological vocation of "ser-mais" and the collective construction of a world without oppressions, through freirean concepts like dialogue, solidarity, autonomy, protagonism, cultural synthesis, conscientization and praxis. Despite these contributions and the identification of Freire's influence on the emergence of participatory design, there are still many limitations and erasures of these relations, that could propel more liberating design practices.

Keywords: Paulo Freire; participatory design; systematic literature review.

1 Introdução

Para o educador e filósofo brasileiro Paulo Freire (1970), nossa vocação ontológica é "ser mais", seres livres para viver para si, para desenvolver seus plenos potenciais, desejos e sonhos, em um processo constante de humanização, que nunca termina. Vocação ontológica que é historicamente negada, ao estarmos imersos em diversas realidades opressoras, manifestação da desumanização e do "ser menos", que pela alienação, exploração, injustiça e violência, transformam seres humanos em coisas e os forçam a "ser para outro", o opressor.

Assim, a pedagogia do oprimido proposta por Freire é concebida com o oprimido, e não para ele, pela libertação de ambos – oprimidos e opressores – para que todos possam ser mais. No entanto, tais ideias não se restringem apenas ao campo pedagógico convencional. Freire nos convida ao engajamento na luta contra a opressão em todos os âmbitos da existência humana, o que se estende também à área do design. A obra freireana é sobre práxis, sobre pensar e agir criticamente, refletindo sobre nosso papel e como podemos transformar a realidade para superarmos as opressões que existem, incluindo as que existem no design ou por meio dele. É sobre problematizar as formas que forjam os conhecimentos, o aprender e o ato de projetar dentro das esferas da área do design, para que ele possa ser ferramenta para a libertação e colabore para o diálogo, a autonomia, a solidariedade e o desenvolvimento da consciência crítica.

Essa conexão entre Freire e design, especialmente o design participativo, existe desde a sistematização deste pelos escandinavos na década de 1970 (EHN, 2017). Para entender de forma mais ampla e profunda essas relações, o presente trabalho parte do questionamento: qual é o estado da arte das relações entre conceitos freireanos e design participativo? Tem-se por objetivo analisar e debater estas relações estabelecidas, bem como suas ausências e apagamentos.

Para isso, o método utilizado foi uma revisão bibliográfica sistemática, seguida por uma análise qualitativa das obras mais relevantes encontradas. Como resultado, foram geradas seis categorias que ajudam a compreender as contribuições, as ausências e os apagamentos das relações entre a obra de Paulo Freire e o design participativo. Antes de debatê-las, apresentamos a seguir os procedimentos metodológicos utilizados.

2 Método

A revisão bibliográfica sistemática foi conduzida utilizando-se a base de dados Google Acadêmico, buscando trabalhos em português pelas *strings* apresentadas na Tabela 1:

Tabela 1 – *Strings* pesquisadas e resultados brutos

Strings	Resultados
"paulo freire" AND "design participativo"	179
"paulo freire" AND "design colaborativo"	55
"paulo freire" AND codesign	103
"paulo freire" AND "design centrado no usuário"	96
"paulo freire" AND "design centrado no ser humano"	47
"paulo freire" AND "design para inovação social"	32
TOTAL	512

Fonte: Elaborado pelos autores.

Atingiu-se o resultado bruto de 512 publicações. Em seguida, nós as analisamos uma a uma, exceto as que não foram encontradas para *download* ou leitura *online*.

Classificamos os trabalhos de acordo com as relações entre princípios de Paulo Freire e design participativo que apresentavam. Consideramos que obras que fizessem relações pertinentes, que foram desenvolvidas no texto, demonstrando uma contribuição do pensamento freireano para o design, foram enquadradas como **relevantes**. As que fizessem citações sobre Freire e Design, mas apenas como menção rápida, sem desenvolvimento, foram colocadas como pouco relevantes, já que por mais que haja relações inferidas no texto, elas ficam apenas na inferência, sem serem realmente trabalhadas e aproveitadas no texto. As que não fizessem relações entre os assuntos ou apenas trouxessem os termos em títulos nas referências, nomes de instituições ou epígrafes foram contabilizadas como nenhuma relação, junto às produções não encontradas e aos resultados repetidos. Os quantitativos desta classificação são apresentados na Tabela 1 a seguir:

Tabela 2 – Contabilização de publicações encontradas na revisão bibliográfica

Relação Freire e Design	Quantidade de trabalhos
Relevante	31
Pouco relevante	28
Nenhuma, trabalho não encontrado e resultados repetidos	453

Fonte: Elaborado pelos autores.

Posteriormente, realizamos uma análise qualitativa apenas das publicações avaliadas como relevantes, destacando as principais considerações e reflexões relacionadas aos aspectos do pensamento freireano para o design. Essa análise seguiu a abordagem qualitativa proposta por Miles, Huberman & Saldaña (2014), pautada na codificação dos trechos que relacionavam Freire e Design, agrupamento destes e posterior formação de categorias. Assim sendo, na próxima seção, apresentaremos estas produções e as relações mais importantes entre Freire e design participativo que nelas identificamos.

3 Resultados e discussão

Os 31 trabalhos relevantes selecionados são listados nos quadros a seguir, separados pelos tipos de publicação: artigo em congresso, artigo em periódico, capítulo de livro, dissertação e tese. Quanto aos artigos em congresso (Quadro 1), foram identificados 10, cujos anos de publicação vão de 2012 a 2021:

Quadro 1 – Lista dos artigos em congresso relevantes

Título do trabalho	Autores	Ano	Tipo
Comer legal: um jogo digital para educação nutricional de crianças e adolescentes do meio rural	ALCÂNTARA et al.	2016	Artigo em congresso
TRINCA SOCIAL: um jogo como ferramenta de transformação	ANDRÉ; FRAGELLI	2016	Artigo em congresso
Empatia x Solidariedade: proposta para a construção de práticas anticoloniais em design	SERPA; BATISTA	2021	Artigo em congresso
Relações entre o design participativo e princípios pedagógicos freireanos	CANÔNICA et al.	2014	Artigo em congresso
As contribuições de Paulo Freire para o Design da Informação	MACHADO et al.	2021	Artigo em congresso
Design e atividade artesanal como práticas emancipatórias	PEIXOTO; MAYNARDES	2020	Artigo em congresso
Design Anthropology como práticas colaborativas: correspondências entre artesãs, designers e sementes no Maracanã-São Luís - MA	SANTOS; NORONHA	2020	Artigo em congresso
EVA VIU A UVA?: Desvelando dimensões políticas em design com Paulo Freire	SERPA; MAZZAROTTO	2021	Artigo em congresso
Design para inovação social e sustentabilidade: estratégia, escopo de projeto e protagonismo	SOUSA	2017	Artigo em congresso
Uso do desenho animado como estratégia de apoio pedagógico nos processos participativos em ações de educação ambiental conduzidos pelo projeto de extensão desenho ambiental	XAVIER et al.	2020	Artigo em congresso

Fonte: Elaborado pelos autores.



14º Congresso Brasileiro de Pesquisa e Desenvolvimento em Design
ESDI Escola Superior de Desenho Industrial
ESPM Escola Superior de Propaganda e Marketing

Foram selecionados 5 artigos em periódicos, publicados entre 2020 e 2022, como vê-se no Quadro 2:

Quadro 2 – Lista dos artigos em periódico relevantes

Título do trabalho	Autores	Ano	Tipo
Educação ambiental: uma discussão centrada na Carta da Terra e no design participativo	AGUIRRE et al.	2022	Artigo em periódico
Conexão feminista: dispositivo de conversação como forma horizontal de organização e debate em ambientes de aprendizagem	ALBRECHT et al.	2022	Artigo em periódico
Cartas (anti)dialógicas: politizando a práxis do Design através da pedagogia crítica de Paulo Freire	MAZZAROTTO; SERPA	2022	Artigo em periódico
Responsabilidade social e educação em design: autonomia frente à complexidade dos fenômenos humanos na contemporaneidade	MEDEIROS; MAASS	2020	Artigo em periódico
Design gráfico para atravessar muros: o processo criativo de um livro produzido em diálogo com mulheres em situação de cárcere	MOREIRA; BARBOSA	2022	Artigo em periódico

Fonte: Elaborado pelos autores.

No Quadro 3, são apresentadas as dissertações selecionadas. Foram 10, publicadas entre 1999 e 2021:

Quadro 3 – Lista das dissertações relevantes

Título do trabalho	Autores	Ano	Tipo
Oficina de relatório: concepção e desenvolvimento de um software com a participação do usuário	BIAVA	2001	Dissertação
Desenvolvimento de software para atividades educacionais	BURD	1999	Dissertação
Design e artesanato: compartilhando caminhos para inovação social	LIRA	2016	Dissertação
Memórias de uma experiência intercultural em torno do artesanato de Porto Nacional, Tocantins entre 1975 e 1981	LOTUFO	2015	Dissertação
Design, favela e ativismos: experiências e aprendizados com a Redes da Maré no Rio de Janeiro	MONTUORI	2018	Dissertação
Design e artesanato: o papel do design na regeneração da tradição cesteira às novas gerações	MOREIRA	2020	Dissertação
Design participativo que importa: um caminho possível para a promoção da autonomia em projetos de letramento digital	SANTOS	2021	Dissertação
O design participativo do sistema de informações da Associação dos Agricultores Ecológicos das Encostas da Serra Geral-Agreco.	SANTOS	2002	Dissertação
Convivências criativas: criatividade e consciência crítica para o cultivo de oportunidades de sonhar com jovens em situação de vulnerabilidade social	SCHULTZ	2020	Dissertação
Desenvolvimento de jogos digitais para educação alimentar e nutricional utilizando educação popular e design participativo	SILVA	2016	Dissertação

Fonte: Elaborado pelos autores.

As teses são elencadas no Quadro 4. Foram 5, publicadas entre 2015 e 2020:

Quadro 4 – Lista das dissertações relevantes

Título do trabalho	Autores	Ano	Tipo
Utopia nas margens: o papel do design na cocriação de alternativas num contexto de exclusão social	CARVALHO	2018	Tese
Usuários e produção da existência: contribuições de Álvaro Vieira Pinto e Paulo Freire à interação humano-computador	GONZATTO	2018	Tese
Investigação de parâmetros de análise do design de equipamento enquanto ferramenta de impacto social	PAOLIELLO	2019	Tese
O design em assembleias projetuais: desafios e alternativas para a sustentabilidade do projeto participado em bairros vulneráveis	RODRIGUES	2020	Tese
Design gráfico situado: o caso da favela Santa Marta	WATANABE	2015	Tese

Fonte: Elaborado pelos autores.

Quanto aos capítulos de livro, apenas um resultado foi encontrado, intitulado "As contribuições de Paulo Freire para um design emancipatório", de Mazzarotto (2020).

A seguir, apresentamos os principais resultados encontrados na análise qualitativa dos trabalhos e nossas opiniões sobre estes. Esse debate se dá a partir de seis categorias, propostas por nós, e que emergiram durante a leitura e análise dos textos.

3.1 Ausências: Freire não é só sobre pedagogia.

A primeira categoria diz respeito às ausências de relações entre Freire e Design, apontando para o grande número de trabalhos que, até de forma contraditória, abordam conceitos freireanos ao tratar de temas ligados à educação, mas não aplicam os mesmos conceitos quando se trata de design. Ausência que deveria ser superada pela percepção de que a **obra de Freire não é só sobre pedagogia**, isso se você considerar pedagogia apenas como o estudo dos processos de ensino-aprendizagem que ocorrem nas situações tradicionais e formais de ensino nas salas de aula, escolas e universidades. Porém, se a partir de Freire, compreendemos todos os aspectos da nossa vida como espaços onde podemos aprender e ensinar, o sentido se inverte, e **tudo passa a ser pedagogia**. Como afirma Mazzarotto (2020):

A obra de Freire não é apenas sobre educação. Essa é uma forma de ver para quem possui uma definição estreita do conceito, principalmente se ligada à educação formal opressora, baseada na transmissão de conhecimentos do professor que sabe para o aluno ignorante. Porém, outra forma é entender que Freire justamente expande o conceito de educação, que passa a estar ligada a todos os aspectos da vida, dentro ou fora da escola, sendo imprescindível para a tomada de consciência do mundo, da nossa capacidade de intervir neste mundo, da existência da contradição entre opressores e oprimidos e da necessidade de superá-la (MAZZAROTTO, 2020).

A educação para Freire (1970) não tem como objetivo apenas ensinar a ler e escrever palavras, principalmente se estas forem palavras vazias, desconectadas da sua vida, da práxis e da luta pela humanização. Para Freire, educar deve ser sobre aprender a ler criticamente o mundo que está à nossa volta e escrever a nossa própria história, nossas próprias palavras, e se libertar. E isso não deve ocorrer apenas nas salas de aula, mas em todos os lugares, inclusive nos processos de design, principalmente naqueles que se colocam como participativos. Como coloca Santos (2002):

O design participativo tem princípios que são concordantes com a pedagogia de Paulo Freire, ao procurar com que o design contribua para uma inserção crítica [...] na realidade através de um processo de conscientização que se dá de forma contínua. Esta conscientização se dá pela passagem da consciência ingênua para a consciência crítica que faz o usuário tomar-se sujeito e o liberta da hospedagem do opressor dentro de si. (SANTOS, 2002)

Ou seja, a aproximação entre Freire e design participativo não deveria ocorrer apenas nos projetos ligados a uma definição tradicional e estreita de educação, como por exemplo quando designers trabalham com escolas ou no desenvolvimento de materiais didáticos convencionais. Freire, como veremos nas próximas categorias, tem a contribuir com qualquer projeto de design, e a ausência dessa compreensão em muitos dos trabalhos encontrados é um primeiro ponto importante a ser debatido.

Boa parte dos trabalhos selecionados na RBS cita Freire e design de forma separada e não relacionada. São trabalhos que trazem conceitos freireanos como diálogo, conscientização e autonomia para falar de educação, mas que não relacionam ou aplicam esses mesmos conceitos, pelo menos não de forma explícita, nas suas práticas de design. Mais do que apenas uma oportunidade perdida de contribuições, essa ausência é uma contradição e uma negação da práxis. Como Freire (1970) defende, nossa ação do mundo só pode ser realmente transformadora e libertadora por meio da integração radical entre ação e reflexão, teoria e prática, não sendo possível, portanto, defender conceitos freireanos na teoria, quando se fala de educação, e não considerá-los na prática durante os processos de design.

3.2 Ausências: Freire não deveria ser apenas slogans

A primeira categoria que debatemos abordou as ausências nas relações entre Freire e design participativo, que podem, e devem, ser feitas em qualquer tipo de projeto. Outra categoria que surge a partir dessa, são as dos trabalhos que utilizam citações de Freire apenas na epígrafe. São vinte e cinco textos, alguns deles usando citações no começo de cada capítulo, que trazem frases conhecidas de Freire como "É fundamental diminuir a distância entre o que se diz e o que se faz, de tal forma que, num dado momento, a tua fala seja a tua prática" e "Ninguém ignora tudo. Ninguém sabe tudo. Todos nós sabemos alguma coisa. Todos nós ignoramos alguma coisa. Por isso aprendemos sempre".

Frases bonitas e de impacto, que carregam também importantes conceitos freireanos, mas que se ficam apenas na epígrafe, sem serem debatidas a fundo, e, principalmente, sem se tornarem práxis, podem se tornar enunciados vazios, comunicados prescritos sem reflexão crítica, aquilo que o próprio Freire critica como sloganização. E que slogans bonitos são. Mais coerente que usar frases de Freire como epígrafes em trabalhos de design participativo, é refletir criticamente sobre o que elas representam e como elas dialogam (ou não) com o projeto de design em questão, contribuindo para a sua práxis, e não sendo apenas um verniz decorativo e atraente.

3.3 A influência (e o apagamento histórico) na origem do design participativo

A origem do design participativo é atribuída ao trabalho de Kristen Nygaard e Olav-Terje Bergo junto ao sindicato norueguês dos trabalhadores de ferro e metalúrgicos nos anos 1970 (BØDKER; PEKKOLA, 2010). Com o avanço da informatização no maquinário, o movimento, de caráter político, reivindicava a democratização do ambiente de trabalho, através de maior participação dos operários nas tomadas de decisão (VAN AMSTEL, 2014).

Pelle Ehn (2017), mentorado de Nygaard, cita as duas inspirações principais para seu artigo "Emancipação e o Design de Sistemas de Informação" (1974), que tratava de como designers e pesquisadores poderiam se solidarizar à luta de classes no trabalho: a abordagem de Nygaard para "produção de conhecimento local" e a Pedagogia do Oprimido, de Paulo Freire (1970). Segundo ele, enquanto a produção norueguesa havia criado uma estratégia para apoiar ações locais a partir de uma organização central, Freire apresentava o oposto: atividades locais desenvolvendo preocupações próximas aos envolvidos para pensar criticamente ações políticas mais amplas (EHN; FARIAS; SÁNCHEZ-CRIADO, 2018).

Segundo Ribeiro (2018),

Da teoria freireana, o Design Participativo absorveu com maior intensidade a questão da conscientização, a qual diz respeito ao

processo de formação de uma consciência crítica das pessoas em relação aos fenômenos da realidade. É um tipo de tomada de consciência que leva o cidadão à tomada de decisão, dado que o sujeito percebe a sua condição de oprimido (ou de opressor) e parte para uma ação de controle sobre sua trajetória de libertação de tal condição (RIBEIRO, 2018).

Ainda de acordo com Ribeiro (2018), a conscientização está relacionada à crítica que Freire (1970) faz à educação bancária, na qual o aluno é um recipiente vazio em que o professor, detentor do saber, deposita seus conhecimentos, criando uma relação hierárquica no processo educativo. Por sua vez, o design participativo tem por objetivo romper a relação unidirecional semelhante que ocorre em projetos que buscam soluções para problemas complexos, bem como, pela co-criação participativa e empática, possibilitar que os envolvidos se reconheçam criativos e parte fundamental da tomada de decisão (RIBEIRO, 2018).

Para Santos (2021), nesta assimilação interdisciplinar por parte dos teóricos escandinavos, houve ressignificação e “transdução” dos conceitos freireanos de educação e conscientização, pois o contexto mudou da sala de aula para o chão de fábrica (EHN; FARIAS; SÁNCHEZ-CRIADO, 2018). A conscientização dos estudantes, ou oprimidos, passou a ser praticada como a conscientização dos trabalhadores ou usuários. A Pedagogia do Oprimido deve ser forjada com o oprimido, não para ele; em paralelo, a utilização de abordagens do design participativo permitiu que o desenvolvimento da tecnologia ocorresse **com os trabalhadores** e não para eles (SANTOS, 2021).

A produção norueguesa motivou também outros projetos, como o sueco DEMOS (BØDKER; PEKKOLA, 2010). Carlsson et al. (1978, apud LIMA, 2020) também se basearam em Freire (1970) para desenvolver a metodologia do DEMOS, que tinha o objetivo de possibilitar que os trabalhadores tivessem autonomia para pesquisar e contribuir com problemas que considerassem relevantes no ambiente de trabalho. “O DEMOS representa o início de uma mudança paradigmática no [design participativo] escandinavo, que começava a desconsiderar a tecnologia como autônoma ao propiciar que os sindicatos tenham poder de mudar como ela opera” (LIMA, 2020).

Paulo Freire, portanto, teve forte influência no desenvolvimento do design participativo escandinavo. Não obstante, apesar da contribuição relevante e basal, este fato foi mencionado em apenas 8 das publicações analisadas em nossa revisão bibliográfica. É curioso que um autor brasileiro tenha sido referência para a concepção desta abordagem, mas, quando ela é estudada no Brasil, não há alusão a Freire, apenas aos autores estrangeiros. Em vista disso, é possível inferir que houve um **apagamento** da influência freireana na história do design participativo.

Van Amstel (2014) articula que, através de publicações internacionais, esta abordagem foi disseminada pelo mundo e assim misturou-se a outras. O autor defende que rever suas origens leva à compreensão de suas potencialidades (VAN AMSTEL, 2014). Rodrigues, em sua tese de 2020, relata sua intenção de se aproximar às epistemologias sul-americanas e africanas, motivada pela descoberta de que Paulo Freire foi um dos pilares do design participativo escandinavo (RODRIGUES, 2020). Assim, percebemos que há um potencial rico em retomar esse referencial para uma prática de design decolonizada, mais próxima ao Sul Global.

3.4 Freire e design participativo: contribuições

As categorias anteriores apontaram principalmente para as ausências, a sloganização e os apagamentos da influência de Freire na história do design participativo. Agora, as próximas

três categorias buscam justamente explorar os diálogos e atravessamentos entre ambos. Para Mazzarotto e Serpa (2022), a partir de uma perspectiva filosófica, as contribuições freireanas para o design podem ser agrupadas em duas categorias: uma de natureza ontológica – referente aos mundos opressores e/ou libertadores que o design ajuda a tornar realidade – outra de natureza epistemológica – referente a como pode ser a formação dos conhecimentos e práticas que constroem esses mundos. Além dessas duas, uma terceira categoria, mais tácita e ligada a métodos e ferramentas para aplicação destes ideais filosóficos, também é proposta.

3.4.1 Contribuição ontológica: qual mundo queremos criar?

Para Freire (1970), nossa vocação ontológica, o motivo pelo qual existimos, é "ser-mais", seres livres para si, livres para desenvolvermos nossas plenas capacidades, sejam elas quais desejarmos, em uma busca para suprir nossa incompletude, que não pode ser satisfeita completamente, em um processo de constante humanização.

Ser livre é, portanto, nossa vocação, mas não nossa realidade histórica, já que esta foi e ainda é constantemente pautada pela contradição entre oprimidos e opressores, na qual ambos se desumanizam, já que não podem ser livres para si. No passado, foram os colonizadores europeus que exterminaram povos originários na América Latina e escravizaram populações africanas. Hoje, é o patriarcado branco e rico que usa de sua posição privilegiada na sociedade para continuar cerceando a liberdade de mulheres, negros e pobres. Ou, trazendo a discussão diretamente para o campo do design, são, como afirma Gonzatto (2018), designers que negam ou diminuem a liberdade criativa dos "usuários" para também projetarem o mundo e os artefatos ao seu redor. Entre inúmeras outras relações assimétricas de poder entre grupos sociais, que existiram ou continuam existindo, e que se traduzem na forma de opressões como racismo, machismo, LGBTfobia, capacitismo, gordofobia, xenofobia, etc... muitas delas reforçadas por decisões, alienadas ou propositais, de design.

A contradição entre opressores e oprimidos, a luta pela sua superação e a criação de um mundo sem opressões é central no pensamento freireano. Todas as formas de ser e estar no mundo que Freire defende têm como finalidade auxiliar nessa luta. Conceitos que abordaremos mais para frente e que são contribuições importantes para o design participativo, como diálogo, solidariedade, autonomia, protagonismo, síntese cultural, conscientização e práxis só fazem sentido em uma perspectiva freireana se tiverem como finalidade auxiliar na identificação, compreensão crítica e luta contra as opressões, em busca da nossa humanização. Em um mundo formado pela contradição entre opressores e oprimidos, Freire nos convoca a escolher um lado e decidir que tipo de mundo queremos ajudar a criar como designers: um mundo onde as opressões continuam a cercear liberdades? Ou um mundo onde todas as pessoas possam finalmente ser livres?

A vocação humana para "ser-mais" deve, portanto, também fazer parte das nossas práxis de design. Devemos projetar para possibilitar que todas as pessoas possam ser livres para si, e lutar contra processos e produtos de design que façam justamente o contrário, reforçando opressões. Essa aproximação entre a ontologia freireana e o design participativo, por mais importante que seja, não está presente na maioria dos trabalhos, que preferem abordar diretamente questões epistemológicas, o "como fazer" freireano, sem refletir a fundo o "por que" disso, que é a busca pela libertação e superação das opressões.

Muitos dos trabalhos encontrados que fazem essa aproximação são ligados à Rede Design & Opressão, como as obras de Gonzatto (2018), Mazzarotto (2020), Serpa & Mazzarotto (2021), Mazzarotto & Serpa (2022), Serpa & Batista (2021) e Machado et al (2021). Para os autores

desse grupo, discutir design a partir de Paulo Freire inevitavelmente leva a buscar compreender as dimensões políticas envolvidas, muitas delas ocultas e que precisam ser desveladas. E a que e a quem essas dimensões servem, quais mundos são criados a partir delas e quem tem permissão para habitá-los, bem como quais mundos são invisibilizados. Dimensões políticas que refletem relações de poder opressoras ou que buscam justamente lutar pela superação destas, uma escolha que não é dada e nem natural ao design, mas que precisa ser feita por todos nós, designers.

Conclusão semelhante defende Matos (2013), que durante um projeto de design de software educacional defende:

A tecnologia não é neutra, ela traz consigo características ideológicas, de intencionalidades, estando a serviço de alguma proposta. Nesse sentido, a construção de software educacional, enquanto artefato tecnológico, é baseada em uma visão de mundo, de homem e de ensino e aprendizagem (MATOS, 2013, p.84)

Paoliello (2020) sustenta que no binômio "design-fazer local", como um processo de libertação, os envolvidos são produtores de conhecimento, e portanto, as parcerias devem se centrar neles. Segundo a autora, as intervenções do design para o desenvolvimento local vão além de uma capacitação ou repasse de informações, mas se associam à realidade vivida, com a história e a cultura dos sujeitos participantes, de forma que todos são mestres.

Canônica et al. (2014) afirmam que o design social tem propósito educativo, pois o designer assume papel de facilitador e mediador da aprendizagem e por meio de metodologias colaborativas, estimula a participação e o envolvimento de todos, em busca de soluções para problemas do grupo. Isto se relaciona com o pensamento freireano orientado à libertação do indivíduo, pois este, antes colocado como objeto da desigualdade social, passa a ser inserido no processo como protagonista de sua vida. Os autores observam relações com ideias de Freire também em outras atuações do design, como em contextos educacionais (seja em salas de aula ou comunidades) e em atividades colaborativas de pesquisa e desenvolvimento em design, nos quais a prática participativa envolve as pessoas em uma atmosfera criativa e libertadora. Por fim, defendem que Paulo Freire pode ser estudado pelo design em se tratando de metodologias sistematizadas, em salas de aula de cursos de design, em culturas organizacionais e comunidades, considerando que o compromisso em promover a conscientização reflete em uma realização de mudança social mais efetiva (CANÔNICA ET AL., 2014).

Concluindo a discussão desta categoria ontológica, ao entendermos design como uma atividade que ajuda a construir o mundo em que vivemos, a problematização que Freire nos instiga a fazer e responder é: para quem é esse mundo? Aos desejos de quem ele responde, dos opressores ou dos oprimidos?

3.4.2 Contribuições epistemológicas: como projetar de forma participativa?

Como abordamos na categoria anterior, a partir de sua ontologia, Freire defende nossa busca por "ser-mais", seres que vivem para si, livres de opressões que neguem suas potencialidades de vir a ser. Na categoria atual, discutiremos como essa busca e a produção dos conhecimentos e ações necessários para a libertação pode se dar pelo design e por meio de métodos participativos e dialógicos. Freire (1970) entende que a construção de uma realidade sem opressão não pode ser feita de forma contraditória, usando abordagens também opressivas, que limitem ou neguem o direito e capacidade dos oprimidos de compreender e

transformar suas realidades. Para o autor, a epistemologia que deve guiar a transformação social é pautada na construção coletiva dos conhecimentos e práticas necessários para essa transformação.

A partir da leitura e análise das obras encontradas, sete conceitos principais puderam ser identificados, que interrelacionados entre si formam os modos de ler, compreender e intervir criticamente no mundo por meio do design, formando assim uma possível epistemologia freireana para o design. São eles o **diálogo, a solidariedade, a autonomia, o protagonismo, a síntese cultural, a conscientização e a práxis**.

O **diálogo** é uma ação horizontal, solidária, que quebra relações verticais do tipo professor/aluno e designer/usuário. Para ser participativo, a educação libertadora de Freire reivindica que o design também seja libertador e problematizador das opressões da nossa realidade. O projetar exige que haja uma relação horizontal entre os sujeitos participantes, e não uma em que designers apassivam a participação de outros indivíduos, permitindo sua proximidade do projeto apenas em benefício próprio. A colaboração deve ser realidade a partir do aprendizado de ambos os lados, como acrescentam Medeiros e Maass (2020):

A ação colaborativa é um processo de educação mútua: de um lado existe por parte do designer uma ação de provocação para instigar uma nova forma de ver determinado contexto ou situação e de outro, pelos atores do contexto de ensinarem ao designer diferentes realidades e formas de mudança. (MEDEIROS E MAASS, 2020)

Assim, para Freire, o compromisso com a libertação dos oprimidos e dos opressores advém de uma longa caminhada de conscientização para a transformação da realidade, sendo fundamental que este caminho seja percorrido em união e amor uns aos outros. Segundo Santos (2002):

O diálogo consiste em uma relação horizontal e não vertical entre as pessoas em suas relações. Na concepção de Paulo Freire o diálogo é uma relação centrada no respeito entre os sujeitos que participam dele tanto como indivíduos, como enquanto expressão de uma prática social. [...] Sendo assim, valoriza-se o saber de todos. O saber dos alunos não é negado. O educador também não fica limitado ao saber do aluno e tem o dever de ultrapassá-lo. É esta a diferença entre o professor e aluno que faz com que a função do educador não se confunda com a do aluno. (SANTOS, 2002)

Dessa forma, para projetar de forma participativa em qualquer aspecto da vida, inclusive no design, é imprescindível a dialogicidade entre os sujeitos presentes no processo, de maneira a valorizar os conhecimentos de cada indivíduo. O diálogo é, portanto, uma exigência existencial, que possibilita a comunicação e permite ultrapassar o previamente vivido, proporcionando um espaço de participação efetiva e que emancipa os indivíduos (SANTOS, 2002). Quando não há diálogo, prevalece a verticalização do conhecimento, a sloganização, a falsa generosidade e o assistencialismo, mantendo as estruturas opressoras e impossibilitando a manifestação do indivíduo frente à consciência ingênua (FREIRE, 1970).

Aliado ao diálogo, outro elemento importante para o design ser participativo é a **solidariedade**. Para Batista e Serpa (2021), a solidariedade é uma "ação de responsabilidade política diante do reconhecimento crítico das opressões e na superação da contradição oprimido-opressor". Ao contrário da empatia, que pode ser vista como uma ação antidialógica, por impedir um entendimento da totalidade das situações de opressão e eliminar a agência dos sujeitos, ao ocultar o caráter dialético das estruturas de opressão que atuam sobre determinada situação (BATISTA & SERPA, 2021). Assim, ser solidário possibilita o

diálogo e a compreensão que designers necessitam para trabalhar em prol dos e junto aos oprimidos, colaborando para a transformação e não apenas para fins mercadológicos. Como colocam as autoras:

A solidariedade faz parte de uma prática dialógica do design porque torna possível uma aliança entre sujeitos no desvelamento da realidade e no enfrentamento às situações de opressão. Nesta perspectiva, a agência é compartilhada entre os sujeitos. A práxis baseada na solidariedade propõe ao designer um processo de transformação de si pelo engajamento real na contradição dialética, colocada pela sua posição tanto no projeto, quanto na ordenação dos sistemas de opressão. Esse processo desmistifica o sujeito designer criador e a solução de problemas e, ao mesmo tempo, enuncia a possibilidade de conscientização crítica sobre questões estruturais que definem a necessidade de gerar um novo produto, serviço ou solução qualquer de design (BATISTA, SERPA, 2021).

O diálogo só pode ocorrer de forma horizontal, construtiva e libertadora se todos os envolvidos buscarem conquistar sua **autonomia**, outro importante conceito freireano que se manifesta no design participativo. Para Sousa (2017), está relacionado com o **protagonismo**, uma referência a ser o ator principal da sua própria narrativa, sendo proativo na busca por alternativas para enfrentar os diversos problemas diante dos quais somos colocados no cotidiano, sendo o protagonismo um "elemento fundamental na relação de hegemonia e resistência entre os diferentes *stakeholders* ou agentes envolvidos em um projeto" (SOUSA, 2017).

Um protagonismo e uma autonomia que não são dados por concessão de designers, mas pelo reconhecimento de que todos são capazes de criar e transformar a realidade. Como identificou Lira (2016), ao trabalhar em processos participativos de design que buscaram empoderar todos os envolvidos, trata-se de "alcançar a transformação de si e do grupo partindo da ação colaborativa e compartilhada para a construção coletiva de olhares e sentidos". Além disso, o autor aponta que "o projeto também faz referência a Paulo Freire quando este reafirma a condição de ser humano relacionada a sua capacidade criadora" (LIRA, 2016).

A autonomia e o protagonismo, assim como o diálogo, envolvem portanto uma quebra da hierarquia entre designers que só criam e usuários que só usam (GONZATTO, 2018), para enfatizar a elaboração conjunta, tal qual Freire (1970) combate a relação opressora entre professores que transmitem conhecimento e estudantes que só os recebem. Como novamente constatou Lira (2016), essa abordagem leva a projetos que "são constituídos de trocas entre designers e artistas-artesãos, [...] são construções coletivas, criativas e colaborativas, experienciadas e avaliadas constantemente, onde o papel do designer e dos artistas-artesãos é sempre de ensinar-aprender".

Ser protagonista e ter autonomia, porém, não significa necessariamente a omissão ou exclusão de designers dos processos. Como observa Lotufo (2015), pode ser problemático o encantamento de profissionais envolvidos com educação popular que faça com que não se sintam no direito de propor nenhum tipo de intervenção. Esse tipo de atitude é contrária ao que propõe Freire, para quem

"a posição dialética e democrática implica (...) a intervenção do intelectual como condição indispensável à sua tarefa. E não vai nisto nenhuma traição à democracia, que é tão contraditada pelas atitudes e práticas autoritárias quanto pelas atitudes e práticas

espontaneístas, irresponsavelmente licenciosas" (FREIRE, 2011, p. 147).

Não se omitir e querer contribuir ativamente para o processo é importante para Freire, mas, mesmo bem intencionada, não pode virar uma invasão cultural, que é a substituição da autonomia e das formas de pensar e agir locais pelas dos designers que vêm de fora (MAZZAROTTO & SERPA, 2022). No lugar da omissão e/ou da imposição de valores, o que Freire (1970) prega é o diálogo que leve a uma **síntese cultural**, uma construção dialética entre os saberes dos designers e os saberes dos demais participantes. Como afirma Burd (1999), permitindo a criação e o uso de ferramentas de design que não sejam importações ideológicas de fora da comunidade, mas que permitam a esta desenvolver seus interesses com o mínimo de intervenção externa.

Além disso, a autonomia e o diálogo possibilitam a construção dialética da **consciência crítica**, assim como essa empodera e alimenta a autonomia e o diálogo. Para Freire (1976, 1980), a conscientização é um ato de conhecimento, uma aproximação crítica da realidade, é uma teorização da prática social que não se dissocia da vida vivida, compreendendo que o mundo não é dado, mas está dinamicamente "dando-se". Para Serpa & Mazzarotto (2021), aproximar Freire e design faz com que passemos a olhar nossas práticas e pressupostos de forma crítica, buscando desvelar as dimensões políticas sempre presentes, mas nem sempre percebidas ou consideradas. Como completa Watanabe (2015): "A carência de um pensamento crítico e sua falta de união com a teoria/prática de um projeto podem resultar em ações sem aprofundamento na questão central e em suas consequências sociais. Todas as ações que propomos (a prática) têm uma teoria envolvida".

Ou seja, as ações de design participativo sob uma ótica freireana não podem ser apenas ações, devendo também ser acompanhadas de reflexões críticas. Para que a conscientização possa ser alcançada, Freire (1970) destaca a importância de que o processo seja construído a partir da **práxis**. Para ele, a consciência só se transforma quando há a junção da teoria e a prática, uma constituindo a outra em um movimento permanente, possibilitando a persistência da transformação da realidade e a continuidade da ação dos indivíduos sobre o mundo. Para que possa ser práxis, não basta a construção de sermões, slogans, discursos e "blábláblás", bem como não é suficiente o ativismo sem a reflexão das ações a serem tomadas. É preciso que ação e reflexão andem juntas, como acrescentam Canônica et al. (2014):

A dialética ação-reflexão condiciona tanto o pensamento como a ação, de modo que ambos os momentos se iluminam, se valorizam e se enriquecem mutuamente. Nem a ação excessiva e mecanizada, nem a mais encantadora teoria conscientizadora, levam à verdadeira práxis (CANÔNICA ET AL., 2014).

A práxis do design, portanto, também necessita ser pautada na reflexão de nossas ações no mundo, conscientizando-nos sobre nosso papel como designers nas opressões que perpetuamos e em como podemos lutar por sua superação. A partir de uma reflexão dialógica, autônoma e solidária, podemos trabalhar de maneira crítica para estabelecer nossa ação para ser transformadora. Quando não feita, corremos o risco de continuar trabalhando para a manutenção das opressões, como acrescentam Mazzarotto & Serpa (2022) sobre a atuação-reflexão do design atualmente:

A práxis do design sob influência da epistemologia freireana é sempre participativa, mas não a participação atual cooptada pelo sistema capitalista, na qual usuários e consumidores são convidados a dar suas opiniões e ideias, que serão consideradas desde que

permitam o design de novos produtos e serviços que perpetuem a mesma lógica de consumo atual, uma participação falsa pautada em um diálogo seletivo, onde apenas o que interessa aos *stakeholders* com poder no processo decisório será ouvido e aproveitado (MAZZAROTTO & SERPA, 2022, p.176).

A práxis instiga e conscientiza, para podermos lutar pelo nosso direito de "ser mais", tal como o design precisa ser para sermos responsáveis e compromissados pelas nossas ações no mundo. A participação freireana é radical, pautada no diálogo, aberta para todas as possibilidades de mudança, a fim de desvelar as contradições nas quais o próprio design se encontra e lutar pela superação destas, em busca de uma práxis engajada com a emancipação de todas as pessoas envolvidas, como afirmam Mazzarotto & Serpa (2022). Assim, participar ativamente com cada indivíduo e conduzir o design para ser libertador demanda, como acrescenta Gonzatto (2018), reconhecer os "usuários" como existentes sociais, situados, de práxis, e em transformação, como seres que possuem como essência a necessidade de produzir sua própria existência.

3.4.3 Contribuições metodológicas: ferramentas para um design freireano.

Três métodos estruturados para a aplicação dos conceitos de Freire foram identificados. São eles: os temas geradores, os círculos de cultura e o processo de codificação e decodificação. Para Mazzarotto & Serpa (2022), os **temas geradores** são situações existenciais identificadas em conjunto com a comunidade oprimida, e que servirão de base para as discussões e para o desenvolvimento dos projetos de design. Não são problemas encontrados na comunidade pelos olhos dos designers ou impostos por eles para o projeto, a partir de percepções do que é ou não um problema que podem ser muito diferentes da comunidade. Esses temas geradores formam o universo temático a ser trabalhado nos **círculos de cultura**, espaço horizontal e participativo no qual designers e comunidade dialogam mediados por processos de **codificação** (tema gerador na forma de uma representação visual, com uma foto ou ilustração) e **decodificação**, processo de investigar e desvelar de formas cada vez mais críticas as relações de opressão codificadas.

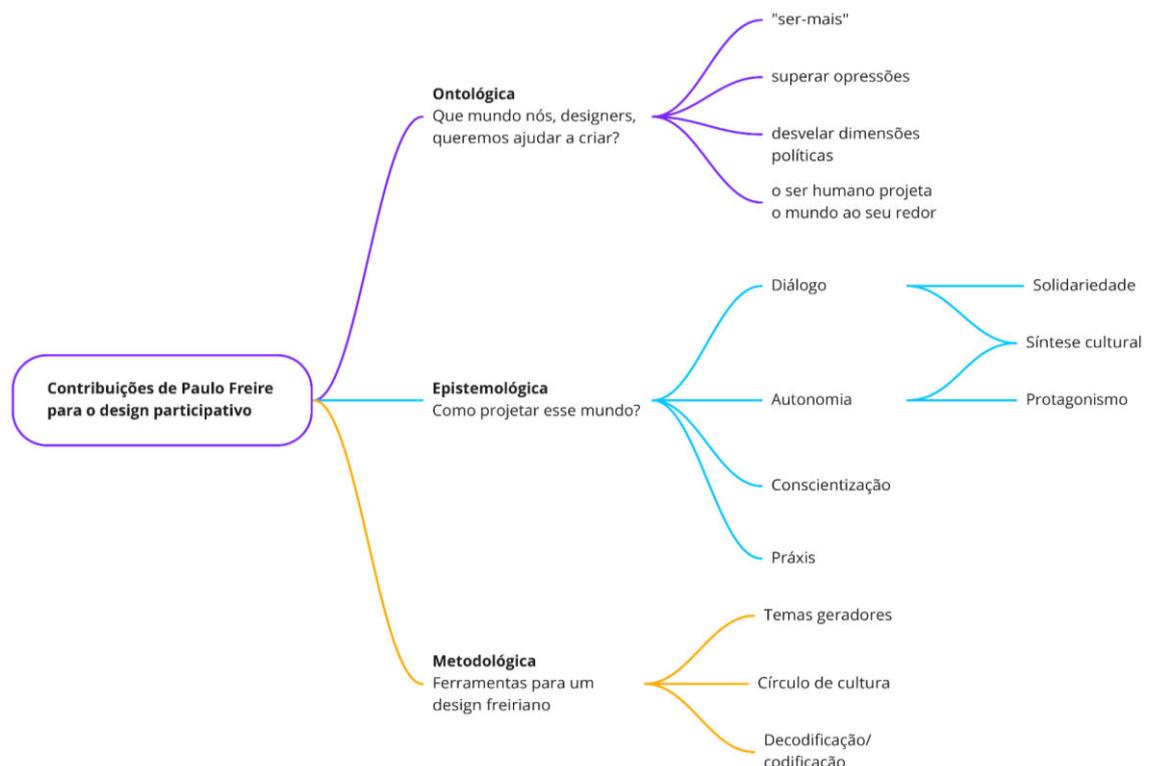
Considerar a visão de mundo de cada indivíduo é essencial para se dar início ao processo da prática educacional e libertadora. Freire, em sua metodologia do círculo de cultura, busca por meio de "temas geradores" levantar novas discussões e reflexões sobre um determinado assunto de conhecimento comum ao contexto social em que é aplicado. Para Watanabe (2015), "através desse tema é que se promovem discussões e a educação se dá como forma de diálogo e consciência crítica. Não é algo pré-montado e generalizado, mas que sai de um estudo qualitativo em uma determinada situação". Para isso, os temas geradores não estão isolados da realidade e muito menos afastados das pessoas, mas sim só pode ser compreendido nas relações pessoas-mundo (FREIRE, 1970). Freire descreve esse método da seguinte maneira:

Selecionadas as palavras geradoras, criam-se situações (pintadas ou fotografadas) nas quais são colocadas as palavras geradoras em ordem crescente de dificuldades fonéticas. Essas situações funcionam como elementos desafiadores dos grupos e constituem, no seu conjunto, uma "programação compacta", são situações-problema codificadas unidades "gestálticas" de aprendizagem, que guardam em si informações que serão descodificadas pelos grupos com a colaboração do coordenador (FREIRE, 2013).

A partir das primeiras decodificações, é possível analisar as contradições envolvidas e estabelecer situações-limites, que parecem "becos sem saída" intransponíveis. A decodificação é o processo em que o grupo reflete sobre o tema e identifica novas compreensões e críticas que levam as pessoas envolvidas a desvelar os limites das situações-problema e a própria realidade. Assim, o ser humano pode buscar superar essas "situações-limite" por meio da percepção crítica, que se tomadas como barreiras insuperáveis, tornam-se freios da realidade histórica e social em que estão.

Por fim, a figura 1 busca sintetizar as contribuições ontológicas, epistemológicas e metodológicas encontradas.

Figura 1 – Mapa mental das contribuições freireanas para o design participativo



Fonte: Elaborado pelos autores.

4 Conclusões

Partindo do objetivo de identificar o estado da arte das relações entre Paulo Freire e design participativo, bem como as ausências destas, este artigo adotou como método uma revisão bibliográfica sistemática (RBS), seguida de análise qualitativa, categorização e discussão das relações mais relevantes identificadas nas publicações encontradas. Como resultados, foram selecionadas 31 obras entre as 512 analisadas, por trazerem contribuições e reflexões sobre conceitos freireanos e aspectos do design participativo que formaram seis categorias.

A obra de Paulo Freire tem muito a contribuir para a práxis do design participativo. Uma afirmação que não é só embasada pelas relações encontradas nas obras analisadas, mas

também no reconhecimento de que suas ideias influenciaram no próprio surgimento do design participativo escandinavo na década de 1970. Uma influência que sofreu apagamentos históricos, visto que muitas das obras encontradas na RBS, mesmo abordando essas duas temáticas, não reconheceram essa relação e influência. A quais interesses serve esse apagamento? Adotar a participação no design sem o comprometimento com a busca por "ser-mais", sem consciência crítica, sem diálogo transformador, sem respeitar a autonomia de todos os participantes, pode afastar o design do seu potencial libertador. A participação se torna mais um ferramenta para criar produtos e serviços que, por opção ou omissão, podem estar alinhados com a manutenção das relações opressivas, deturpando assim a própria intenção original de incorporar as ideias de Freire no design participativo.

Como debatido ao longo do texto, a participação para Freire só é coerente se alinhada com a busca por "ser-mais". Essa é nossa vocação ontológica como seres humanos, e deve, portanto, também ser a vocação de um design participativo comprometido com todos nós e com a transformação da realidade. É a partir dessa perspectiva que conceitos como o diálogo, a solidariedade, a autonomia, o protagonismo, a síntese cultural, a conscientização e a práxis se tornam ferramentas para a construção de processos participativos realmente libertadores. Nesse ponto, aproximar Freire e design participativo contribui com a nossa visão ontológica do por que projetar e qual mundo queremos ajudar a criar, nossa visão epistemológica sobre como projetar esse mundo, construindo de forma dialógica e crítica nossas práxis e de métodos práticos que pode ser explorados, como os temas geradores, círculos de cultura e a codificação/decodificação.

Para Freire (1970), ninguém liberta ninguém, ninguém se liberta sozinho, nós nos libertamos em comunhão. Uma afirmação que é um convite para um design participativo comprometido na luta coletiva pela superação das opressões. E trilhar ou não esse caminho é uma escolha política que a nós, designers, cabe fazer.

5 Referências

- AGUIRRE, J. M. T. de et al. Educação Ambiental: uma discussão centrada na Carta da Terra e no design participativo. **Revista Brasileira De Educação Ambiental (RevBEA)**, v. 17, n. 1, p. 107–127, 2022.
- ALBRECHT, L. M. A. et al. Conexão feminista: dispositivo de conversação como forma horizontal de organização e debate em ambientes de aprendizagem. In: **Arcos Design**, [S.l.], v. 15, n. 1, p. 219-231, 2022.
- ALCÂNTARA, B. M. G. et al. Comer Legal: um jogo digital para educação nutricional de crianças e adolescentes do meio rural. In: **Anais do Congresso Técnico Científico e de Agronomia**, Foz do Iguaçu, 2016.
- ANDRÉ, J. S.; FRAGELLI, R. R. TRINCA SOCIAL: um jogo como ferramenta de transformação. In: **SBC – Proceedings of SBGames 2016**, São Paulo, 2016.
- BØDKER, S.; PEKKOLA, S. A short review to the past and present of participatory design: Introduction to debate section. **Scandinavian Journal of Information Systems**, v. 22, n. 1, p. 45-48, 2010.
- BIAVA, L. C. **Oficina de Relatório: concepção e desenvolvimento de um software com a participação do usuário**. 2001. Dissertação (mestrado) - Universidade Federal de Santa Catarina, Centro Tecnológico. Programa de Pós-Graduação em Engenharia de Produção, 2001.
- BURD, L. **Desenvolvimento de Software para Atividades Educacionais**, 1999. Dissertação (Faculdade de Engenharia Elétrica e de Computação) - Universidade Estadual de Campinas,



Campinas, 1999.

CANÔNICA, R. et al. **RELAÇÕES ENTRE O DESIGN PARTICIPATIVO E PRINCÍPIOS PEDAGÓGICOS** FREIREANOS, p. 1304-1315. In: **Anais do 11º Congresso Brasileiro de Pesquisa e Desenvolvimento em Design [= Blucher Design Proceedings, v. 1, n. 4]**. São Paulo: Blucher, 2014.

CARLSSON, J.; EHN, P.; ERLANDER, B.; PERBY, M.; SANDBERG, Å. The DEMOS Project: A Short Presentation. **Acta Sociologica**, Vol. 21, nº 3, p. 273-276, 1978.

CARVALHO, C. M. P. de. **Utopia nas margens: o papel do design na cocriação de alternativas num contexto de exclusão social**. 2018. Tese (Doutorado) - Universidade do Porto, Porto, 2018.

EHN, P. Emancipation and the Design of Information Systems - A Crude Theoretical Model for Defensive Trade Union Participation. **ALTORGconference**, Hindas, 1974.

EHN, P. Learning in Participatory Design as I Found It (1970–2015). In: **Participatory Design for Learning: Perspectives from Practice and Research**. Editado por DiSalvo, B.; Yip, J.; Bonsignore, E.; DiSalvo, C. Nova Iorque: Routledge, 2017.

EHN, P.; FARÍAS, I.; SÁNCHEZ-CRIADO, T. On the Possibility of Socialist-democratic Design Things: Interview with Pelle Ehn. Entrevistadores: I. Farías; T. Sánchez-Criado. **Diseña**, (12), 52–69, 2018.

FREIRE, P. **Ação cultural para a liberdade e outros escritos**. Rio de Janeiro, RJ: Paz e Terra, 1976.

FREIRE, P. **Conscientização: teoria e prática da libertação**. São Paulo: Moraes, 1980.

FREIRE, P. **Educação e Mudança**. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2013.

FREIRE, P. **Pedagogia do Oprimido**. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1970.

GONZATTO, R. F. **Usuários e produção da existência: contribuições de Álvaro Vieira Pinto e Paulo Freire à interação humano-computador**. 2018. 296 f. Tese (Doutorado em Tecnologia e Sociedade) - Universidade Tecnológica Federal do Paraná, Curitiba, 2018.

LIMA, B. A. V. **Hibridações e adaptações no design participativo brasileiro na computação: um estudo exploratório e análise crítica**. 2020. Dissertação (Mestrado em Tecnologia e Sociedade) - Universidade Tecnológica Federal do Paraná, Curitiba, 2020.

LIRA, F. W. P. de. **Design e artesanato: compartilhando caminhos para inovação social**. 2016. Dissertação (Mestrado) - Universidade Federal de Pernambuco, Recife, 2016.

LOTUFO, E. **Memórias de uma experiência intercultural em torno do artesanato de Porto Nacional, Tocantins entre 1975 e 1981**. 2015. 201 f. Dissertação (Mestrado em Arte e Cultura Visual) - Universidade Federal de Goiás, Goiânia, 2015.

MEDEIROS, C. de C.; MAASS, M. C. **Responsabilidade social e educação em design: autonomia frente à complexidade dos fenômenos humanos na contemporaneidade**. *DAT Journal, [S. l.]*, v. 5, n. 2, p. 39–52, 2020.

MACHADO, G. et al. As contribuições de Paulo Freire para o Design da Informação, p. 1819-1824. In: **Anais do 10º CIDI | Congresso Internacional de Design da Informação, edição 2021 e do 10º CONGIC | Congresso Nacional de Iniciação Científica em Design da Informação**. São Paulo: Blucher, 2021.

MATOS, E. de S. **Dialética da interação humano-computador: tratamento didático do diálogo**

mediatizado. Tese (Doutorado em Educação) – Faculdade de Educação da Universidade de São Paulo, 2013.

MAZZAROTTO, M. As contribuições de Paulo Freire para um design emancipatório. In: ABREU, J. e PADILHA, Paulo R. [org] **Paulo Freire em tempos de fake news: edição 2020.** São Paulo : Instituto Paulo Freire, 2020.

MAZZAROTTO, M. A.; SERPA, B. O. Cartas (anti)dialogicas: 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.

MILES, M. B.; HUBERMAN, A. M. & SALDAÑA, J. **Qualitative data analysis: a methods sourcebook.** London: Sage Publications, 2014.

MONTUORI, B. F. **Design, favela e ativismos: experiências e aprendizados com a Redes da Maré no Rio de Janeiro.** 2018. 238f. Dissertação (Mestrado) - Universidade de São Paulo, São Paulo, 2018.

MOREIRA, J. F. P. **Design e artesanato: o papel do design na regeneração da tradição cesteira às novas gerações.** 2020. Dissertação (Mestrado) - Universidade do Minho, Braga, 2020.

MOREIRA, V. M.; BARBOSA, L. L. Design gráfico para atravessar muros: o processo criativo de um livro em diálogo com mulheres em situação de cárcere. **Arcos Design**, Rio de Janeiro: PPESDI / UERJ. v. 15, n. 1, Março 2022. pp. 8-27.

PAOLIELLO, C. **Investigação de Parâmetros de Análise do Design de Equipamento Enquanto Ferramenta de Impacto Social.** 2020. Tese (Doutorado em Design de Equipamento) - Universidade de Lisboa, Lisboa, 2020.

PEIXOTO, P.; MAYNARDES, A. C. Design e atividade artesanal como práticas emancipatórias, p. 517-527. In: **Anais do Colóquio Internacional de Design 2020.** São Paulo: Blucher, 2020.

RIBEIRO, L. A. M. **Design como propulsor do processo da aprendizagem contemporânea.** 2018. 111 f., il. Dissertação (Mestrado em Design)—Universidade de Brasília, Brasília, 2018.

RODRIGUES, C. D. **O design em assembleias projetuais: desafios e alternativas para a sustentabilidade do projeto participado em bairros vulneráveis.** 2020. Tese (Doutorado) - Universidade de Lisboa, Lisboa, 2020.

SANTOS, M. R. A. dos. **Design participativo que importa: um caminho possível para a promoção da autonomia em projetos de letramento digital.** 2021. Dissertação (Mestrado em Tecnologia e Sociedade) - Universidade Tecnológica Federal do Paraná, Curitiba, 2021.

SANTOS, S. da S. dos. **O design participativo do sistema de informações da Associação dos agricultores Ecológicos das Encostas da Serra Geral - AGRECO.** Dissertação (mestrado) - Universidade Federal de Santa Catarina, Centro Tecnológico. Programa de Pós-Graduação em Computação. 2002.

SANTOS, T.; NORONHA, R. G. Design Anthropology como práticas colaborativas: correspondências entre artesãs, designers e sementes no Maracanã-São Luís - MA. In: **Proceedings of Participatory Design Conference - PDC2020.** Manizales, 2020.

SCHULTZ, E. P. B. **Convivências criativas: criatividade e consciência crítica para o cultivo de oportunidades de sonhar com jovens em situação de vulnerabilidade social.** 2020. Dissertação (Mestrado) - Universidade Federal do Paraná, Curitiba, 2020.

SERPA, B. O; MAZZAROTTO, M. A.; EVA VIU A UVA?: Desvelando dimensões políticas em design com Paulo Freire. **II Colóquio de Pesquisa e Design - "Descolonizando o Design"**. 2021.



SERPA, B. O., BATISTA, S. Empatia X Solidariedade: Proposta para a Construção de Práticas Anticoloniais em Design. **II Colóquio de Pesquisa e Design - "Descolonizando o Design"**. 2021.

SILVA, C. C. da. **Desenvolvimento de jogos digitais para educação alimentar e nutricional utilizando educação popular e design participativo**. 2016. Dissertação (Mestrado) - Universidade Federal de Pernambuco, Recife, 2016.

SOUSA, C. S. M. de; "Design para inovação social e sustentabilidade: estratégia, escopo de projeto e protagonismo", p. 125 -146. In: **Ecovisões projetuais: pesquisas em design e sustentabilidade no Brasil**. São Paulo: Blucher, 2017.

VAN AMSTEL, F. M.C. Design centrado no usuário e design participativo. **Blog Usabilidoido**, 2014. Disponível em: <http://www.usabilidoido.com.br/design_centrado_no_usuario_e_design_participativo.html>. Acesso em 18/04/2022.

XAVIER, J. F. P. et al. USO DO DESENHO ANIMADO COMO ESTRATÉGIA DE APOIO PEDAGÓGICO NOS PROCESSOS PARTICIPATIVOS EM AÇÕES DE EDUCAÇÃO AMBIENTAL CONDUZIDOS PELO PROJETO DE EXTENSÃO DESENHO AMBIENTAL. Anais do **CIET:EnPED:2020 - (Congresso Internacional de Educação e Tecnologias | Encontro de Pesquisadores em Educação a Distância)**, São Carlos, ago. 2020.

WATANABE, B. Y. **Design Gráfico Situado: o caso da favela Santa Marta**. Tese (Doutorado) - Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2015.