

# Inovação social como tema de pesquisa no contexto do PPGD/UEMG

## *Social innovation as a research subject in the context of PPGD/UEMG*

Rita de Castro Engler  
Nadja Maria Mourão

**Resumo:** A Inovação Social é um termo que vem ganhando espaço e notoriedade no campo do Design, pois diz respeito a mudanças que beneficiam a sociedade como um todo. Novas relações sociais são estabelecidas e buscam a melhoria da qualidade de vida, a inclusão das minorias e é uma ótima ferramenta na solução de problemas complexos. Ela reside principalmente no envolvimento dos interessados, da comunidade no processo, utilizando o *know-how* e os recursos encontrados no local. Em treze anos do PPGD/UEMG foram mais de trinta dissertações e teses, que abordaram a temática da Inovação social. Como objetivo apresentar algumas pesquisas do PPDG que destacam a Inovação Social, descrevemos os trabalhos agrupados por subtemas. Os trabalhos versam sobre comunidades criativas, *food design*, resíduos naturais, artesanato, negócios sociais. As ações coletivas e essas soluções projetadas pela experiência de vida ou conhecimento tecnológico se convergem ao entorno de um propósito comum: a inovação social.

**Palavras-chave:** inovação social; comunidades criativas; *food design*; resíduos; negócios sociais; sustentabilidade.

**Abstract:** *Social Innovation is a term that has been gaining space and notoriety in Design, because it concerns changes that benefit society as a whole. New social relationships are established and seek the improvement of life quality, the inclusion of minorities, and it is a great tool in solving complex problems. Social Innovation lies mainly in the involvement of the stakeholders, the community in the process, using the know-how and resources found locally. In thirteen years of the PPGD/UEMG there have been more than thirty dissertations and thesis that approached the theme of Social Innovation. In order to present some PPDG research that highlights Social Innovation, we present some works grouped by sub-themes. The works deal with creative communities, food design, natural waste, handicrafts, and social businesses. Collective actions and solutions designed by life experience or technological knowledge converge around a common purpose: social innovation.*

**Keywords:** *social innovation; creative communities; food design; waste; social business; sustainability.*

## Introdução

Por definição todo design é social, pois ele visa atender a uma demanda da sociedade. Em conceito simplificado, refere-se à elaboração e desenvolvimento de um projeto capaz de atender às necessidades do usuário, em domínio físico, sensorial e múltiplo. Até 1972, ano da publicação do livro de Victor Papanek, *Design for the Real World*, o design era focado no mercado. Esse enfoque vem desde o início do design industrial, que teve suas diretrizes ditadas pela Revolução Industrial. Logo, não era de se admirar que o mercado ditasse as regras. Mas, Papanek conseguiu quebrar esse paradigma quando publicou seu polêmico livro e afirmou que existiam poucas profissões mais prejudiciais que o design industrial. Margolin e Margolin (2002) confirmam que esse foi um marco para que os designers refletissem e ampliassem a forma de atuar desta profissão, voltando-se mais para as necessidades da sociedade. Partindo da história do Design podemos então concluir que o design social é um avanço, uma evolução e que hoje o Design que não leva em conta o social está fadado ao fracasso.

Manzini (2015) afirma que o conceito original de design social especifica que ele é uma atividade do design que lida com os problemas que não são abordados pelo mercado ou pelo Estado, onde as pessoas envolvidas não têm, normalmente, voz (por não terem condições econômicas ou políticas para gerar uma demanda formal). Logo o design social tem como propósito/intenção criar condições de vida para toda a população. Essas mudanças, uma vez absorvidas pela comunidade, dão origem a novos hábitos, costumes, maneiras de ser, viver e enxergar a sociedade tornando-se inovações sociais.

O design versa sobre a busca de alternativas, inovações práticas, implementação de mudanças que elevem a qualidade de vida das pessoas, que resolvam problemas e abram possibilidades para uma vida melhor. Essas inovações sociais são resultantes da aplicação dos princípios de design na nossa realidade social na busca de caminhos para solução de questões como pobreza, fome e o isolamento social. O objetivo é criar uma sociedade mais justa e sustentável, ou seja, inovações advindas do design social devem levar a um resultado positivo, a um propósito social favorável.

Neste sentido, o design social pode focar em produtos que beneficiam as populações como, por exemplo, o “*life Straw*” - um canudo que permite purificar a água para pessoas vivendo sem água potável, o soro caseiro - solução de baixo custo e fácil execução que repõe os líquidos e sais minerais perdidos quando as pessoas estão com vômitos e/ou diarreias; ou em serviços, como criação de serviços mais inclusivos que beneficiem cidadãos com necessidades especiais; ou mesmo em processos, como o design participativo no qual todos os envolvidos são convidados a participar da solução de problemas que impactam a comunidade.

Não se trata de reinventar a roda, mas muitas vezes, simplesmente melhorar algum produto ou serviço existente, como veremos nos casos de comunidades criativas, o objetivo não é de ensinar novas habilidades aos artesãos, mas sim, tornar os produtos mais atraentes e criar serviços mais acessíveis à população. A inovação social está principalmente no envolvimento dos interessados, da comunidade no processo, utilizando o *know-how* e os recursos encontrados no local, construindo o futuro com as próprias mãos.

## Definições

Em seu mais recente livro, Manzini (2022), define Inovação social, no campo do Design, como:

Novas ideias (produtos, serviços e modelos) que simultaneamente atendam necessidades sociais e criem novas relações ou colaborações sociais. Em outras palavras, elas são inovações que são ao mesmo tempo boas para a sociedade e reforçam a capacidade desta sociedade de agir (MANZINI, 2022, p. 19 - tradução das autoras).

Bonotto e Linden (2016) trazem a nova definição de design do ICSID (*International Council of Societies of Industrial Design*) delineada na reunião de 2015:

Na sua nova versão, a definição indica a melhoria da qualidade de vida como um dos outputs do processo de design e afirma uma consciência da profissão em relação a aspectos sociais e éticos dos seus resultados (icsid, 2015). Esta mudança de conceito demonstra não só a abertura oficial da atividade para englobar práticas de cunho social, como reconhece o design como um campo de atuação emergente, com grandes possibilidades futuras (BONOTTO; LINDEN, 2016, p.196-197).

Murray, Grice e Mulgan, (2010), no livro *The Open Book of Social Innovation*, afirmam que o campo da inovação social é vasto, e não tem fronteiras fixas. Ele pode operar em todos os setores: privado, sem fins lucrativos e público. Os autores afirmam que as ações mais criativas vêm acontecendo na fronteira entre os setores como comércio justo, ensino à distância, agricultura urbana, redução de resíduos e justiça restaurativa.

A inovação social aparece como solução para problemas complexos (*wicked problems*) que não conseguem respostas em metodologias tradicionais de solução de problemas. Ela social enfatiza as relações e formas de cooperação/colaboração. Seus métodos encorajam a aprendizagem compartilhada e a troca de experiências.

Manzini (2022) afirma que as primeiras experiências de inovação social aconteceram há 15 anos. Na primeira turma do PPGD, 13 anos atrás, já tivemos duas dissertações de mestrado, que mesmo se não mencionaram o termo inovação social, foram experiências que hoje podemos denominar como tal, as comunidades criativas, o que nos torna um dos grupos pioneiros neste setor do Design.

Dessa forma, como objetivo apresentar algumas pesquisas do PPDG que destacam a Inovação Social, descrevemos os trabalhos agrupados por subtemas.

## Inovação social no PPGD/UEMG

No Programa de Pós-Graduação em Design da Universidade do Estado de Minas Gerais, há diversos exemplos que poderiam ser citados neste trabalho. Contudo, iremos citar apenas alguns que se contextualizaram desde a primeira turma de mestrado até as atuais. Na mesma década em que o PPGD teve início, o termo Inovação Social se estabelecia no design.

Entre os trabalhos da primeira turma de 2009, podemos citar alguns destaques. A dissertação *Sustentabilidade na produção artesanal com resíduos vegetais: uma aplicação prática de design sistêmico no Cerrado Mineiro* de Nadja Maria Mourão, que conquistou o Prêmio de Economia Criativa - 1º lugar na categoria de Arranjo Produtivo Local, do Ministério da Cultura - MINC, em 2012. Também podemos citar a dissertação de Rachel Brito Montenegro Campos, “Comunidades criativas: o papel estratégico do designer”, que contou com a parceria do LeNS Labs (Laboratório

do Politécnico de Milão) em estudos de casos. E, no ano seguinte, a dissertação desenvolvida por Daniela Martins Menezes, “Comunidades Criativas das Geraes: um caso de Inovação Social na produção artesanal sob a perspectiva do Design”, que conquistou uma Menção Honrosa do Prêmio Vale-Capes de Ciência e Sustentabilidade Grupo IV – Tecnologias socioambientais, com ênfase no combate à pobreza, em 2015.

O bem-estar e o lazer também são atributos para o desenvolvimento do processo criativo. Pensando no bom relacionamento da primeira turma do mestrado, a professora Dra. Sebastiana Lana, primeira coordenadora do Programa de Pós-Graduação em Design, promoveu em sua residência, um encontro dos mestrandos e professores do PPDG, em 2009.



*Figura 1: Encontro de mestrandos e professores do PPDG, em 2009.*

*Fonte: Acervo CEDTec.*

Em 13 anos de PPGD foram mais de 30 trabalhos (dissertações e teses) que abordaram a temática da Inovação Social. Os trabalhos versam sobre comunidades criativas, tecnologia (social, digital, novos materiais), *food* design, design participativo, estratégia de negócios, artesanato, sistema-produto-serviço, inclusão (mulheres, surdos, quilombolas, detentos, idosos, deficientes físicos, etc.), obesidade, redes sociais digitais, urbanismo, reaproveitamento de resíduos, ética, negócios sociais e com certeza muitos outros estão por vir.

Para não estender demais, escolhemos alguns trabalhos para exemplificar nosso conceito de inovação social e os resultados alcançados. São eles:

### **Inovação social e comunidades criativas**

Sustentabilidade é um fator de equilíbrio para existência do planeta e da própria espécie, e, embora, para alguns, fosse objeto de investigação científica e cuidadosa análise há anos, apenas recentemente, esse relevante tema alcançou a atenção do homem em escala global. Para tanto, diversas medidas e ações vêm sendo tomadas, e pode-se dizer que esse momento de transitoriedade requer novas práticas sociais para o equilíbrio entre a economia, a natureza e a humanidade.

Entre essas práticas, encontram-se as Comunidades Criativas, surgidas na Europa, cujas características consistem em grupos de cidadãos que juntos buscam solução de forma inovadora e que estão abertos a novas possibilidades de aprendizado social e de sustentabilidade.

Este trabalho tem por objetivo avaliar o papel estratégico da atuação do designer nos diversos processos afins ao contexto dessas comunidades, a possibilidade de replicar das metodologias e a produção de um quadro de sugestões baseado nas melhores práticas dentre as pesquisadas para que o designer possa melhor exercer o seu papel, de forma estratégica, em Comunidades Criativas.

As diversas dimensões envolvidas nesse processo de avaliação são inicialmente consideradas à luz de metodologias correntes e posteriormente aplicadas no estudo de caso do Projeto Move Mentes em Porto Alegre, Rio Grande do Sul. A avaliação, que utiliza o quadro de critérios para inovação social do Projeto *Emerging User Demands for Sustainable Solutions*, (EMUDE), foi realizada a fim de indicar a relevância da atuação do designer.

Um dos resultados centrais desse estudo evidencia que as pessoas precisam umas das outras – necessitam viver em comum, em comunidade – e com um mesmo interesse, de forma criativa, para que aos poucos cada uma possa trazer soluções do dia a dia, conduzindo ao sustentável.

A inovação social tem sido cada vez mais a meta de projetos de empresas, e, por ser tão contemporâneo e estar se tornando um tema tão popular, acreditamos que o desafio não termina por aqui e que provavelmente ainda poderão surgir novos critérios.

***Comunidades Criativas das Geraes: um caso de Inovação Social na produção artesanal sob a perspectiva do Design***, desenvolvida por Daniela Martins Menezes, em 2013.

As “Comunidades Criativas” são iniciativas locais que empregam os recursos disponíveis no território com o intuito de resolver os problemas da vida cotidiana, promovendo métodos criativos de interação social, de forma sustentável. É por meio desses grupos de pessoas que acontece a mobilização local em torno de atividades produtivas que possibilitam a inovação social trazendo melhorias em níveis econômico, social, cultural e ambiental.

O design pode colaborar com as Comunidades Criativas, quando se transforma em agente de mudança, contribuindo para a viabilização de um programa de desenvolvimento local, comprometido com a valorização do território, da identidade e da sustentabilidade.

Para que o trabalho do designer seja efetivo e proveitoso nessas iniciativas sociais é necessária uma abordagem sistêmica demonstrando que essas formas de organização criativa se encontram cada vez mais emergentes, dentro de uma demanda social que busca por um modelo de vida mais sustentável.

A partir destes conceitos foi criado o Programa Comunidades Criativas das Geraes, no intuito de integrar e beneficiar os indivíduos em seu território por meio de experiências, trocas e dinâmicas culturais, entendendo a criatividade como catalisadora do processo de desenvolvimento sustentável de Comunidades Criativas.

Este trabalho permitiu a aplicação da metodologia do design para transformar a produção artesanal local em uma atividade comprometida, na qual a produção é valorizada sobre aspectos mercadológicos, enquanto amplia o valor simbólico do produto e torna-se agente de divulgação da

cultura local. Durante todo o processo projetual, a utilização dos recursos territoriais foi um dos pilares para tornar a iniciativa sustentável. Sendo assim, o intuito é continuar a trabalhar com o design, criando novas oportunidades de negócios, divulgando os valores locais, promovendo o desenvolvimento sustentável e estimulando a inovação social.

Os resultados da pesquisa apontam que o design, quando fomentador da inovação social, é um instrumento capaz de auxiliar o desenvolvimento local. A partir da experiência dessa pesquisa, espera-se que o design possa contribuir com as transformações de outras Comunidades Criativas pelo mundo.

### **Inovação social e food design**

Selecionamos algumas experiências de inovação social relacionadas às questões de food design, vamos iniciar com o trabalho:

***Comunidades Criativas das Gerais: uma abordagem de Food Design.*** Este projeto foi desenvolvido por diversos alunos e professores do PPGD, inclusive com a participação de graduandos sob a coordenação da Prof. Rita Engler (2013).

O projeto investiga uma abordagem de Food Design, buscando resgatar a identidade cultural por meio dos alimentos, seus processos e matéria prima.

Na apresentação do livro Sabores das Gerais, resultado final do projeto, onde são apresentadas receitas criadas pelo projeto e da comunidade, Engler inicia assim:

A ideia para este projeto de Food Design surgiu naturalmente como uma evolução do trabalho que vem sendo feito nas comunidades. Somos sempre muito bem acolhidos e o povo mineiro, muito hospitaleiro, tem orgulho em oferecer ao visitante suas especialidades onde se sobressaem as “quitandas”. O resgate dessas receitas traz consigo as tradições locais e reforça a cultura e a identidade local, propiciando aos turistas experiências únicas e memórias agradáveis, favorecendo o desenvolvimento da comunidade. No momento, onde uma onda de alimentação apressada e padronizada tomou conta dos hábitos dos moradores urbanos, é preciso enfrentar este modismo e resgatar as receitas locais, valorizando assim, o próprio ser humano. Os produtos tradicionais podem ser recuperados da memória gustativa, pela educação do paladar, do conhecimento dos alimentos, do respeito à cultura e aos saberes dos antepassados (ENGLER; MOURÃO; MARTINS, 2014, p.14).

O design associado à organização sistemática de modos mais sustentáveis de se cultivar, produzir, comercializar e consumir alimentos de qualidade pode dar uma contribuição importante nesse processo de melhoria da qualidade de vida das comunidades locais, especificamente no nosso Estado.

Os sabores, aromas e costumes típicos de um lugar tornam-se atrativos para turistas que desejam contato com a cultura local. “Não é somente o ato de provar os pratos que atrai os visitantes, mas também o fato de poder conhecer ritos e hábitos associados à gastronomia de um povo e a possibilidade de visitar museus e outras atrações com essa temática” (OLIVEIRA, 2007, p. 263).

A alimentação não cumpre apenas o papel de suprir as necessidades biológicas do ser humano: ela também é uma forma de sociabilização, de demonstrar *status* social, é um marco memorável de situações cotidianas ou de viagem, entre outros. Além disso, nossa memória gastronômica é mais aguçada do que as outras, o que facilita na hora de se lembrar de um destino já visitado

e faz aumentar o desejo de voltar a experimentar as sensações inerentes à gastronomia de um lugar (SANT'ANNA, 2009).

O objetivo principal do projeto era o resgate da identidade cultural por meio dos alimentos, seus processos e matéria-prima. Para atingi-lo buscou-se também: Resgatar a memória gustativa da comunidade por meio da promoção de produtos típicos da comunidade; Incentivar a cultura de frutos/ingredientes nativos da região; Desenvolver novas aplicações para esses ingredientes; Criar embalagens sustentáveis e atraentes para valorização dos produtos; Impulsionar mudanças na realidade sociocultural dos indivíduos por intermédio da criatividade; Estimular trocas culturais entre todos os envolvidos no processo; Potencializar as relações sociais entre os indivíduos da comunidade; Despertar o interesse pelos processos e dinâmicas culturais do município; Criar novos nichos de desenvolvimento econômico, social e cultural; Promover as potencialidades e vantagens competitivas do produto local.

Na primeira etapa, pesquisa e registros, buscou-se conhecer o objeto da pesquisa, cidade de Matozinhos (local de realização do projeto), no contexto histórico, social, cultural e ambiental. Por meio dos dados levantados foi possível conhecer melhor e elaborar uma proposta de atuação adequada ao público.

A região possui pequenas plantações, geralmente da agricultura familiar, de jiló, alho, urucum, cravo, verduras como almeirão, couve, alface. Nos pomares e nos terrenos das residências são encontradas algumas árvores frutíferas em produção de: acerola, abacate, banana, goiaba, jabuticaba, laranja, limão cravo, manga e mexerica. Além destes frutos, depara-se com o plantio de cana-de-açúcar e milho. No entanto, durante o período da pesquisa foi observado um grande número de abacateiros e limoeiros carregados de frutos, nas andanças pelos bairros e arredores do município. A pesquisa registrou alguns alimentos e métodos de execução, dos participantes do projeto, na cidade de Matozinhos. Foi realizado um seminário de sensibilização, apresentando o projeto e a ideia de utilizar frutos da região para geração de renda.

Após a palestra de sensibilização foi formado um grupo para o desenvolvimento do projeto e criação de receitas. Durante as oficinas, foi observado o gosto da comunidade por bolos e broas de milho. O costume mineiro de tomar um cafezinho e fazer um lanchinho, com bolo de fubá, biscoito e pão de queijo, é uma das características do grupo de amostragem. Desta forma, a equipe se empenhou na elaboração de uma linha de bolos, para produção em formas quadradas ou redondas com furo, costume local, ou em forminhas individuais, para comercialização. Os estudos selecionaram os ingredientes mais populares, de baixo custo e que poderiam ser utilizados com versatilidade: o fubá de milho, o açúcar, margarina ou óleo, leite ou coalhada e ovos. Além destes, acrescenta-se aos frutos locais identificados para o desenvolvimento de novas receitas.

Outro fator importante é a relação dos produtos desenvolvidos com a cultura local. Assim, buscou nas bases do Food Design, vincular os ingredientes, o formato, a estética e as possibilidades de uso de embalagens, para estimular a comercialização. Para cada estudo de bolo ou broa, foram elaborados esquemas de ingredientes e seus sabores (cores e consistências), estudo de um patrimônio cultural ou festejo, processo de produção, apresentação e comercialização.

Ao final do projeto foi publicado um livro *Sabores das Gerais*, com as receitas criadas nas oficinas e algumas tradicionais fornecidas pelos participantes. Nele estão registradas as inovações sociais resultantes deste projeto (FIGURA 2).



Figura 2: Imagens do Projeto Comunidades Criativas das Gerais: uma abordagem de Food Design.  
Fonte: Acervo CEDTec

**Food Design: um estudo sobre a obesidade infantil.** Dissertação de Leticia Hilário Guimaraes, em 2017:

As inovações sociais, conforme se apresentam como alternativa da comunidade para desafios modernos, vem cada vez mais se consolidando e ganhando visibilidade na sociedade. Esta prática, se aliada ao Design, pode ser de grande valia para a solução de desafios contemporâneos, como por exemplo, a obesidade infantil.

O contexto percebido nas últimas décadas pode ser caracterizado pela invasão de alimentos industrializados, padronizados, pobres em nutrientes, ricos em gorduras, açúcares e sódio. Esta composição, aliada às fortes campanhas de marketing incentivando o consumo, destinado à primeira infância, por meio de personagens, embalagens atraentes e brindes, contextualizam a justificativa para o aumento significativo nos índices de obesidade infantil. Até alguns anos atrás, esta alta taxa era verificada apenas em países com grandes hábitos alimentícios de *fast food*.

No Brasil, atualmente, este dado está se tornando preocupante em relação à alimentação das crianças. “De acordo com o IBGE, atualmente uma em cada três crianças no Brasil está pesando mais do que deveria pesar”, conforme Agência Câmara Notícias, 2014.

O advento da pandemia do COVID 19 agravou a situação, aumentando o sedentarismo e alimentação de ultraprocessados das crianças e jovens. Em 2016, a ‘Década de Ação das Nações Unidas sobre Nutrição’ (2016 a 2025) foi estabelecida, buscando formas de enfrentar problemas originários da má nutrição, em especial o excesso de peso em menores de cinco anos de idade (MINISTÉRIO DA SAÚDE, 2021).

O designer atuando sob a perspectiva social, tem a possibilidade de propor alternativas para desafios contemporâneos da sociedade, juntamente ao poder público. O design pode oferecer ferramentas que apresentem possibilidades a este problema complexo. Valendo-se da visão voltada para o usuário é plausível assimilar a situação e contribuir com alternativas que melhor se adequem ao público-alvo, podendo também sugerir Políticas Públicas nos setores da Saúde e Educação dentro deste tema.

Neste contexto, de pensar o processo de desenvolvimento e inserção de um produto ou serviço para o usuário, é que a proposta de food design é inserida, revendo o planejamento, a gestão das ações e novas alternativas que possam contribuir com a redução dos índices de obesidade infantil. “O design pode trabalhar juntamente aos conceitos da ludicidade, no meio dos projetos



de ação social, na dinamização do aprendizado, na co-construção da mudança, como mediador na formação, na aprendizagem e no ensino” (LOPES, 2014, p. 25).

Como forma de explorar e aprofundar o desenvolvimento de proposta que possa auxiliar com o bem-estar do público infantil, um estudo de caso foi desenvolvido, percebendo assim, por meio da pesquisa-ação, as contribuições do design por intermédio da compreensão do usuário, da aplicação de ferramentas e da elaboração de metodologia, procedimentos e materiais de apoio à proposta.

O público-alvo definido foi além do público infantil, compreendendo também seus responsáveis, pois compreendeu-se que a temática engloba ainda o meio em que o indivíduo vive, ou seja, família e a escola.

A estratégia foi desenvolvida por meio da ludicidade que contribuísse com a mudança de comportamento do público. Ao final, foi apresentada metodologia para replicação da proposta em outras escolas e municípios, bem como cartilha, jogos e materiais de apoio às oficinas.

Baseado nos dados de pesagem dos alunos, realizada dentro do programa Saúde na Escola, percebe-se que 29% dos escolares pesados apontam desvio nutricional, sendo que 23,53% apresentam taxa de sobrepeso ou obesidade. Percebe-se então que a cidade é um também um retrato do contexto global, em que as crianças não apresentam massivamente desvio nutricional com tendência ao baixo peso, como ocorria a alguns anos atrás, e sim ao sobrepeso e obesidade (81,10% dos desvios nutricionais são relativos a estes índices, sendo 18,90% relativos ao baixo peso).

As oficinas de Food Design buscaram enfrentar este problema complexo utilizando-se de diversas áreas do conhecimento para basear os experimentos, unindo os esforços da saúde, porém apresentando os conceitos de uma forma direcionada ao usuário, dialogando na linguagem que compreendem, e sugerindo novos caminhos, para que o público queira conhecer os sabores dos alimentos saudáveis, e assim, sair do sedentarismo, por meio da ludicidade.

Materiais pedagógicos foram concebidos para apoiar a comunicação com os escolares, sendo eles: jogo da memória, jogo da trilha, quebra cabeça, cartilha, e baseado no redesenho das oficinas, a criação também dos jogos “prato saudável”, “alimento *versus* função” e “atividade para a vida”. Percebe-se que quando o usuário joga, o mesmo torna-se mais consciente das suas vontades e decisões (Coletivo de Autores, 1992).

Desta forma, os alimentos exibidos, foram apresentados com um motivo definido, e com o objetivo de comunicar uma mensagem aos usuários (escolares e pais), evidenciando algo instigante aos olhos, criando associações ao conhecimento prévio (facilitando associações divertidas e prazerosas), com o intuito de oferecer os alimentos saudáveis de uma forma agradável, que criasse novas lembranças positivas, que os incentivassem futuramente a querer consumir novamente o alimento.

As oficinas resultaram em uma metodologia que foi testada e aprimorada durante o projeto, tendo sido remodelada baseado nas percepções e *feedbacks* da aplicação na primeira escola (FIGURA 3). O projeto das oficinas e reaplicação da metodologia desenvolvida na pesquisa foram apresentadas, às prefeituras de Pedro Leopoldo e de São José da Lapa, que demonstraram grande interesse em implementar o projeto localmente.



Figura 3: Oficinas da pesquisa Food Design: um estudo sobre a obesidade infantil  
Fonte: Acervo do CEDTec.

**Design de Serviços para Inovação Social: um estudo sobre design, serviços relacionais e desenvolvimento sustentável por meio do coletivo Agroecologia na Periferia**, desenvolvido por Thalita Barbalho, em 2018.

Desde os primórdios, pensar a alimentação do ser humano é algo de importância vital e essencial para a qualidade de vida. A alimentação e valorização do alimento também podem ser vistas como uma manifestação cultural típica de cada região.

O crescimento populacional dos grandes centros desde a revolução industrial acarretou em uma aglomeração desproporcional em espaços não planejados. As cidades não foram pensadas para se integrarem com a natureza, foi necessário construir mais casas, mais prédios, mais ruas, mais estradas, todo o — planejamento — foi em direção a afastar o campo do novo centro que estava sendo construído. O desenvolvimento da agricultura urbana pode melhorar as condições alimentares, além de possibilitar centros urbanos sustentáveis e economias mais verdes.

Para a FAO (2016), Belo Horizonte é exemplo em termos de agricultura urbana. Em 2014, foram contabilizadas 48 hortas comunitárias na cidade, com cerca de 150 metros quadrados, que são utilizadas para plantio de vegetais, frutas e ervas, tanto para consumo doméstico quanto para comercialização, sendo a maioria dessas práticas de produtos orgânicos.

A prática da agricultura urbana oferece alguns benefícios tanto para quem cultiva quanto para o consumidor final. Podemos citar a diminuição de perdas, não aplicação de agrotóxicos, redução de custo de transporte, sabor do produto, segurança alimentar e nutricional, geração de renda, saúde física e psicológica e também pode proporcionar a melhoria na qualidade de vida por meio da união das pessoas, criando novas redes de relações.

O Agroecologia na Periferia — por cidades ecológicas, produtivas e inclusivas é uma iniciativa de inovação social formada apenas por voluntários. O coletivo tem como objetivo promover o desenvolvimento socioambiental em comunidades periféricas e fortalecer a rede de agricultura urbana da Região Metropolitana de Belo Horizonte por meio de oficinas de capacitação, mutirões e intercâmbios com foco na agroecologia, a fim de garantir o direito a cidades sustentáveis.

O trabalho ajuda a conscientizar e organizar as pessoas com relação à necessidade de preservação dos recursos hídricos e ambientais, por meio de técnicas de saneamento e gestão de resíduos, tendo a agroecologia como principal ferramenta. Por fim, o projeto promove também a segurança alimentar e a geração de renda por meio de produção sustentável inclusiva.

Em uma análise do coletivo Agroecologia na Periferia sob a perspectiva do serviço, é possível definir a sua atuação como de assessoria técnica agroecológica e compreender as principais ações durante a jornada do serviço, como: o coletivo vai até o local e faz um mapeamento dos agricultores e agricultoras, considerando o tamanho da plantação; ouve e busca soluções para as demandas dos moradores em relação a essa produção; reúne a comunidade, por meio de convite, para participar das oficinas; oferece oficinas de capacitação relacionadas a plantação, novas formas de cultivo e agroecologia. No desenvolvimento dessas oficinas, explica o que é agroecologia e suas aplicações; auxilia os produtores a vender o excedente da produção em feiras e eventos; acompanha a produção com auxílio de técnicos em agroecologia e permacultura e engenheiros florestais, que fazem parte do coletivo ou são convidados por meios da rede parceira e em paralelo; faz reuniões quinzenais para fazer o repasse para os membros que não puderam participar dos eventos e para fazer o planejamento das atividades (FIGURA 4).



*Figura 4: Equipe da pesquisa nas atividades do coletivo Agroecologia na Periferia. Fonte: Thalita Barbalho, 2017.*

A inovação social diz respeito a como, de forma individual ou coletiva, por meio de mudanças no modo agir, as pessoas criam novas oportunidades e resolvem seus problemas. Também pode ser pensada como a integração dos indivíduos com suas comunidades, atuando fora do padrão de pensamento e comportamento dominante e se organizando para obter diferentes resultados para as suas necessidades latentes. Um aspecto importante dessa postura é que tais inovações são guiadas mais por mudanças de comportamento do que por mudanças tecnológicas ou de mercado, geralmente emergindo por meio de processos organizacionais de baixo para cima, e não como o que é convencionalizado — de cima para baixo. (MANZINI; JÉGOU, 2006).

A implementação da agricultura urbana pode gerar renda, melhoria na qualidade de vida, desenvolvimento social, entre muitos outros benefícios, e por isso pode ser pensada como uma ótima oportunidade para o desenvolvimento sustentável dos centros urbanos. Diante de sistemas cada vez mais complexos, o grande desafio é modificar as formas de pensar e agir em torno da questão ambiental, que passa pela transformação da vida nas cidades, pela mudança nos hábitos da população urbana e das políticas públicas para os municípios.

## **Inovação social e os resíduos naturais**

É certo que em Inovação Social, as questões de sustentabilidade são priorizadas, por consequência dos problemas ambientais da contemporaneidade. Apresentamos algumas pesquisas que, em especial, abordam a utilização de descartes de materiais naturais:

***Sustentabilidade na produção artesanal com resíduos vegetais: uma aplicação prática de design sistêmico no Cerrado Mineiro.*** Dissertação de Nadja Maria Mourão, em 2011.

Nesta dissertação, buscou-se verificar como as comunidades trabalham com resíduos vegetais na produção artesanal e como promover práticas sustentáveis sob a perspectiva do design neste contexto. A abordagem sistêmica do design foi a base dessa pesquisa, especificamente as ferramentas e as estratégias para o desenvolvimento de soluções aplicadas à sustentabilidade.

Na condução deste estudo, inclui-se o princípio da interdependência apontado por Capra (1999), no qual todos os membros de uma comunidade ecológica estão interligados em ampla e intrincada trama de relações – “a teia da vida”. O autor, sob as bases do pensamento sistêmico apresentado pelo biólogo Ludwig Von Bertalanffy (na década de 1920), estabelece um conjunto de princípios de organização ecológica, constituindo um modelo de sustentabilidade para a sociedade – onde os ecossistemas funcionam em redes. Capra esclarece que análises isoladas de um sistema não demonstram as propriedades das partes, ou seja, todas as partes, de alguma forma interagem (MOURÃO, 2011)

Devido a natureza do objeto de estudo e ao modo de investigação da pesquisa, adotou-se uma perspectiva multidisciplinar na condução da pesquisa, priorizando-se a perspectiva do design e envolvendo conhecimento de áreas relacionadas a ciências sociais e biológicas.

A produção artesanal foi investigada, a partir do uso de insumos e dos resíduos vegetais provenientes do Cerrado Mineiro, no Vale do Urucuia, especificamente no município de Chapada Gaúcha. Este município é território intermediário entre o Parque Nacional Grande Sertão Veredas e o Parque Estadual de Serra das Araras, noroeste de Minas Gerais. Esta região, pertencente a uma das sub-bacias do Rio Francisco, possui características popularizadas pelo escritor João Guimarães Rosa.

O método de investigação adotado foi o estudo de caso, a partir de observação-participante. A pesquisa de campo foi realizada junto a artesãos das comunidades de Serra das Araras, Ribeirão do Areia e Buraquinhos. A população local utiliza extensa quantidade dos recursos naturais provenientes dos ecossistemas da região. A condução de atividades práticas com comunidades possibilitou a análise dos materiais para a produção artesanal, das técnicas artesanais e da relação com o habitat, evidenciando o potencial para se promover a sustentabilidade local. Para promover práticas de manejo sustentável para a produção artesanal é necessário considerar o contexto cultural, social e ambiental das áreas protegidas.

Os resultados apontaram possibilidades de intervenção do design na produção artesanal, valorizando a riqueza dos resíduos vegetais como matéria prima. Evidenciou-se a importância da condução de oficinas como forma de interação com as comunidades e a necessidade de adotar abordagens didáticas multidisciplinares e adaptadas ao contexto local.

Um dos principais resultados alcançados foi a proposta de catálogo das espécies vegetais do Cerrado Mineiro que geram resíduos que podem ser usados para a produção artesanal. Este catálogo

teve como objetivo organizar o conhecimento acessado durante a pesquisa, e disponibilizá-lo a sociedade (especialmente produtores, comerciantes e consumidores), adotando-se uma linguagem acessível e incluindo suporte visual (fotos e esquemas) para facilitar a comunicação.

Na Figura 5, imagens dos buritizais e das atividades de oficinas, na Comunidade de Serra das Araras, Chapada Gaúcha, Minas Gerais, em 2010.



Figura 5: Atividades da pesquisa em Serra das Araras, Chapada Gaúcha, MG  
Fonte: Nadja Mourão, 2010.

Acredita-se que o design tem entre as suas atribuições, averiguar e contribuir para um modelo de vida sustentável e que possa utilizar os resíduos no ciclo de vida dos materiais, visando contribuir para reduzir a emissão de carbono nos sistemas de produção.

***Um estudo sobre o reaproveitamento de resíduos sólidos, de pallets de madeira através de redes de design***, dissertação de Ana Carolina Godinho de Lacerda (2017)

A base desse trabalho tem como objetivo demonstrar as possíveis contribuições do design para a sustentabilidade, por meio de redes de design, no cenário globalizado atual, marcado pelo excesso de consumo e produção. Para isso foram aplicadas ferramentas do design para valorização e reaproveitamento de resíduos descartados por uma siderúrgica localizada em uma comunidade de Minas Gerais por meio de atividades socioculturais e ambientais.

A pesquisa buscou conhecer as formas que o design pode contribuir em prol de estilos de vida mais sustentáveis e se existem possibilidades de o design modificar a percepção dos atores de uma rede de suas respectivas responsabilidades sociais, ambientais e econômica.

Em revisão bibliográfica, foram abordados os temas: sustentabilidade, design para sustentabilidade, problemas complexos e gestão compartilhada, redes de design, resíduos sólidos, possibilidades de reuso desses resíduos, empreendedorismo social e inovação social. O estudo de caso foi desenvolvido no município de Jeceaba, no interior de Minas Gerais, que atualmente é impactado por três grandes empreendimentos siderúrgicos e mineradores.

Como resultado, buscou-se compartilhar e apreender com essa comunidade formas de reaproveitar os resíduos descartados por grandes empresas de forma inovadora e ambientalmente sustentável, assim como inspirar iniciativas similares em outros locais.

***Design e artesanato: geração de renda e valorização cultural na comunidade de Araçuaí***. Dissertação de Viviane da Cunha Melo, em 2019.

Este trabalho tem como objetivo demonstrar como a atuação do design junto ao artesanato pode favorecer o desenvolvimento de produtos com valor mercadológico, possibilitando assim

maior geração de renda para artesãos e pequenos produtores de artigos manuais, bem como sua valorização cultural.

Para tanto, desenvolveu-se a pesquisa pautada em uma abordagem qualitativa de natureza aplicada. O método de investigação é o estudo de caso por meio do procedimento de pesquisa-ação. A pesquisa encontra-se estruturada em três etapas: construção do referencial teórico baseado nos assuntos que permeiam os campos do design, artesanato, sustentabilidade e inovação social; execução da pesquisa de campo e práticas junto à cooperativa Dedo de Gente da cidade de Araçuaí e na última etapa o desenvolvimento de uma base de dados (caderno de produtos digital).

Os resultados demonstraram que o design pode de fato contribuir com o desenvolvimento de produtos com alto valor mercadológico por meio da agregação de valor aos mesmos, contribuindo assim para a transformação social, maior geração de renda e valorização da cultura local.

### **Inovação social e negócios sociais**

Por fim abordaremos outro tema muito importante para a criação e manutenção de inovações sociais, os negócios sociais. Os trabalhos desenvolvidos no PPGD demonstram como os negócios sociais são fundamentais para a aquisição de novos hábitos e costumes, para uma melhor distribuição de renda e a inclusão de todos.

***Design de negócios sociais: o design como ferramenta de apoio à modelagem de empreendimentos sociais com fins lucrativos***, dissertação da Gabriela Reis Martins é um excelente exemplo deste tema (2016)

Em 2022, o Brasil retornou às dez maiores economias do mundo ocupando o nono lugar segundo o Fundo Monetário Internacional (FMI), mas ainda se depara com uma série de problemas sociais que o levaram, em 2021, à 79ª posição no ranking mundial do Índice de Desenvolvimento Humano (IDH) realizado pela Organização das Nações Unidas (ONU). Este crescimento da economia ainda não está refletido nas questões sociais e os problemas, como a falta de acesso de parte da população a educação, saúde, habitação e saneamento básico, permanecem.

O desenvolvimento tecnológico também está em descompasso com os avanços sociais como, por exemplo, inteligência artificial, impressoras 3D e aperfeiçoamentos da tecnologia virtual, que são realidades acessíveis apenas a uma pequena parcela da população. Atualmente, o 1% mais rico da população do mundo acumula mais riquezas que os 99% restantes (OXFAM BRASIL, 2016).

Faz-se necessário um maior envolvimento da população na busca por soluções para o desenvolvimento social do mundo, até então compreendido como responsabilidade apenas dos governos. É chegada a hora de assumirmos um papel protagonista na transformação da realidade social, tomando partido de conhecimentos, ferramentas e tecnologias já adquiridos ou desenvolvidos.

O empreendedorismo social é uma prática que sempre existiu na sociedade, mas tal termo se popularizou a partir dos anos 1990 com o surgimento de organizações como a Ashoka – instituição que conecta, desenvolve e financia pessoas dedicadas a transformar o mundo, potencializando sua capacidade de desenvolver soluções eficazes para os problemas sociais para que possam impactar positivamente a sociedade (NICHOLLS, 2006).

Os empreendedores sociais são pessoas que, ao vivenciarem ou identificarem um problema social, ao invés de continuarem seguindo a lógica praticada e se adaptarem ao problema, buscam novas

maneiras de encará-lo com o intuito de solucioná-lo. Sendo assim, a inovação é uma característica intrínseca ao empreendedor social (HANSEN-TURTON; TORRES, 2014).

Muitos, inclusive, desconhecem o termo ‘empreendedor social’ e não se denominam a partir dele, pois, sua atuação na solução de problemas sociais faz parte de uma necessidade ou inquietação que é inerente à sua natureza e independe de formação prévia ou rótulo. A contribuição das organizações de fomento ao empreendedorismo social deve focar no desenvolvimento das habilidades dos cidadãos e oferecer apoio para que possam potencializar o seu trabalho, ampliando o impacto que promovem.

O termo ‘negócio social’ foi cunhado pelo economista e prêmio Nobel da Paz Muhammad Yunus e designa um dos tipos de empreendimentos sociais: empresas que nascem com a missão de solucionar algum problema da sociedade. Assim como as ONGs, os negócios sociais têm um foco social e buscam promover impacto positivo. E como as empresas tradicionais, os negócios sociais têm CNPJ, pagam impostos e vendem produtos e serviços que viabilizam a sua operação, estrutura, funcionários, produção e entrega de produtos e serviços. A grande diferença entre esse tipo de empreendimento e as ONGs está na sustentabilidade dos negócios sociais, que se financiam a partir da venda de produtos e serviços e não de doações. Já a diferença dos negócios sociais para os tradicionais está no seu foco: maximizar o impacto positivo na sociedade e não os lucros. Sob o ponto de vista dos negócios sociais a geração de receitas e lucros é, então, um meio para se atingir o objetivo da transformação social de forma autônoma e perene (YUNUS, 2014).

Os negócios sociais enfrentam diversos desafios para sua consolidação e ampla realização do seu propósito. Entre eles estão a necessidade de inovar e de construir um modelo de negócio financeiramente lucrativo, que equilibre lucro e impacto social. O empreendedor de um negócio social precisa ter um olhar criativo, empático e realista que o ajude a buscar novas soluções para problemas sociais já consolidados, chegando a produtos e serviços que ofereçam soluções viáveis, que despertem o interesse e entreguem real valor ao público, além de caber no seu orçamento. Somado a isso, o modelo de negócio construído precisa se conformar de forma lucrativa, o que permite não só pagar sua operação, mas também gerar excedentes que permitam o crescimento e expansão do impacto do negócio. Também é preciso estar atento à mensuração do impacto para avaliar se benefícios sociais reais estão sendo alcançados (YUNUS, 2010).

Na Figura 6, apresentamos uma imagem do grupo criador do negócio “Um Mei de Ser”, comemorando o primeiro lugar no Startup Weekend BH Comunidades junto a um dos facilitadores e a um dos jurados.



Figura 6: Grupo “Um Mei de Ser” – 1º lugar no Startup Weekend BH.  
Fonte: Gabriela Reis, 2016.

Para completar, na Figura 7, encontro da Coordenadora do CEDTec e professora do PPDG, Dra. Rita Engler, com o Prêmio Nobel, Yunus, em São Paulo, 2016.



Figura 7:  
Muhammad Yunus e  
Rita Engler  
Fonte: Acervo de  
Engler, 2016.

**Adoção do design como estratégia de inovação para a concepção e desenvolvimento de negócios inovadores.** Dissertação de Lidiane Samora de Araújo, em 2018.

O Design, cada vez mais, se consolida de forma ativa frente às mudanças que ocorrem no mundo. Seu papel considera, em inúmeros aspectos, um modelo de pensamentos estruturados capazes de identificar problemas complexos e de alcançar resultados favoráveis para que as empresas sejam competitivas. Pela sua natureza crítica e criativa, o design é capaz de ir além da concepção de produtos, processos e/ou serviços. Tais resultados impulsionam a inovação, consolidam negócios promissores e influenciam a qualidade de vida das pessoas.

A inovação é um fator de impacto econômico e administrativo visto que aprimora a competitividade das empresas e amplia a sua capacidade interna para enfrentar os problemas presentes e os riscos futuros. A natureza da inovação está fundamentalmente ligada ao empreendedorismo, que é considerado como toda e qualquer atividade que apresente características de esforço autônomo e que envolva a criação de uma base de recursos.

Para os empreendedores, simplesmente melhorar ou modificar algo que já existe não é suficiente, pois procuram criar diferentes valores e satisfações, convertendo um “material” em um “recurso”, ou combinando recursos existentes em uma nova e mais produtiva configuração.

A *startup*, um tipo de negócio embrionário e em sua maioria delas com foco em inovação, é uma maneira de materializar o empreendedorismo. As incubadoras se encontram em riscos constantes até adquirir o crescimento real. Nessa perspectiva, as incubadoras desempenham um papel importante, visto que contribuem para que as *startups* adquiram aquilo que necessitam para implementar suas inovações.

Como resultado, criam e desenvolvem empresas financeiramente viáveis, com gestão adequada e bem posicionadas em seus mercados de atuação. A presente pesquisa foi realizada usando um estudo de caso em que foram levantadas as práticas de inovação em uma incubadora de empresas usando recursos como entrevista semiestruturada e análise documental. Os resultados coletados permitiram conhecer as práticas adotadas - como o design está inserido nesse contexto - e validar



a hipótese de que, apesar da presença elementar do design como estratégia de inovação para a concepção e desenvolvimento de negócios inovadores, ele ainda é incipiente e involuntário.

***Descarte de medicamentos de uso domiciliar vencidos ou em desuso: uma análise a partir do design e da economia circular.*** Dissertação de Aline Rodrigues da Fonseca, em 2022.

No contexto da Economia Circular o Design coloca-se em evidência como um dos elementos-chave capazes de viabilizá-la. Na contemporaneidade a comunidade global enfrenta graves problemas de ordem ambiental que ameaçam a saúde de todos os seres vivos. A contaminação do meio ambiente por fármacos é um dos vários desafios que compromete a saúde do ecossistema terrestre. A resistência antimicrobiana causa milhões de mortes no mundo por ano, e existe uma forte relação entre estas mortes, a poluição do meio ambiente por fármacos e o descarte de inadequado de medicamentos de uso domiciliar vencidos ou em desuso.

Este estudo tem como proposta colocar em evidência a problemática do descarte de Medicamentos de uso domiciliar vencidos ou em desuso sob a ótica das legislações que regulam este segmento e dos atores e setores que formam a cadeia produtiva, de modo a propor instrumentos e ferramentas, por meio do design e da economia circular que possam auxiliar na construção de soluções para atuar sobre o problema. Para alcançar este intento a pesquisa correspondeu a um estudo qualitativo, de natureza exploratória e descritiva, que utilizou como ferramentas a pesquisa documental e a pesquisa de campo.

Para proceder com a análise das entrevistas fez-se uso da análise de conteúdo. Como resultado foi possível constatar a infinidade de problemas complexos que envolvem toda a cadeia produtiva dos fármacos, as partes interessadas e os setores. Não menos importante, foi possível apurar que há uma grande expectativa da indústria com a área do Design, creditando a ela a esperança de que 80% dos impactos ambientais possam ser resolvidos aplicando-se estratégias de design.

Estudos futuros poderiam focar em compreender questões relacionadas ao comportamento do consumidor, especialmente buscando entender as motivações para o comportamento inadequado para o descarte, tentando explorar alternativas que poderiam levar a atitude correta por parte do consumidor. Além disto, para área de medicamentos podem ser desenvolvidos estudos dentro da área de Design que auxilie no Design para extensão da vida útil, design orientado para a seleção de materiais sustentáveis, Design com foco nos processos produtivos, Design para reciclagem pós uso e Design para Inovação Social. Busca-se, na verdade, uma mudança de comportamentos na sociedade para o benefício de todos.

## **Considerações**

A presença do design hoje, em todas as áreas, é tão comum, que as pessoas nem pensam nos procedimentos desenvolvidos para obter-se os resultados. Os designers, em sua formação e ocupação, adquirem e usam conhecimentos assumidos para resolução das necessidades dos usuários. Essa afirmação simplesmente quer dizer que “Os designers, parcialmente reproduzem a materialidade e os valores da cultura da qual eles são um produto, assumindo-a, incluindo suas configurações de necessidade, como fundamento para a ação do design” (FRY, 2005, p.63).

Mas criar um procedimento, não significa que teremos os resultados esperados. Muitas vezes, condicionados a “um modo do fazer” perdemos a oportunidade de gerar novas soluções – inovações.

Métodos são instrumentos de trabalho e, portanto, é preciso evitar o mito de que a utilização deles em projetos é garantia de sucesso. O bom resultado depende da capacidade técnica e criativa de quem o desenvolve.

O Design Social é por excelência inclusivo e participativo, todos podem e devem contribuir. A formação dos designers e suas características aglutinadoras, o saber ouvir, respeitar e valorizar diferentes saberes, faz com que esse profissional esteja qualificado a promover mudanças e implementar negócios e inovações sociais.

O CEDTec, Centro de estudos de Design e Tecnologia da ED/UEMG, faz parte da rede DESIS de Design para Inovação Social e Sustentabilidade, e podemos ver por meio dos resultados dos projetos desenvolvidos que as escolas de Design têm um papel importante na disseminação, suporte e aceleração das inovações sociais. A visão da Rede é que na complexidade da sociedade contemporânea a inovação social vem se desenvolvendo e seu potencial crescendo. A comunidade de designers em geral, e as escolas de design em particular, têm um papel vital neste processo (<http://www.desis-network.org>). A inovação social pode ser percebida como um processo emergente de mudanças originadas na recombinação dos ativos (capital social, herança histórica, artesanato tradicional, tecnologia acessível) buscando atingir objetivos sociais de uma nova forma.

Verifica-se um campo fértil no Brasil para o desenvolvimento de negócios sociais. São muitos os problemas da nossa sociedade ainda sem solução, é grande o volume de população de baixa renda sem acesso a serviços e produtos básicos, existem diversas organizações no país apoiando o desenvolvimento desse tipo de empreendedor e de negócio, fazendo crescer os investimentos em negócios sociais.

Tanto entre empreendedores tradicionais como entre empreendedores sociais observa-se que ferramentas baseadas no design também já vêm sendo difundidas e utilizadas com o objetivo de apoiar desenhos de negócios mais inovadores, humanos, adaptados à realidade local, que oferecem real valor para seu público e se constituem de forma viável e financeiramente sustentável. Verifica-se, assim, um real potencial de aplicação do design no desenho de empreendimentos sociais com fins lucrativos.

Portanto, o design social é um dos caminhos para o futuro que emerge das dificuldades atuais. É tempo de renovar desenvolvendo soluções com consciência ecológica, socialmente justas e economicamente viáveis. Alternativas que possam contribuir com as metas da ONU para 2030. As ações coletivas e essas soluções projetadas pela experiência de vida ou conhecimento tecnológico se convergem ao entorno de um propósito comum – o social.

## **Agradecimentos**

As autoras agradecem a todos os alunos egressos, os pesquisadores, docentes, bem como toda a sociedade envolvida nos projetos relatados.

Agradecemos o apoio da CAPES, CNPq, FAPEMIG, Ministério da Cultura e Prêmio Vale/Capes que apoiam vários dos projetos citados e outros em andamento.

## Referências

AGÊNCIA CÂMARA DE NOTÍCIAS. **Obesidade entre as crianças atinge índices de epidemia no Brasil**. Postado em: 26 mar. 2014. Disponível em: <http://www.ebc.com.br/infantil/para-pais/2014/03/obesidade-entre-as-criancas-atinge-indices-de-epidemia-no-brasil>. Acesso em: 20 jul. 2022.

ARAUJO, Lidiane Samora de. **Adoção do design como estratégia de inovação para a concepção e desenvolvimento de negócios inovadores**. Dissertação (Mestrado em Design) – Universidade do Estado de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2018.

BARBALHO, Thalita Vanessa. **Design de serviços para inovação social: um estudo sobre design, serviços relacionais e desenvolvimento sustentável por meio do coletivo Agroecologia na Periferia**. Dissertação (Mestrado em Design) – Universidade do Estado de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2018.

BONOTTO, Elisa; LINDEN, Júlio Carlos de Souza van der. Toolkits orientados ao design social. In: BERNARDES, Maurício Moreira e Silva; LINDEN, Júlio Carlos de Souza van der (Orgs.). **Design em Pesquisa** – Vol. I. Porto Alegre: Marcavizual, 2017. p. 196-216.

CAPRA, F. **A teia da vida: uma nova compreensão científica dos sistemas vivos**. Trad. Newton Roberval Eichenberg. São Paulo: Cultrix, 1999.

COLETIVO DE AUTORES. **Metodologia do ensino de educação física**. São Paulo: Cortez, 1992.

ENGLER, Rita de Castro; MOURÃO, Nadja Maria. **Projeto Comunidades Criativas das Gerais: uma abordagem de Food Design**. Relatório Técnico da Pesquisa, UEMG – Escola de Design/CEDTec, Belo Horizonte, 2013.

ENGLER, Rita de Castro; MOURÃO, Nadja Maria; MARTINS, Daniela Menezes (Org.). **Saberes e Sabores das Geraes**. Barbacena: EDUeng, 2014.

FAO. **Food and agriculture** Organization of the United Nations. 2014. Disponível em: [http://www.fao.org/ag/agp/greenercities/en/GGCLAC/belo\\_horizonte.html](http://www.fao.org/ag/agp/greenercities/en/GGCLAC/belo_horizonte.html). Acesso em: 20 jul. 2022.

FONSECA, Aline Rodrigues da. **Descarte de medicamentos de uso domiciliar vencidos ou em desuso: uma análise a partir do design e da economia circular**. Dissertação (Mestrado em Design) – Universidade do Estado de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2022.

FRY, Tony. Contra uma teoria essencialista de necessidade: algumas considerações para a teoria do design. **Revista Design em Foco**, Salvador, v. 2, n. 1, p. 63-77, 2005.

FUNDO MONETÁRIO INTERNACIONAL (FMI). **Apresentação das perspectivas para as Américas**, 2022. Disponível em: <file:///C:/Users/nadja/OneDrive/%C3%81rea%20de%20Trabalho/whd-reo-presentation-april-2022-spa.pdf>. Acesso em: 20 jul. 2022

GUIMARAES, Leticia Hilário. **Food design: um estudo sobre a obesidade infantil**. Dissertação (Mestrado em Design) – Universidade do Estado de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2017.

HANSEN-TURTON, Tine. TORRES, Nicholas D. **Social innovation and impact in nonprofit leadership**. New York: Springer Publishing Company, 2014.

LACERDA, Ana Carolina Godinho de. **Um estudo sobre o reaproveitamento de resíduos sólidos, de pallets de madeira através de redes de design**. Dissertação (Mestrado em Design) – Universidade do Estado de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2017.

LOPES, C. Design de Ludicidade. **Revista Entreideias**, Salvador, v.3, n.2, p. 25-46, 2014.

MANZINI, Ezio; JÉGOU, François. **Design dos cenários**. In: BERTOLA, P.; MANZINI, E. Design multiverso: notas de fenomenologia do design. Milano: Edizioni POLI.design, 2006. p. 189-207.

MANZINI, Ezio. **Design, when everybody designs: an introduction to design for social innovation (design thinking, design theory)**. Londres: MIT Press, 2015.

MANZINI, Ezio. **Livable proximity - Ideas for the city that cares**. Milano, EGEA Spa - Bocconi University Press, 2022.

MARGOLIN, Victor; MARGOLIN, Sylvia A “Social Model” of Design: Issues of Practice and Research **Design Issues**: v. 18, n. 4 Autumn, MIT, 2002.

MARTINS, Gabriela Reis. **Design de negócios sociais:** o design como ferramenta de apoio à modelagem de empreendimentos sociais com fins lucrativos. Dissertação (Mestrado em Design) – Universidade do Estado de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2016.

MENEZES, Daniela Martins. **Comunidades Criativas das Geraes:** um caso de Inovação Social na produção artesanal sob a perspectiva do Design. Dissertação (Mestrado em Design) – Universidade do Estado de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2013.

MINISTÉRIO DA SAÚDE, **Obesidade Infantil afeta 31 milhões de crianças menores de 10 anos no Brasil**, 2021. Disponível em: <https://www.gov.br/saude/pt-br/assuntos/noticias/obesidade-infantil-afeta-3-1-milhoes-de-criancas-menores-de-10-anos-no-brasil>. Acesso em: 20 jul. 2022.

MOURÃO, Nadja Maria. **Sustentabilidade na produção artesanal com resíduos vegetais:** uma aplicação prática de design sistêmico no Cerrado Mineiro. Dissertação (Mestrado em Design) – Universidade do Estado de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2011.

MURRAY, R; GRICE, JC; MULGAN, G. **Open book of social innovation**, Nesta & Young Foundation, London, 2010.

NICHOLLS, Alex. **Social entrepreneurship:** new models of sustainable social change. New York: Oxford University Press Inc., 2006.

OLIVEIRA, Simão. La importancia de la gastronomía en el turismo: Un ejemplo de Mealhada - Portugal **Estudios y perspectivas en turismo**, vl.16, n.3, p.261-282, jul./sep. 2007, Disponível em: [http://www.scielo.org.ar/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1851-17322007000300001&lng=es&nrm=iso](http://www.scielo.org.ar/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1851-17322007000300001&lng=es&nrm=iso). Acesso em: 20 jul. 2022.

OXFAM BRASIL. **Uma economia para o 1%:** como privilégios e poderes exercidos sobre a economia geram situações de desigualdade extrema e como esse quadro pode ser revertido. Disponível em: <http://www.oxfam.org.br/sites/default/files/arquivos/Informe%20Oxfam%202010%20-%20A%20Economia%20para%20o%20um%20por%20cento%20-%20Janeiro%20>

2016%20-%20Relato%CC%81rio%20Completo.pdf. Acesso em: 20 jul. 2022.

PAPANEK, Victor. **Design for the real world;** human ecology and social change. New York: Pantheon Books, 1972.

SANT'ANNA, Adriano Lins. **Gastronomia**. Disponível em: <http://www.brasilviagem.com/materia/?CodMateria=36&CodPagina=121>. Acesso em: 20 jul. 2022.

YUNUS, Muhammad. **Criando um negócio social:** como iniciativas economicamente viáveis podem solucionar os grandes problemas da sociedade. Rio de Janeiro: Elsevier, 2010.

YUNUS. Muhammad. **Negócios Sociais**. O que são negócios sociais. Disponível em: <http://www.yunusnegociossociais.com/#!o-que-so-negcios-sociais/csrd>. Acesso em: 20 jul. 2022.

---

## Sobre as autoras

**Rita de Castro Engler** possui graduação em Engenharia Civil UFMG, mestrado em Engenharia de Produção OUC/RJ, especialização (DEA) e doutorado em Engenharia de Produção e Gestão de Inovação Tecnológica - Ecole Centrale Paris, pós-doutorado em Design na UEMG e em Design Social na Ryerson University. Professora concursada em Inovação e Design do PPGD/UEMG. Professora convidada da University of Tennessee, CBU - Christian Brothers University, Middle Tennessee State University, Ryerson University, POLITO, CPUT- Cape Peninsula University of Technology e Stellenbosch University, UAL - University of Arts London, responsável no Brasil pelo consorcio de Engineering Management, e coordenadora do CEDTec - Centro de Pesquisa e Desenvolvimento em Design e Tecnologia da UEMG, laboratório membro da Rede DESIS e do LENS.

E-mail: [rita.engler@gmail.com](mailto:rita.engler@gmail.com)

Lattes: <http://lattes.cnpq.br/1848076566428564>

Orcid: <https://orcid.org/0000-0002-5707-2924>

**Nadja Maria Mourão** é Designer de Ambientes pela Universidade do Estado de Minas Gerais (UEMG), especialista em Arte Educação (FAE/UEMG), mestra e doutora em Design (UEMG), com pós-doutorado em

Design (PPGDg/UFMA), professora da Escola de Design e coordenadora do Centro de Extensão da ED/UEMG. Coordenadora da Pesquisa do Centro Latino Americano de Estudos em Cultura (CLAEC). Líder dos grupos de pesquisa CNPq: Estudos em design, comunidades, tecnologias sociais e iniciativas sustentáveis (DECTESIS) e Estudos em Design, Identidade e Território (EDIT).

E-mail: [nadjamourao@gmail.com](mailto:nadjamourao@gmail.com)

Lattes: <http://lattes.cnpq.br/5407300132397950>

Orcid: <https://orcid.org/0000-0003-3990-0201>

---

Recebido em: 22 de julho de 2022

Aprovado em 19 de setembro de 2022