

aspectos tangíveis
e intangíveis da
cultura do projeto

Revista PPGD-UEMG

ISSN 2764-0264



pensamentos **design**



Dossiê Colóquio Internacional
de Design 2025

v. 6 / n. 1 / 2026

aspectos tangíveis
e intangíveis da
cultura do projeto

Revista PPGD-UEMG

ISSN 2764-0264

pensamentos design

v. 6 / n. 1 / 2026



REALIZAÇÃO

ESCOLA DE
DESIGN



Programa de Pós-Graduação
em Design

editora



APOIO



06 Expediente

08 Editorial
Maria Regina Álvares Correia Dias

ARTIGOS COMPLETOS |

14 Bases da gamificação digital para o design de experiências educacionais voltadas ao público infantil
Jade de Paula Arruda, Sylker Teles da Silva, Larissa Albuquerque de Alencar

36 Entre emancipação e controle: Harper's Bazaar e Vogue e o jornalismo de moda americano no período entreguerras
Isabella Melano, Sérgio Antônio Silva, Heloisa Nazaré dos Santos

50 Territorialidade e identidade cultural no design de cobogós cerâmicos no Ceará
Adriana Castelo Branco Ponte de Araújo, Rita de Castro Enler, Paulo Alcobia Simões

ARTIGOS COMPLETOS DO COLÓQUIO 2025 |

72 Design de serviço e envelhecimento populacional: reflexões a partir do projeto “Design-led innovations for active ageing”
Franciele Forcelini

86 Entre corpos e memórias: a intergeracionalidade mediada pelo design sensorial
Rafaela dos Santos Borges, Julia Duarte Silveira Amaral, Luiza Novaes, Vera Damazio

102 Teatro do Oprimido e design inclusivo: o Teatro-Jornal como estratégia qualitativa para a participação de idosos em processos projetuais
Erika Veras de Castro, Giovanna de Freitas Rozalem Garcia, Luís Carlos Pasquarella, Maria Paula Trigueiros Silva Cunha

114 Do usuário ao cidadão: o design centrado na pessoa cidadã como paradigma para a cidadania digital no Brasil
Lucas Sander dos Santos, Tiago Barros Pontes e Silva

131 O trabalho invisível da tecnologia: percepções docentes sobre a burocratização na educação em Minas Gerais
Douglas Viana Gomes, Matheus Tymburibá Elian

145 A mãe tá on! Uma análise sobre a campanha de 2024 da Onda Furta-cor Curitiba
Mariana Pedrão Hermanson, Gheysa Caroline Prado

160 Valorização e território: uma revisão integrativa da literatura sob o olhar do design
Amanda da Silveira Bairros, Giselle Schmidt Alves Díaz Merino, Rodrigo Augusto de Sousa Cavalcante, Eugenio Andrés Díaz Merino

183 Outros navios: design, identidade e memória na restituição e repatriação de objetos afro-diaspóricos
Jean Carlos de Oliveira, Priscila Almeida Cunha Arantes

- 199** Moda ancestral: valorização do design de moda por meio das estéticas afro-diaspóricas e indígenas
Maria Eduarda Corrêa dos Santos,ICLEIA Silveira, Neide Schulte
- 218** O papel do design no vestuário para pessoas neurodivergentes
Heloísa Rodrigues da Silva Pessoa, Ana Cláudia Maynades
- 233** Marcas de moda sustentável no ambiente digital: branding, design e engajamento colaborativo
Isadora dos Santos Belchior, Fernanda Hansch Beuren, Eduardo Trauer
- 249** Design, memória coletiva e experiência urbana: articulações a partir do caminhar pela cidade
Allyneanhy Gade Nunes Alves Oliveira, Mariana Monteiro Xavier de Lima
- 263** Design e *wayfinding*: uma revisão sistemática da sinalização de ambientes externos naturais
Isabela Tiemi Bressane Tsuji, Lara Oliveira Coutinho, Barbara Arantes de Paula, André Carvalho Mol Silva
- 279** Escala de Percepção de Qualidade da Iluminação Externa e escala de Descrição Semântica do Ambiente: tradução e adaptação pelo método TRAPD
Sílvia de Alencar Rennó, Maria Regina Álvares Correia Dias
- 292** Letras da paisagem: a memória gráfica popular da região do Barreiro, em Belo Horizonte, pelos traços dos pintores de letras
Rafael de Salvo Plotz Freitas, Emerson Nunes Eller
- PROJETO DE DESIGN DO COLÓQUIO 2025 |**
- 309** Design de objetos de valor e letramento para o trabalho manual: desafios enfrentados ao se aplicar o modelo de Reciclagem Local de Plástico (RLP)
Paulo Fernando de Almeida Souza, Paulo Alberto Paes Gomes
- 321** Design de produto aplicado à saúde: desenvolvimento de dispositivo anti-escaras para atletas de basquete em cadeira de rodas
Carolina Santos Marques da Silva, Anderson Antonio Horta

v. 6 n. 1 (2026): Pensamentos em Design

ISSN 2764-0264

A atual edição, em fluxo contínuo, da Revista *Pensamentos em Design* foi realizada pela equipe editorial da Escola de Design da UEMG e um grupo de pareceristas *Ad Doc*, os quais agradecemos pela disponibilidade voluntária. Contamos também com a parceria do evento *Colóquio Internacional de Design 2025*, ao qual agradecemos a Coordenação do Comitê Científico que indicou os melhores artigos para esta publicação.

Editora UEMG

Editor-chefe

Prof. Dr. Thiago Torres Costa Pereira

Coordenadora

Dra. Gabriella Nair Figueiredo Noronha Pinto

Programa de Pós-Graduação em Design (PPGD)

Coordenador

Prof. Dr. Anderson Antonio Horta

Vice-Coordenadora

Dra. Caroline Salvan Pagnan

Comitê consultivo do Programa de Pós-Graduação em Design

Prof. Dr. Anderson Antonio Horta, Profa. Dra. Caroline Salvan Pagnan, Prof. Dr. Daniel Cardoso Alves, Prof. Dr. Eduardo Romeiro Filho (UFMG), Profa. Dra. Eliane Ayres, Prof. Dr. Érico Franco Mineiro (UFMG), Profa. Dra. Iara Sousa Castro, Profa. Dra. Heloísa Nazaré dos Santos, Profa. Dra. Marcelina das Graças de Almeida, Profa. Dra. Rita Aparecida da Conceição Ribeiro, Profa. Dra. Rita de Castro Engler, Profa. Dra. Simone Souza de Oliveira e Prof. Dr. Wadson Gomes Amorim.

Revista *Pensamentos em Design*

Editora-chefe

Profa. Dra. Maria Regina Álvares Correia Dias

Editora executiva

Profa. Dra. Kátia Andréa Carvalhaes Pêgo

Editores adjuntos

Prof. Dr. Edson José Carpintero Rezende

Profa. Dra. Juliana de Oliveira Rocha Franco

Profa. Dra. Rosemary Bom Conselho Sales

Prof. Dr. Sérgio Antônio Silva

Prof. Dr. Sérgio Luciano da Silva | Pós-doutorando

Design gráfico

Profa. Dra. Iara Aguiar Mol | Escola de Design | UEMG

Diagramação

Laboratório de Design Gráfico - LDG | Mariana Misk Moyses, coordenadora

Alice Soares Leão | Designer

Revisão

Dra. Lílian Machado Torres | Português

Pareceristas *Ad Hoc* fluxo contínuo

Edson José Carpintero Rezende, Giselle Hissa Safar, Iara Aguiar Mol, Juliana de Oliveira Rocha Franco, Kátia Andréa Carvalhaes Pêgo, Márcia Câmara Bandeira de Figueiredo, Maria Regina Álvares Correia Dias, Paulo Henrique Pinheiro Barbosa Cruz, Rosemary do Bom Conselho Sales, Sérgio Luciano da Silva.

Dossiê Colóquio Internacional de Design 2025

Coordenação do Comitê Científico

Rita Aparecida da Conceição Ribeiro | UEMG

Anderson Antonio Horta | UEMG

Comitê Científico

Clara Santana Lins Cerqueira, Daniela Martins Barbosa Couto, Délcio Julião Emar de Almeida, Edson José Carpintero Rezende, Elisângela Batista da Silva, Filipe Campelo Xavier da Costa, Glaucinei Rodrigues Corrêa, Guilherme Englert Corrêa Meyer, Juliana Rocha Franco, Júlio César Alessi de Carvalho Lafetá, Kátia Andrea Carvalhaes Pego, Luiz Cláudio Lagares Izídio, Luiza Novaes, Marcelina das Graças de Almeida, Maria Paula Guimarães, Maria Regina Álvares Correia Dias, María Verónica Barzola, Marli Teresinha Everling, Michelle de Alvarenga Pinto Cotrim, Orlando Gama da Silva Jr., Raimundo Lopes Diniz, Raquel Pereira Canaan, Sérgio Antônio Silva, Sérgio Luciano da Silva, Teresa Campos Viana Souza.

Contato

Programa de Pós-Graduação em Design (PPGD)

Escola de Design – UEMG

Rua Gonçalves Dias, 1434, 5º andar – Praça da Liberdade, Bairro Lourdes

30140-091 | Belo Horizonte – MG

E-mail: pensamentos.design@uemg.br

<https://revista.uemg.br/pensemdes/>

É com alegria que apresentamos a primeira edição do ano de 2026 da Revista *Pensamentos em Design*, na qual as/os leitoras/es podem desfrutar de três artigos completos de fluxo contínuo e de dezessete trabalhos do Colóquio Internacional de Design 2026, selecionados por seu Comitê Científico.

O Colóquio Internacional de Design 2025 foi realizado nos dias 22 e 23 de outubro, em Belo Horizonte, na Escola de Design, UEMG. Nesta edição, o Colóquio buscou desvendar como o design pode ser ferramenta de inclusão, educação e mudança social. Enquanto o mundo se deslumbra com a Inteligência Artificial, a proposta seria direcionar o olhar pelas lentes da Inteligência Social e responder à questão: O que acontece quando olhamos o design pelas lentes da inteligência social? E a resposta, por sua riqueza e diversidade, ensejou, além dos anais, a produção deste dossiê com artigos representativos dos cinco eixos temáticos: Design e identidade, Design e práticas de consumo, Design educação e divulgação científica, Design para a cidadania, Design, materiais e tecnologias. Além dos eixos temáticos discutidos na forma de artigos acadêmicos, o evento reconhece a importância da divulgação dos Projetos Práticos de Design desenvolvidos pela comunidade dos designers. Todos os eixos encontram-se bem representados nesta edição, sendo quinze artigos completos e dois projetos de design.

O primeiro artigo da seção ARTIGOS COMPLETOS de fluxo contínuo, traz para à discussão as ***Bases da gamificação digital para o design de experiências educacionais voltadas ao público infantil*** de autoria de pesquisadores dos campos do game design da Universidade Federal do Amazonas (UFAM) – Jade de Paula Arruda, Sylker Teles da Silva e Larissa Albuquerque de Alencar. A pesquisa apoia-se em uma revisão bibliográfica e analisa como os elementos dos jogos podem favorecer o aprendizado das crianças, discutir os conceitos de motivação e de engajamento e sua relação com o estado de *flow*, que contribui para experiências educacionais mais imersivas e prazerosas.

O artigo ***Entre emancipação e controle: Harper's Bazaar e Vogue e o jornalismo de moda americano no período entreguerras*** é apresentado pelos autores Isabella Melano, Sérgio Antônio Silva e Heloisa Nazaré dos Santos, pesquisadores da Universidade do Estado de Minas Gerais (UFMG). Este artigo apresenta uma revisão teórica crítica sobre a construção da imagem da mulher moderna no entreguerras, articulando contribuições da história social, da teoria da moda e do pensamento feminista. A figura da “nova mulher” construída pelo jornalismo de moda, conforme praticado pelas duas principais publicações americanas da área na época – Harper's Bazaar e Vogue –, expressa uma emancipação condicionada, marcada por tensões entre liberdade, controle simbólico e padrões normativos de gênero, classe e raça.

Adriana Castelo Branco Ponte de Araújo, Rita de Castro Engler e Paulo Alcobia Simões são autores do artigo intitulado ***Territorialidade e identidade cultural no design de cobogós cerâmicos***

no Ceará. O objetivo do estudo é apresentar três estudos de caso sobre o design de cobogós cerâmicos no Ceará, considerando a valorização de aspectos identitários regionais na criação de novos modelos. Como procedimentos metodológicos, foram obtidos depoimentos dos autores dos projetos e fabricantes, assegurando o acesso a fontes primárias, além de visitas *in loco* aos espaços de aplicação, com vistas à compreensão do uso desses elementos no contexto arquitetônico.

A segunda seção apresenta uma seleção de ARTIGOS COMPLETOS DO DOSSIÊ Colóquio Internacional de Design 2025. Os primeiros artigos da seção tratam de temáticas relacionadas ao envelhecimento, na relação do corpo e memórias, e na participação de idosos em processos criativos e projetuais.

O trabalho *Design de serviço e envelhecimento populacional: reflexões a partir do projeto “Designed innovations for active ageing”* é de autoria de Franciele Forcelini, docente da Universidade Federal de Minas Gerais (UFMG), resultado de sua tese de doutorado defendida em 2023, pela UFSC. O objetivo deste artigo é analisar os aprendizados referentes à aplicação do Design de serviço no enfrentamento dos desafios do envelhecimento populacional, promovendo reflexões sobre políticas e práticas no contexto brasileiro.

As autoras Rafaela dos Santos Borges, Julia Duarte Silveira Amaral, Luiza Novaes e Vera Damazio, pesquisadoras da PUC Rio assinam o artigo intitulado *Entre corpos e memórias: a intergeracionalidade mediada pelo design sensorial*. O artigo demonstra como o estranhamento sensorial pode gerar reconhecimento, ampliando os modos de escuta e conexão entre gerações. Ao evocar os sentidos e transformá-los em linguagem compartilhável, o design se afirma como campo sensível de encontro entre corpos, tempos e memórias.

O artigo *Teatro do Oprimido e design inclusivo: o Teatro-Jornal como estratégia qualitativa para a participação de idosos em processos projetuais* – é fruto de pesquisa de um grupo de pesquisadores da Universidade Estadual Paulista (UNESP), Erika Veras de Castro, Giovanna de Freitas Rozalem Garcia, Luís Carlos Pasquarella e Maria Paula Trigueiros Silva Cunha. O estudo se baseou no Teatro do Oprimido, com foco nas técnicas do Teatro-Jornal, com o objetivo de encontrar soluções em processos de design, por meio de performances teatrais. Os resultados obtidos de modo espontâneo por meio de uma encenação ou simulação de alguma realidade baseada em notícias jornalísticas podem agregar valor não somente através dos dados qualitativos apresentarem maior veracidade, quando comparados às respostas de formulários, como também apresentam maior inovação metodológica em sua aplicabilidade ao utilizar processos não convencionais.

Os pesquisadores da Universidade de Brasília (UnB) Lucas Sander dos Santos, Tiago Barros Pontes e Silva assinam o artigo nomeado – *Do usuário ao cidadão: o design centrado na pessoa cidadã como paradigma para a cidadania digital no Brasil*. A implementação de políticas de governo eletrônico e do governo digital, nem sempre considerou a figura do cidadão em sua complexidade socioeconômica e cultural. A digitalização teve como foco inicial a infraestrutura tecnológica e a eficiência operacional, sem um olhar mais atento para as desigualdades que dificultam o acesso e o uso pleno desses serviços pela população. Depois disso as iniciativas foram direcionadas à inclusão e à acessibilidade, mas, no momento atual, ainda há desafios substanciais para que a digitalização governamental passe a ser genuinamente centrada no cidadão.

O trabalho invisível da tecnologia: percepções docentes sobre a burocratização na educação em Minas Gerais é o resultado de um estudo dos pesquisadores Douglas Viana Gomes e Matheus Tymburibá Elian, ambos da Universidade Federal de Minas Gerais (UFMG). O estudo investigou as contradições das tecnologias digitais na rotina de professores da rede pública de Minas Gerais e confirmou que, apesar do discurso oficial de modernização, muitas ferramentas se tornaram instrumentos de uma lógica neoliberal e tecnocrata. A análise revelou uma dissonância entre os objetivos gerencialistas e as necessidades reais da prática pedagógica. Conclui-se que, sem a participação ativa dos professores no processo de concepção, as tecnologias falham em seu potencial transformador e reforçam um ciclo de trabalho invisível, o esgotamento profissional transforma a tecnologia em um fardo, desconsiderando as múltiplas realidades da sala de aula.

O artigo ***A mãe tá on! Uma análise sobre a campanha de 2024 da Onda Furta-cor Curitiba***, é parte da pesquisa de Mariana Pedrão Hermanson e sua orientanda Gheysa Caroline Prado, da Universidade Federal do Paraná (UFPR). O estudo aqui apresentado analisa quais foram as estratégias de Design Ativismo empregadas pela Onda Furta-cor Curitiba em sua campanha de 2024, voltada à saúde mental materna. A metodologia consistiu em analisar postagens no Instagram da campanha durante o evento. Apesar da diversidade, observou-se que as ações mantiveram alcance majoritariamente restrito a mulheres brancas, cisgênero e de classe média, tanto no corpo de voluntárias quanto no público engajado. Percebeu-se que a campanha ainda enfrenta desafios na ampliação de seu alcance e na efetiva conscientização da sociedade sobre a saúde mental materna.

Os pesquisadores Amanda da Silveira Bairos, Giselle Schmidt Alves Díaz Merino, Rodrigo Augusto de Sousa Cavalcante e Eugenio Andrés Díaz Merino, da UFSC, assinam o artigo ***Valorização e território: uma revisão integrativa da literatura sob o olhar do design***. Trata-se de revisão integrativa da literatura acadêmica dos últimos dez anos que relaciona os temas Design, Valorização e Território. Os estudos analisados demonstram o Design como um instrumento de Valorização Territorial e fortalecimento de identidades locais, e enfatizam seu potencial em articular os temas por meio de diferentes contextos, vertentes e abordagens. A sistematização das categorias evidencia a relevância do Design como mediador no processo de desenvolvimento local, ao mesmo tempo em que aponta limites e potencialidades para aprofundar sobre o tema investigado.

O texto ***Outros navios: design, identidade e memória na restituição e repatriação de objetos afro-diaspóricos***, dos pesquisadores Jean Carlos de Oliveira e Priscila Almeida Cunha Arantes, examina como os museus, enquanto espaços de memória, podem atuar na resistência à colonialidade do poder ao promover contranarrativas e práticas de restituição e reparação cultural. Este trabalho explora os museus como arenas de disputas políticas e culturais, propondo uma nova ética relacional que desafie hierarquias coloniais e reposicione as narrativas históricas, seja por meio da repatriação física de objetos ou, na sua impossibilidade, a repatriação digital.

As autoras Maria Eduarda Corrêa dos Santos,ICLEIA Silveira, Neide Schulte, da Universidade do Estado de Santa Catarina (Udesc), são responsáveis pelo artigo intitulado ***Moda ancestral: valorização do design de moda por meio das estéticas afro-diaspóricas e indígenas***. A pesquisa discute como estilistas negros e indígenas utilizam a moda expressando suas heranças culturais por meio de elementos estéticos e ancestrais, a partir dos desfiles do São Paulo Fashion Week. A análise dos desfiles de marcas como Meninos Rei, Isaac Silva e Maurício Duarte Brand evidencia

a importância do ativismo identitário na transformação do cenário da moda nacional. As autoras concluíram que a incorporação dessas estéticas no SPFW representa um importante avanço na promoção da diversidade cultural e na ampliação de espaços dedicados à valorização da moda ancestral.

As pesquisadoras da Universidade de Brasília (UnB) Heloísa Rodrigues da Silva Pessoa e Ana Cláudia Maynardes apresentam o texto ***O papel do design no vestuário para pessoas neurodivergentes***. O artigo analisa o papel do design no vestuário para pessoas neurodivergentes, a partir do entendimento de que roupas não exercem apenas função estética ou protetiva, mas atuam como mediadoras entre corpo, ambiente e experiência cotidiana. Os resultados mostram que a padronização da indústria da moda, via de regra, ignora as diferenças corporais e perceptivas, fazendo com que as pessoas precisem se adaptar às roupas disponíveis. As autoras concluíram que o design de vestuário possui responsabilidade social e que considerar o conforto sensorial deve ser entendido como um requisito de qualidade, e não como um diferencial opcional.

O estudo ***Marcas de moda sustentável no ambiente digital: branding, design e engajamento colaborativo***, dos pesquisadores Isadora dos Santos Belchior, Fernanda Hansch Beuren e Eduardo Trauer, da Universidade do Estado de Santa Catarina (Udesc), analisa como marcas de moda sustentável utilizam ecossistemas digitais como estratégias de *branding*. A pesquisa é qualitativa, de natureza descritiva, com base em revisão bibliográfica e aplicação de questionário aberto respondido por quatro designers da área. Os resultados indicam que o design sustentável, aliado à comunicação digital ética e participativa, favorece a criação de vínculos com consumidores conscientes, fortalecendo valores sustentáveis por meio de narrativas autênticas e práticas transparentes.

Os próximos quatro artigos relatam diferentes olhares sobre a cidade, seja: na experiência do caminhar atento e conectado com a memória; na sinalização de ambientes naturais externos; na adaptação de protocolos e escalas para avaliar a percepção da iluminação urbana noturna e; por fim na presença dos cartazes feitos à mão que documentam as narrativas cotidianas que compõem as cidades brasileiras.

Allyneanhy Gade Nunes Alves Oliveira e Mariana Monteiro Xavier de Lima, doutoranda e sua orientadora da pós-graduação em Arquitetura e Urbanismo e Design da Universidade Federal do Ceará (UFC), apresentam o artigo ***Design, memória coletiva e experiência urbana: articulações a partir do caminhar pela cidade***. O artigo busca responder como o design pode favorecer a ativação da memória coletiva por meio da experiência do caminhar pela cidade. A partir de uma abordagem qualitativa, fundamentada em revisão bibliográfica, o estudo articula aportes teóricos partindo da figura do *flâneur* de Walter Benjamin, do design e da memória coletiva. Ao final, as autoras concluem que o design é uma linguagem capaz de traduzir a memória coletiva, ao projetar artefatos e experiências que a valorizem em meio aos detalhes e significados encontrados em vestígios urbanos.

Os pesquisadores da Universidade Federal de Juiz de Fora (UFJF), Isabela Tiemi Bressane Tsuji, Lara Oliveira Coutinho, Barbara Arantes de Paula e André Carvalho Mol Silva, são responsáveis pelo artigo intitulado ***Design e wayfinding: uma revisão sistemática da sinalização de ambientes externos naturais***. Os autores realizaram uma revisão bibliométrica sobre sinalização em ambientes

naturais externos, analisando sistemas de orientação e estratégias de *wayfinding*, em bases de dados nacionais e internacionais. Como contribuição, o estudo sistematiza o estado da arte no design de sinalização aplicado à orientação espacial em contextos não urbanizados, fornecendo subsídios para futuras investigações e políticas públicas voltadas à infraestrutura de visitação em unidades de conservação.

As autoras Sílvia de Alencar Rennó, Maria Regina Álvares Correia Dias, doutoranda e sua orientadora da Universidade do Estado de Minas Gerais (UEMG), apresentam neste artigo o processo de adaptação e tradução de dois protocolos de pesquisa, intitulado ***Escala de Percepção de Qualidade da Iluminação Externa e escala de Descrição Semântica do Ambiente***. Os referidos instrumentos são importantes meios de avaliar a percepção das pessoas sobre a iluminação noturna das cidades e as ambiências urbanas, permitindo análises quantitativas de dados subjetivos. O processo foi baseado no método TRAPD (*Translation, Review, Ajudication, Pretest, Documentation*) e como resultado foram construídas as versões em português de ambos os questionários, que permitem uma maior aproximação do Brasil com a comunidade internacional e potencializam a divulgação científica da produção brasileira.

Ao fechar a seção dos artigos completos do Dossiê do Colóquio, os autores Rafael de Salvo Plotz Freitas e Emerson Nunes Eller, da UFMG, apresentam o texto ***Letras da paisagem: a memória gráfica popular da região do Barreiro, em Belo Horizonte, pelos traços dos pintores de letras***. Os cartazes feitos à mão, como “Aqui têm bolinho de feijão” ou anúncio desenhado no muro “Vendo este imóvel”, são indícios que estamos imersos em uma polifonia visual enraizada nas formas populares de comunicação. Essas expressões tipográficas, à margem do discurso institucional, carregam signos e referências do universo regional e popular. A partir da pesquisa de campo realizada no território do Barreiro, em Belo Horizonte, foram registrados artefatos tipográficos presentes no espaço público. Como resultado prático, foram desenvolvidos dois materiais gráficos: uma coleção de cartões postais e um livreto. Esses produtos documentam a gráfica popular com registros visuais e narrativos, que revelam o valor cultural e material dessas manifestações para o território delimitado.

A seção PROJETO DE DESIGN que aqui se inicia apresenta dois projetos selecionados do Colóquio Internacional de Design 2025.

O primeiro projeto, dos autores Paulo Fernando de Almeida Souza e Paulo Alberto Paes Gomes, ambos docentes da Universidade Federal da Bahia (UFBA), é intitulado ***Design de objetos de valor e letramento para o trabalho manual: desafios enfrentados ao se aplicar o modelo de Reciclagem Local de Plástico (RLP)***. O projeto apresenta estratégias utilizadas na capacitação de mulheres de comunidades negligenciadas na transição para uma atividade de design e construção de objetos de valor, feitos a partir da reciclagem de materiais plásticos. A população envolvida é composta de mulheres sem experiência prévia com uso de equipamentos manuais, instrumentos de medição ou leitura de desenhos técnicos, o que representa um grande desafio. A implementação das oficinas de transformação foi realizada sob uma ótica de trabalho colaborativo, com abordagem pedagógica focada em autonomia e didática sensível. Os exemplos apresentados no artigo possibilitaram a melhoria nas condições de vida das marisqueiras, gerando renda e autoestima para uma população carente de recursos e oportunidades.

O segundo projeto nomeado ***Design de produto aplicado à saúde: desenvolvimento de dispositivo anti-escaras para atletas de basquete em cadeira de rodas***, foi desenvolvido como trabalho de conclusão do curso de Design de Produto, da aluna Carolina Santos Marques da Silva e seu orientador Anderson Antonio Horta, ambos da Universidade do Estado de Minas Gerais (UEMG). Numa primeira fase do projeto, foi realizada uma pesquisa aprofundada com os atletas e treinadores, por meio de entrevistas individuais e em grupo, e da observação da atividade durante os jogos. Os resultados evidenciaram a recorrência de problemas relacionados às úlceras por pressão, associados ao tempo prolongado sentado, o atrito durante a prática esportiva, além de problemas de incontinência urinária durante treinos e partidas. Ao final, foi desenvolvido um dispositivo com foco em ergonomia, distribuição de pressão e conforto dos atletas, com vistas a reduzir os malefícios causados de maneira colateral durante a prática esportiva da modalidade.

Desejamos uma leitura proveitosa a todas e todos!

Maria Regina Álvares Correia Dias
Editora-chefe



artigos completos

Bases da gamificação digital para o design de experiências educacionais voltadas ao público infantil

Foundations of digital gamification for the design of educational experiences aimed at children

Jade de Paula Arruda

Sylker Teles da Silva

Larissa Albuquerque de Alencar

Resumo: Este artigo investiga as bases conceituais e estruturais da gamificação, com foco em suas potencialidades para o design de experiências educacionais voltadas ao público infantil em ambientes digitais, buscando sistematizar as principais bases teóricas, conceitos e boas práticas que a fundamentam como estratégia pedagógica. A pesquisa apoia-se em uma revisão bibliográfica sobre gamificação, aprendizagem infantil e uso de tecnologias digitais no ensino, analisando como os elementos dos jogos podem favorecer o aprendizado das crianças e discutindo os conceitos de motivação e de engajamento e sua relação com o estado de *flow*, que contribui para experiências educacionais mais imersivas e prazerosas. O artigo também apresenta as principais mecânicas e os elementos de gamificação, conceituando-os e evidenciando exemplos práticos de sua aplicação em plataformas digitais educativas voltadas ao público infantil disponíveis no mercado.

Palavras-chaves: gamificação; aprendizagem infantil; design de experiências educacionais; motivação e engajamento.

Abstract: This article investigates the conceptual and structural foundations of gamification, focusing on its potential for designing educational experiences aimed at children in digital environments, seeking to systematize the main theoretical foundations, concepts, and best practices that support it as a pedagogical strategy. The research is based on a literature review on gamification, child learning, and the use of digital technologies in education, analyzing how game elements can enhance children's learning and discussing the concepts of motivation and engagement and their relationship with the flow state, which contributes to more immersive and enjoyable educational experiences. The article also presents the main mechanics and elements of gamification, defining them and highlighting practical examples of their application in digital educational platforms for children available on the market.

Keywords: gamification; children's learning; educational experience design; motivation and engagement.

Introdução

As tecnologias digitais transformaram a forma de interação do ser humano com o mundo e, consequentemente, também passaram a integrar a vida das crianças desde cedo, tornando comum o uso de *smartphones*, *tablets* e televisores. Esse contexto evidencia mudanças sociais e educacionais, além de promover a familiaridade das novas gerações com os recursos tecnológicos (Santos, 2022). Com isso, surgiram ferramentas educativas como plataformas e aplicativos voltados ao aprendizado que buscam facilitar a mediação pedagógica e o processo de ensino, tornando os conteúdos mais acessíveis, dinâmicos e alinhados às formas contemporâneas de aprendizagem. Ademais, a tecnologia tem o potencial de motivar e captar a atenção das crianças por meio de elementos lúdicos e interativos (Freitas *et al.*, 2025), o que intensifica a competição com metodologias de ensino tradicionais, conforme os recursos digitais ganham cada vez mais espaço e despertam o interesse do público infantil. Diante deste cenário, educadores têm buscado novas ferramentas e abordagens capazes de atrair a atenção e estimular a participação dos alunos durante o processo de aquisição do conhecimento.

Sob essa perspectiva, a gamificação tem se destacado por incorporar elementos característicos dos jogos, que estão cada vez mais presentes no universo infantil, em ambientes educacionais com o objetivo de estimular os educandos nas atividades (Silva; Sales; Castro, 2019). Os autores Deterding *et al.* (2011) definiram a gamificação como a aplicação de elementos de design de jogos em contextos que não se configuram como jogos. Dessa forma, narrativa, *feedback*, cooperação e pontuações são alguns dos elementos de jogo utilizados na gamificação para aumentar a motivação dos indivíduos em relação a uma atividade. Santos *et al.* (2024) afirmam que a gamificação traz inúmeros benefícios aos ambientes educacionais, enriquecendo a experiência de aprendizagem das crianças, aumentando a motivação e o engajamento, desenvolvendo o raciocínio lógico, criatividade e capacidade de trabalhar em equipe. No entanto, para projetar uma experiência gamificada que atinja seu propósito educacional, é necessário compreender os conceitos, fundamentos teóricos e boas práticas de aplicação da gamificação. Isso também envolve conhecer os elementos que a compõem e entender como eles podem ser utilizados de forma estratégica para estimular as crianças e favorecer o ensino.

Este estudo tem como objetivo analisar as potencialidades da gamificação no desenvolvimento de experiências educacionais digitais voltadas ao público infantil, buscando sistematizar fundamentos teóricos, mecânicas de jogo e princípios que possam fomentar a criação de novos produtos digitais educativos gamificados para crianças. Para isso, a pesquisa se orienta a partir das seguintes questões: quais fundamentos teóricos sustentam o uso da gamificação como estratégia pedagógica em experiências educacionais digitais voltadas ao público infantil? E quais mecânicas e elementos de gamificação podem contribuir para o desenvolvimento de experiências mais envolventes e significativas para crianças?

Metodologia

Este artigo se caracteriza como uma revisão bibliográfica de caráter exploratório, feita com base em artigos acadêmicos, livros, teses e publicações nacionais e internacionais relevantes sobre gamificação, aprendizagem infantil e uso de tecnologias digitais na educação. As fontes foram selecionadas a partir de bases como Google Acadêmico, CAPES Periódicos e SciELO, utilizando-se

palavras-chave em português e inglês, como “gamificação”, “*gamification*”, “educação digital”, “*digital education*”, “design de experiências educacionais”, “*educational experience design*”, e “aprendizagem infantil”, “*children’s learning*”.

A análise dos dados consistiu na avaliação dos elementos de gamificação de plataformas educativas voltadas ao público infantil. A seleção dessas plataformas considerou como critérios o direcionamento à faixa etária de 6 a 12 anos, bem como sua relevância e popularidade no mercado, além da presença de elementos de gamificação voltados à motivação e ao engajamento em atividades educativas. A partir da identificação, na pesquisa bibliográfica, das principais mecânicas e elementos de jogo utilizados na gamificação, verificou-se como essas mecânicas são implementadas nos produtos digitais selecionados com o objetivo de exemplificar e analisar sua aplicação na prática.

Aprendizagem infantil e ludicidade

Segundo DeAquino (2008), a aprendizagem envolve dimensões cognitivas, físicas e emocionais, relacionadas à aquisição e ao processamento de habilidades e conhecimentos em diferentes níveis de profundidade, incluindo a capacidade de compreender, manipular, aplicar e comunicar o que foi aprendido. Complementarmente, Vigotskii (2006) destaca que a aquisição do conhecimento impulsiona o desenvolvimento e ocorre mediada pelas interações sociais e experiências vivenciadas no ambiente. Nesse processo, a criança constrói seu repertório de saberes a partir do contato com o meio em que está inserida, apropriando-se de elementos culturais que influenciam diretamente seu desenvolvimento cognitivo.

As transformações tecnológicas têm impactado a vida humana, bem como as formas de construção do conhecimento entre as gerações mais jovens (Stoffel *et al.*, 2025). Nesse cenário, manter a motivação e o engajamento dos estudantes, dentro e fora da sala de aula, tem se tornado um desafio constante para os educadores, especialmente diante de um público imerso na cultura digital e no uso de recursos tecnológicos. As metodologias tradicionais de ensino não acompanharam as mudanças ocorridas, o que tem contribuído para o desinteresse dos discentes (Silva; Paulo, 2024). Assim, as práticas pedagógicas centradas na simples transmissão de conteúdo e na postura passiva do aluno mostraram-se menos proveitosas, evidenciando a necessidade de estratégias que promovam participação ativa e envolvimento dos estudantes no processo de aprendizagem.

Diante disso, a ludicidade se configura como uma estratégia relevante no ensino para o público infantil contemporâneo, por estar diretamente vinculada ao universo da criança e às suas formas naturais de interação com o mundo. O lúdico pode ser entendido como a capacidade de integrar atividades humanas a práticas que promovem prazer, criatividade e envolvimento espontâneo, geralmente sendo associadas a jogos, brincadeiras e ações recreativas. Por meio da aprendizagem lúdica, a criança recria situações, expressa sentimentos, levanta hipóteses, resolve conflitos e desenvolve-se de forma integral (Costa; Costa; Círico, 2025). Nesse contexto, a gamificação digital surge como uma das possibilidades decorrentes do avanço das tecnologias e de sua disseminação no ambiente educacional, configurando-se como uma estratégia pedagógica lúdica que incorpora elementos de jogos aos processos educativos em ambientes digitais. Com isso, busca-se potencializar a motivação, o engajamento e a construção do conhecimento de

forma divertida, em consonância com o universo tecnológico vivenciado pelas crianças na contemporaneidade (Soares; Rabelo; Oliveira, 2025).

Gamificação no contexto educacional

De acordo com Fardo (2013), a gamificação digital favorece a aprendizagem por muitos de seus elementos já serem tradicionalmente utilizados por professores e designers instrucionais. Estratégias como a atribuição de pontos às atividades, a oferta de *feedback* e o incentivo à colaboração fazem parte de diversos planos pedagógicos. O diferencial está em organizar esses recursos dentro de uma estrutura mais explícita e inspirada na lógica dos jogos, criando uma linguagem mais próxima da cultura digital vivenciada atualmente. Como consequência, essas estratégias tendem a se tornar mais acessíveis, envolventes e potencialmente mais efetivas para os indivíduos. No contexto educacional, observa-se uma relação direta entre gamificação e experiência do usuário, pois os elementos advindos dos jogos deixam o processo de aprendizagem mais envolvente e prazeroso para os educandos. Cordeiro e Paixão (2021) reforçam essa relação, afirmando que a gamificação atua como um potencializador da experiência, justamente pelos benefícios que proporciona durante a interação com um produto ou serviço.

Atualmente, observa-se que a gamificação está integrada no cotidiano das crianças, manifestando-se através de ferramentas interativas voltadas ao aprendizado e entretenimento. A plataforma de idiomas Duolingo (Figura 1), por exemplo, utiliza diversos elementos de gamificação, como metas diárias, pontos, níveis, recompensas e *rankings* entre os usuários com o objetivo de tornar a experiência de aprendizagem mais dinâmica, incentivando a constância no estudo e a progressão. Por meio dessa estratégia, o estudo de línguas, que pode ser trabalhoso e frustrante, se torna envolvente e satisfatório.

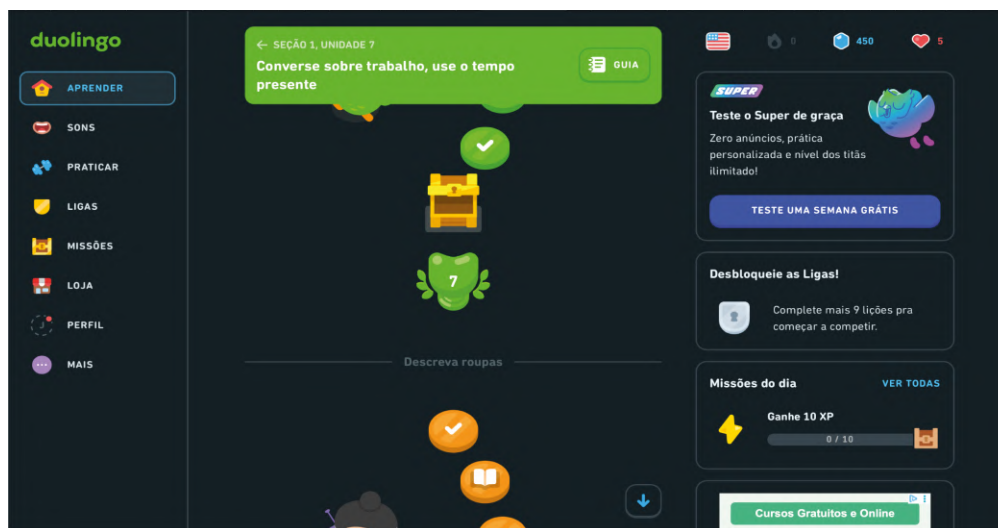


Figura 1: Plataforma Duolingo.
Fonte: Duolingo, 2025.

Mesmo com seu potencial no processo de ensino-aprendizagem, Silva, Sales e Castro (2019) apontam que a implementação da gamificação ainda enfrenta desafios. São identificadas barreiras estruturais e pedagógicas que dificultam a implementação efetiva dessas estratégias, relacionadas tanto à capacidade técnica e disposição dos educadores para incorporá-las ao cotidiano escolar quanto à falta de infraestrutura adequada e de apoio institucional, o que pode comprometer a

continuidade e a qualidade dessas iniciativas, reforçando a necessidade de investimentos em formação docente, acesso a tecnologias e planejamento pedagógico integrado.

Apesar das limitações de recursos tecnológicos serem um grande impeditivo para aplicação da gamificação digital em meio educacional, as questões relacionadas à mediação pedagógica mostram-se centrais, uma vez que, como destaca Kenski (2012), as tecnologias educacionais só produzem impactos significativos quando articuladas ao planejamento e à clareza de objetivos. Para isso, é indispensável que o educador possua formação e repertório que lhe permitam aplicar essas estratégias de forma intencional.

Sendo assim, também é importante destacar que gamificação e jogos são distintos, pois a gamificação vai além da simples inserção de mecânicas em diferentes contextos. Ela se caracteriza pela aplicação estratégica de elementos como regras, recompensas, desafios e narrativa, com o objetivo de estimular o envolvimento em tarefas específicas. Não se trata necessariamente de jogar, mas de reproduzir, em contextos educacionais, corporativos ou sociais, benefícios trazidos pelos jogos, como engajamento, senso de conquista e participação ativa (Busarello, 2016). Portanto, a gamificação favorece a criação de ambientes de estudo ativos e colaborativos, promovendo o desenvolvimento de habilidades como resolução de problemas, trabalho em equipe e criatividade (Silva *et al.*, 2024). No entanto, para que esses objetivos sejam alcançados, é necessária uma compreensão detalhada dos elementos de jogo que mais contribuem para a aprendizagem em determinados contextos, bem como um exame cuidadoso das características desenvolvimentais da faixa etária dos alunos (Lôbo *et al.*, 2024).

As crianças não constituem um grupo homogêneo, uma vez que apresentam variabilidade de experiências, esferas socioculturais e estágios de desenvolvimento cognitivo (Hourcade, 2022), o que implica em diferenças nas formas de pensar, interpretar e responder a situações, fazendo com que uma mesma atividade possa produzir efeitos distintos. Piaget (1969 *apud* Hourcade, 2022) organiza essas diferenças em quatro estágios: o sensório-motor (0 a 2 anos), caracterizado pela interação direta com o ambiente; o pré-operatório (2 a 7 anos), marcado pelo avanço na compreensão do mundo, ainda com limitações no pensamento lógico; o operatório concreto (7 a 11 anos), no qual a criança desenvolve a capacidade de realizar operações mentais lógicas aplicadas a situações concretas; e o operatório formal (11 a 16 anos), quando emerge o pensamento abstrato e a habilidade de formular hipóteses. Diante disso, torna-se relevante considerar essas diferenças ao projetar experiências digitais gamificadas para o público infantil, pois elas implicam diretamente na adequação das estratégias, nas mecânicas e nos níveis de complexidade.

O design de experiências educacionais consiste em uma abordagem voltada à criação de ambientes e atividades de aprendizagem envolventes e orientadas a resultados, com foco na jornada do estudante (InovaCoop, 2023). Sendo assim, o design de experiências gamificadas precisa ir além da simples aplicação de mecânicas de jogos, exigindo a consideração do perfil dos usuários, da faixa etária, do cenário de uso e dos objetivos pedagógicos. Projetar essas experiências também demanda a compreensão dos conceitos e estruturas da gamificação, de modo a orientar a criação de sistemas adequados ao contexto educacional em questão, selecionando as mecânicas mais apropriadas para os objetivos de ensino estabelecidos e ajustando sua aplicação à realidade dos usuários, sem se limitar apenas à estética ou ao entretenimento.

Motivação e engajamento na aprendizagem gamificada

Para Zichermann e Cunningham (2011), os elementos dos jogos podem atuar como tópicos de aprendizagem, enquanto suas mecânicas funcionam como motor motivacional, favorecendo a adesão em diferentes contextos estimulando indivíduos durante a realização de atividades. Nesse sentido, os princípios da motivação são essenciais para promover imersão e envolvimento, sendo necessária a compreensão desses conceitos como base para explicar a efetividade da gamificação em diferentes áreas de aplicação (Santos; Campos, 2025).

Para Poffo e Agostini (2018), a motivação é a razão que leva uma pessoa a adotar determinado comportamento. De forma complementar, Rezende *et al.* (2022) a definem como o conjunto de variáveis que impulsionam o indivíduo a realizar ações específicas com o objetivo de atingir metas. Os autores também reforçam a existência de dois tipos de motivação, a intrínseca e a extrínseca. A motivação intrínseca ocorre quando uma pessoa realiza a atividade por vontade própria, pelo prazer, aprendizado ou pela sensação de realização. Um exemplo é quando um indivíduo lê pela autossatisfação e não com o objetivo de obter alguma recompensa externa, como dinheiro. Já a motivação extrínseca é um comportamento realizado com o objetivo de obter alguma recompensa ou evitar uma punição. Nesse caso, a motivação não surge de dentro do indivíduo, mas de fatores externos. Pode ser a obtenção de uma boa nota, o elogio do chefe, um certificado, prêmio, recompensa ou até mesmo a admiração (Kapp, 2012).

No entanto, não se deve buscar incitar apenas um tipo de motivação, mas sim fazer um balanceamento entre os dois. As autoras Santos e Campos (2025) afirmam que, no contexto educacional, é importante promover a participação voluntária do educando, de forma que ele engaje na atividade por interesse e pelo prazer que ela proporciona, não apenas pela expectativa de uma recompensa ao final. Quando a motivação extrínseca se sobressai, a gamificação pode perder o seu potencial pedagógico, já que o aluno passa a buscar apenas a recompensa e, conseqüentemente, não aprende de forma significativa. Portanto, além de aplicar elementos que estimulem a motivação extrínseca é preciso, também, promover a motivação intrínseca para que a gamificação contribua para a aprendizagem dos educandos. Dessa forma, é preciso compreender as motivações que levam os alunos a participarem de uma atividade, pois quando o estudante é motivado apenas a adquirir pontos ou posições em *rankings*, o processo de aprendizagem é comprometido, já que seus esforços passam a ser direcionados totalmente à obtenção dessas recompensas. Todavia, quando o estudante é motivado não apenas pela busca de premiações, mas também interage com o conteúdo, com a narrativa, com amigos e com desafios propostos, há um envolvimento genuíno que pode favorecer a aquisição de conhecimento.

O engajamento, por sua vez, refere-se ao período em que um indivíduo estabelece altos níveis de conexão com outra pessoa ou com um ambiente. A gamificação tem como objetivo a resolução de problemas por meio da elevação e manutenção desses níveis de engajamento, estimulando a motivação intrínseca do usuário. Para isso, utilizam-se recursos lúdicos e exploram-se fenômenos relacionados a objetivos extrínsecos, apoiando-se em elementos característicos dos jogos (Busarello, 2016).

Para uma experiência gamificada gerar motivação e engajamento de forma efetiva, também é necessário que os desafios propostos estejam alinhados às habilidades do participante, promovendo

um balanceamento entre dificuldade e competência, de modo a favorecer o estado de *flow*. De acordo com Csikszentmihalyi (1990), este é um estado psicológico em que a pessoa está totalmente imersa, concentrada e envolvida na atividade que está realizando, fazendo com que ela perca a noção do tempo ou do ambiente externo. Isso acontece pelo equilíbrio entre o nível de desafio da tarefa e as habilidades da pessoa: se o desafio for muito fácil, gera tédio; se for muito difícil, gera ansiedade; mas quando está na medida certa, produz imersão e prazer na realização da atividade.

Para entrar no estado de *flow*, a pessoa envolvida na atividade deve acreditar que é capaz de concluí-la com algum esforço, pois, conforme dito anteriormente, é preciso haver um nível de equilíbrio entre o desafio da tarefa e as habilidades da pessoa, sendo ideal uma tarefa que pareça difícil, mas que seja alcançável, exigindo esforço e dedicação para ser concluída. Para isso, os objetivos das tarefas precisam ser claros, ou seja, a pessoa deve saber exatamente o que precisa fazer para evoluir dentro da experiência. Em jogos de Role-Playing Game (RPG)¹, por exemplo, os objetivos estabelecidos precisam ser cumpridos para concluir missões, as quais contribuem para evolução do personagem e avanço na narrativa. A pessoa também precisa se sentir no controle da tarefa que está realizando e acreditar que elas vão ter resultados imediatos e significativos, reforçando a ideia de que seu esforço tem um propósito claro. O *feedback* imediato é outro item importante, pois permite que o usuário envolvido perceba, em tempo real, se está no caminho certo ou cometendo erros, ajudando-o a manter seu progresso e continuidade. Além de tudo, é preciso que haja um nível de concentração por parte da pessoa que está realizando a tarefa, de forma que as distrações externas desapareçam e as ações e pensamentos funcionem de forma integrada para concluir a atividade que foi dada. A pessoa deve ficar tão imersa na atividade que pode deixar de perceber necessidades como alimentar-se ou ir ao banheiro. Nesse nível de envolvimento, é comum haver uma distorção na percepção do tempo e o que parecem ser apenas alguns minutos podem corresponder a várias horas de dedicação.

Na gamificação, os conceitos citados até aqui são essenciais, pois atividades bem estruturadas, com objetivos claros, *feedback* imediato e desafios progressivos, podem colocar os usuários nesse estado de *flow*, tornando o aprendizado ou a interação muito mais envolvente e considerável. Kapp (2012) afirma que esse estado serve como um importante parâmetro para a gamificação da aprendizagem, pois se um professor ou instrutor consegue proporcionar um ambiente que favoreça o estado de *flow* no aprendiz, ele se aproxima de colocar os estudantes em imersão total na atividade, o que favorece a concentração, a participação e a assimilação do conteúdo de forma mais natural.

Mecânicas e elementos de gamificação

Para criar uma experiência gamificada que atenda um propósito educacional, é preciso compreender como aplicar os elementos de jogos de forma coerente com os objetivos pedagógicos, selecionando apenas aqueles adequados ao público e ao contexto, a fim de promover uma experiência eficiente. Entre esses elementos estão as mecânicas, entendidas como ferramentas e as estruturas que, quando bem aplicadas, orientam comportamentos dos usuários e podem gerar efeitos positivos consideráveis. As principais mecânicas e elementos de jogos aplicáveis à gamificação de sistemas

¹ RPG é uma sigla em inglês que pode ser traduzida como “Jogo de Interpretação de Papéis” ou “Jogo de Interpretação de Personagens”.

incluem pontos, níveis, *rankings* ou *leaderboards*, conquistas, customização, estética, narrativa, socialização, *feedback* e missões ou desafios (Zichermann; Cunningham, 2011; Kapp, 2012).

Neste estudo, as mecânicas de gamificação serão organizadas em três tópicos principais, visando facilitar a compreensão de suas funções nas experiências educacionais digitais. Primeiramente, são apresentados os mecanismos de progressão e recompensa, responsáveis por indicar o avanço do usuário e oferecer reconhecimento ao longo de sua jornada. Em seguida, abordam-se os mecanismos de desafio e interação, que estimulam a participação ativa, a resolução de problemas e a retomada da interação com o produto. Também são destacados os elementos de imersão e experiência, relacionados à construção estética e narrativa, tornando a interação mais envolvente e imersiva.

Mecanismos de progressão e recompensa

Pontos

Os pontos são elementos essenciais em um sistema gamificado, pois permitem acompanhar e valorizar as ações dos jogadores. Em alguns casos, o sistema de pontos é evidente, direto e altamente motivador, em outros podem ser utilizados diferentes tipos de pontuação para alcançar os objetivos definidos e, em determinadas situações, eles permanecem em segundo plano, atuando nos bastidores como um recurso de suporte à mecânica principal do sistema. Nesta análise serão abordados três tipos: pontos de experiência, resgatáveis e de habilidades.

Os pontos de experiência não podem ser trocados ou resgatados, servem apenas para acompanhar o progresso, classificar e orientar os usuários. Geralmente, eles só aumentam e não possuem limite máximo, permitindo avanço contínuo. Podem ainda ser configurados para expirar em determinados períodos, criando ciclos de metas e equilibrando a competição entre os participantes. Na plataforma de leitura Epic! os pontos de experiência funcionam como um indicador de progresso (Figura 2) e, quando criança conclui livros e atinge metas de tempo de leitura, ela os acumula e avança de nível, evoluindo de forma visível ao longo da jornada. Embora esse sistema possa contribuir para a retenção e estimular o engajamento, é importante considerar que a forma como os pontos e a progressão de níveis são estruturadas nesta plataforma pode deslocar o foco da leitura como uma experiência reflexiva e interpretativa, reduzindo-a a uma prática orientada predominantemente por recompensas externas.

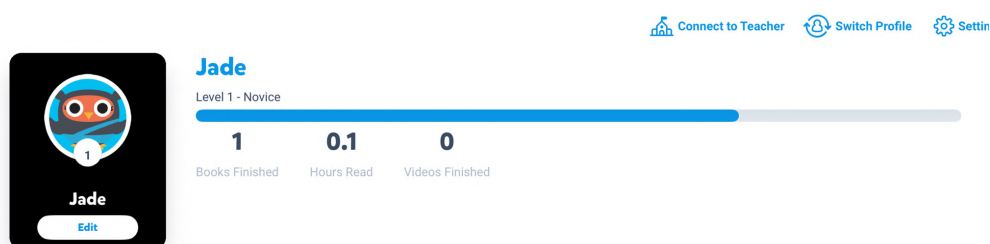


Figura 2: Pontos de experiência na plataforma Epic!.
Fonte: Epic!, 2026.

Os pontos resgatáveis, ao contrário dos de experiência, podem flutuar e ser usados como moeda dentro do sistema em troca de recompensas, funcionando em um ciclo chamado “*earn and burn*” (ganhar e gastar). Costumam formar a base de uma economia virtual, recebendo nomes

como moedas, créditos ou dinheiro. No entanto, como em qualquer sistema econômico, exigem monitoramento e ajustes constantes para evitar inflação ou deflação, além de envolverem desafios legais e regulatórios. Também demandam atenção especial, sobretudo com o público infantil, devendo ser planejados para promover engajamento ético e alinhado aos objetivos pedagógicos, evitando estímulos excessivos e gastos sem autorização dos pais. A plataforma de leitura *Árvore* encontrou uma forma de incorporar moedas à experiência sem comprometer seu caráter educativo (Figura 3), utilizando-as de maneira simbólica, alinhadas aos objetivos pedagógicos e evitando a complexidade e os problemas frequentemente associados a sistemas econômicos dentro de ambientes digitais infantis. Na plataforma, a criança ganha moedas pelo seu tempo de leitura e com elas pode comprar sementes de árvores colecionáveis para plantar na sua própria floresta.

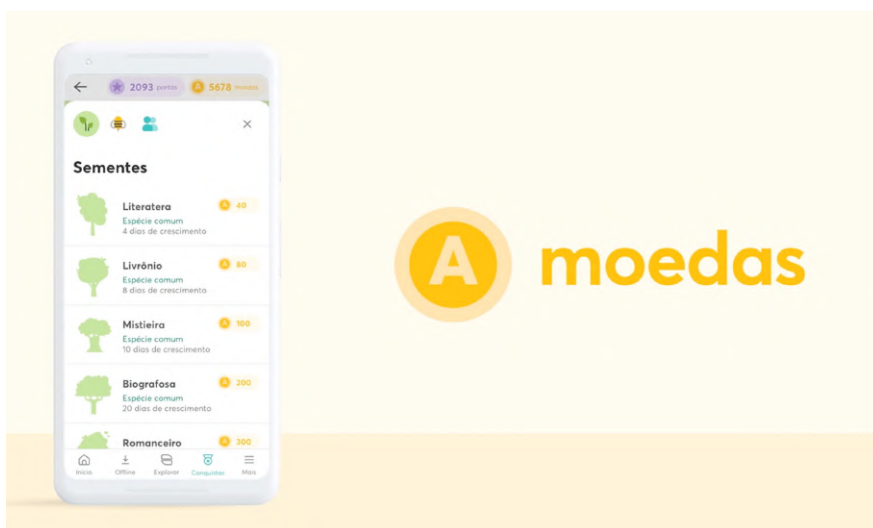


Figura 3: Moedas na plataforma *Árvore*.
Fonte: *Árvore*, 2020.

Os pontos de habilidades são pontos adicionais atribuídos a atividades específicas, atuando de forma complementar aos pontos de experiência e resgatáveis. Eles têm a função de direcionar os jogadores ao cumprimento de tarefas alternativas e subtarefas, além de poderem ser utilizados para a evolução de atributos específicos do personagem dentro do sistema. A plataforma *ClassDojo*, por exemplo, permite que o professor estabeleça habilidades consideradas importantes para uma determinada turma (Figura 4), atribuindo pesos e ícones de identificação para cada uma delas. Essas habilidades funcionam como critérios de avaliação comportamental e socioemocional, incluindo aspectos como colaboração, participação, respeito e organização. O professor pode atribuir ou retirar pontos em tempo real, tornando o acompanhamento imediato e visível. Os estudantes acumulam esses pontos em seus perfis, contribuindo para metas individuais e coletivas, com resultados compartilhados com alunos e responsáveis.

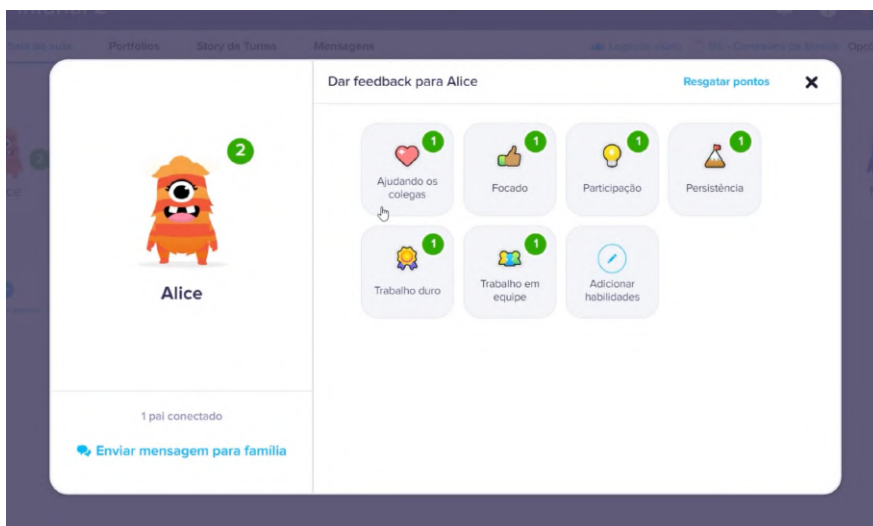


Figura 4: Pontos de habilidade na plataforma ClassDojo.
Fonte: ClassDojo, 2023.

Níveis

Os níveis funcionam como um marcador de progresso, indicando e guiando a evolução do usuário ao longo do tempo em ambientes gamificados. Seu papel é evidenciar a trajetória dentro da experiência, mas para isso devem ter uma curva de aprendizado equilibrada, evitando a frustração por excesso de dificuldade e a falta de desafio por serem fáceis demais. Em geral, jogos estruturam níveis iniciais mais simples, aumentando gradualmente a complexidade conforme o avanço do jogador. Para funcionarem adequadamente, os níveis devem ser lógicos, fáceis de compreender, extensíveis, flexíveis e, principalmente, passíveis de teste e ajustes contínuos.

Nos ambientes gamificados, os níveis podem desempenhar diferentes funções no design do sistema, indicando a progressão de dificuldade com desafios cada vez mais complexos, estruturando a jornada do usuário como elemento central da experiência ou atuando apenas como marcadores visuais passivos de progresso, sem interferir na dinâmica ou dificuldade. Na plataforma Duolingo, os níveis de aprendizado são estruturados de forma hierárquica, organizando-se em seções, unidades e lições (Figura 5). As seções representam grandes etapas do percurso de aprendizagem, enquanto as unidades agrupam conteúdos linguísticos específicos por situações comunicativas. O usuário avança progressivamente à medida que conclui as lições propostas, o que permite a liberação de novos conteúdos, reforçando a percepção de progresso ao longo da experiência e guiando seu aprendizado de forma estruturada.

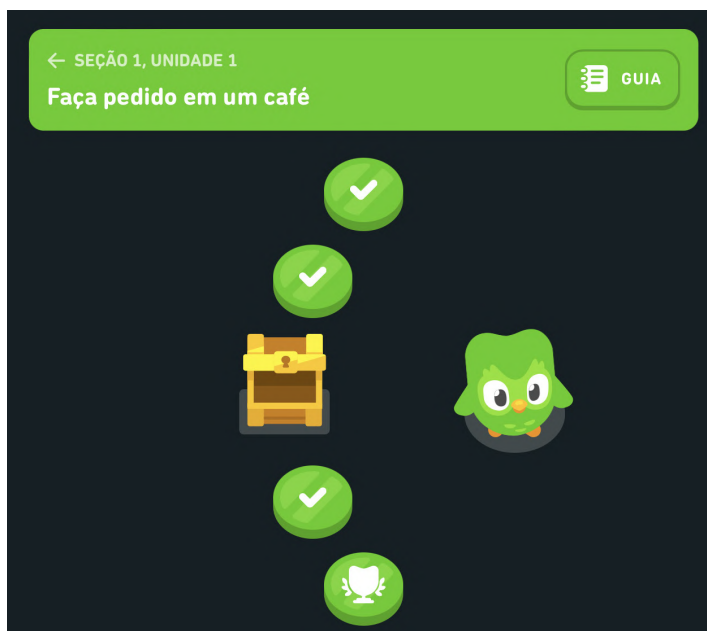


Figura 5: Níveis na plataforma Duolingo.
Fonte: Duolingo, 2025.

É importante considerar que Kapp (2012) propõe três abordagens para a compreensão dos níveis em jogos. A primeira os entende como fases da experiência, responsáveis por estruturar o jogo em etapas menores e mais gerenciáveis, o que facilita tanto o desenvolvimento quanto a experiência do jogador. Essa organização possibilita uma progressão gradual da narrativa e a apresentação contínua de conteúdos, favorecendo o envolvimento e o desenvolvimento progressivo de habilidades, sem sobrecarregar cognitivamente o usuário. A segunda diz respeito ao nível de dificuldade, relacionado ao grau de desafio escolhido no início da experiência (fácil, médio ou difícil), sendo o equilíbrio entre desafio e acessibilidade necessário para manter o envolvimento, possibilitando que iniciantes aprendam as mecânicas enquanto usuários mais experientes sejam adequadamente desafiados. A terceira, denominada nível de experiência, fundamenta-se em sistemas de pontuação que possibilitam a progressão do jogador por meio da superação de desafios, permitindo a aquisição de novas habilidades, itens ou atributos ao longo de seu percurso.

Leaderboards

Um *leaderboard* é uma mecânica de ranqueamento que organiza e exibe os jogadores em uma lista ordenada, geralmente com base em suas pontuações ou conquistas. Ele permite comparações rápidas, mostrando quem está em melhor posição dentro da experiência. Além de incentivar a competição, pode servir como motivação para que o usuário sinta a necessidade de alcançar melhores resultados. Este elemento é simples, mas de acordo com Kapp (2012) ele é um poderoso motivador de engajamento e estimula interações sociais em torno das pontuações. O Duolingo utiliza *leaderboards* para ranquear os usuários com base na quantidade de experiência acumulada (Figura 6), organizando-os em ligas semanais compostas por participantes de níveis semelhantes, evitando competição desigual. Esse sistema atua como um recurso de gamificação que estimula a prática recorrente, ao incentivar a manutenção da consistência nos estudos por meio da competição leve e da comparação social. A reinicialização periódica dos *rankings* reduz a sensação de frustração e oferece novas oportunidades de progressão, reforçando o comprometimento sem interferir diretamente na estrutura pedagógica do conteúdo.

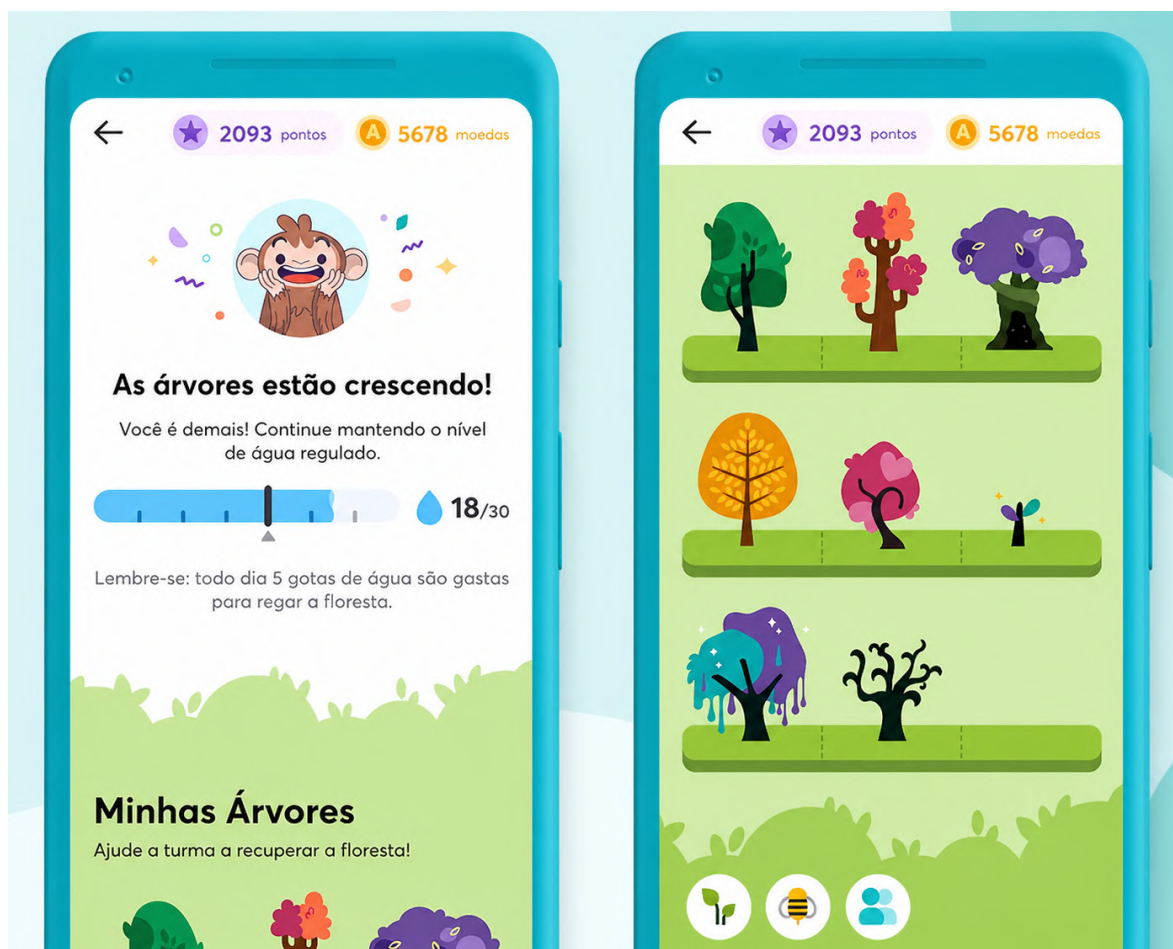


Figura 6:
Leaderboard das
ligas na plataforma
Duolingo.
Fonte: Duolingo,
2025.

Badges

Badges são símbolos usados em sistemas gamificados para indicar conquistas, *status* ou progresso. Eles servem para marcar a conclusão de metas, motivar os usuários a continuar jogando, estimular o desejo de colecionar e gerar prazer estético. Além disso, os *badges* podem promover a interação social, já que os usuários podem compartilhar suas conquistas uns com os outros. Na plataforma Árvore, que também usa a gamificação para incentivar a leitura infantil, os *badges* são representados por ilustrações de árvores que podem ser adquiridas com moedas virtuais e ativadas por meio de “gotas” ganhas por tempo de leitura, permitindo que a criança personalize e expanda sua floresta enquanto avança em sua jornada leitora (Figura 7). Os usuários podem visualizar as florestas uns dos outros, o que estimula a socialização, a troca de referências e um senso de pertencimento, incentivando a progressão por meio de comparação social de forma lúdica.

Figura 7: Badges na plataforma Árvore.
Fonte: Árvore, 2026.



Mecanismos de desafio e interação

Missões e desafios

Missões e desafios são mecânicas que orientam o jogador, dando a ele objetivos claros e estruturados para alcançar dentro do sistema. Elas aumentam o engajamento ao oferecer metas específicas, progressivas e recompensadoras, tornando a experiência mais significativa, evitando a falta de direção e contribuindo para o senso de propósito do usuário. O ideal é que o usuário esteja sempre diante de um desafio, que pode ser individual, quando o jogador precisa realizá-lo sozinho, ou cooperativo, em que os participantes devem se unir para superá-lo. No caso das missões cooperativas, sua execução depende do engajamento da comunidade de jogadores, o que torna o processo de design mais complexo. Também é possível criar missões híbridas, em que cada usuário contribui individualmente com tarefas específicas que, somadas, levam ao cumprimento da missão coletiva. O Duolingo utiliza missões individuais (Figura 8) e coletivas (Figura 9) como recursos de gamificação que estruturam objetivos ao longo da experiência. As missões individuais favorecem a autonomia e a constância do usuário, enquanto as coletivas promovem interação social e senso de pertencimento, contribuindo para o uso contínuo da plataforma.

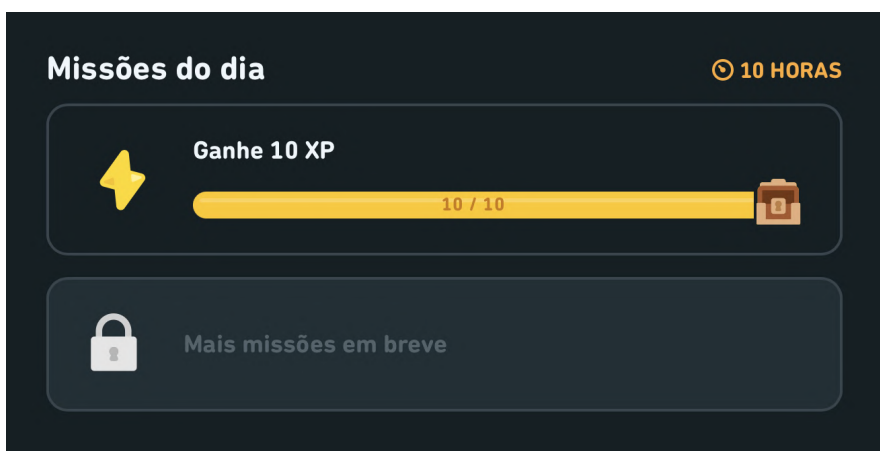


Figura 8: Missões individuais na plataforma Duolingo. Fonte: Duolingo, 2025.

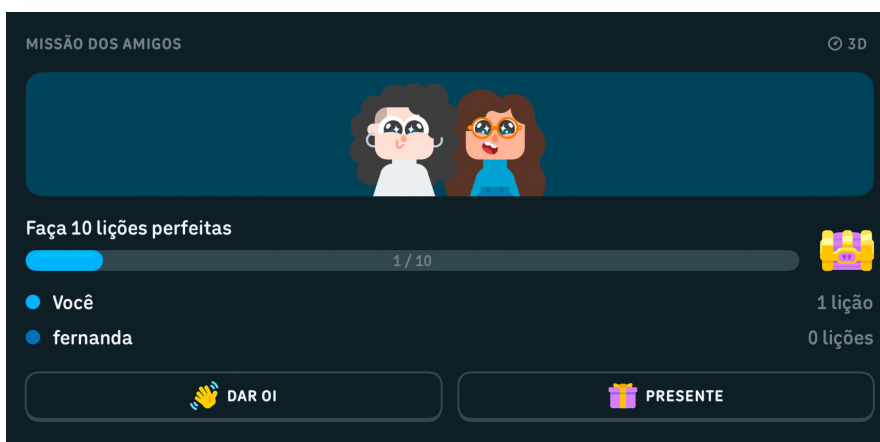


Figura 9: Missões coletivas na plataforma Duolingo. Fonte: Duolingo, 2026.

Zichermann e Cunningham (2011) recomendam que os usuários comecem pelas missões e desafios individuais, e que a experiência *multiplayer* seja liberada depois que o jogador se familiarizar com o jogo.

Feedback

O *feedback* é uma mecânica da gamificação que consiste em fornecer informações ao jogador sobre seu progresso e situação no sistema. Ele mostra se o usuário está avançando na direção certa e mantém sua motivação por meio de pontuações, níveis e outras formas de retorno que dividem a jornada em etapas menores e mais alcançáveis. Segundo Kapp (2012), o *feedback* nos jogos é contínuo e multifacetado, manifestando-se por meio de diferentes recursos, como indicadores de progresso, níveis de energia, tempo restante, inventário de itens, áudio, sons e até mesmo informações sobre o desempenho de outros jogadores. Um dos mais utilizados, é o *feedback* informacional, que serve para indicar se uma ação foi correta ou incorreta, permitindo ao jogador ajustar suas ações, embora não necessariamente ofereça orientações sobre como corrigir o erro. O Duolingo utiliza o *feedback* informacional para mostrar ao usuário quando ele acerta ou erra questões da lição (Figura 10). Além dessa sinalização imediata, a plataforma também permite que o usuário tente novamente quando comete erros, favorecendo a autoavaliação e a reflexão sobre o próprio desempenho. Assim, o usuário fica ciente rapidamente do seu rendimento, o que favorece a tomada de decisões e continuidade da atividade.

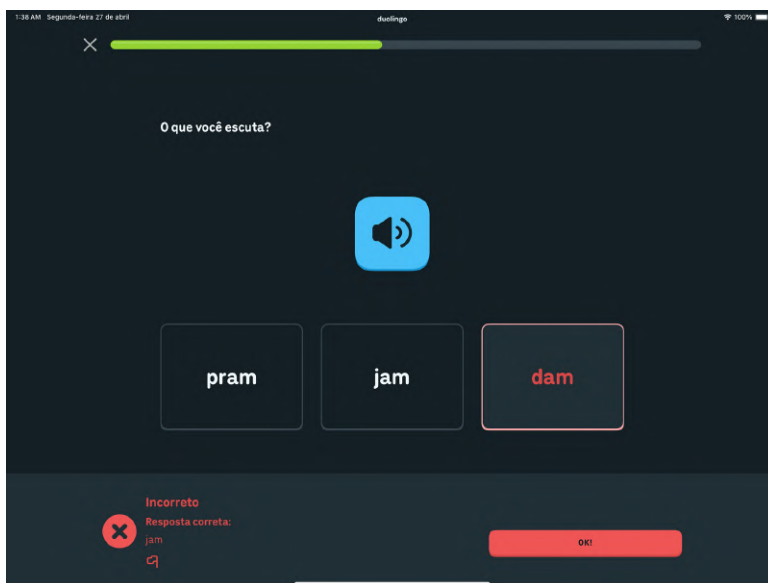


Figura 10: Feedback informacional no Duolingo.
Fonte: Duolingo, 2026.

Replay

Após o fornecimento de um *feedback* de erro, é necessário deixar o usuário tentar novamente, permitindo que ele atravesse sucessivas tentativas até alcançar êxito na atividade. Esse processo reforça a sensação de conquista, tornando a vitória final mais gratificante dentro da experiência. O recurso de recomeçar em jogos permite que o jogador falhe sem grandes consequências, transformando o erro em uma oportunidade de aprendizagem. Essa dinâmica incentiva a exploração, a curiosidade e a experimentação, possibilitando que diferentes estratégias sejam testadas e que os resultados de cada escolha sejam compreendidos. Para evitar a frustração e manter o engajamento, podem ser incorporados mecanismos de suporte, como dicas progressivas ou auxílios adicionais, após múltiplas tentativas não bem-sucedidas, assegurando a continuidade do progresso.

Socialização

Um dos principais motivos que levam as pessoas a jogarem *videogames* é a oportunidade de socializar, seja por meio da colaboração em times, da competição por *rankings* ou simplesmente da troca de experiências dentro de comunidades virtuais. Essa dimensão social amplia o engajamento, fortalece o senso de pertencimento e pode tornar-se um fator motivacional mais relevante do que as conquistas individuais, pois os jogadores frequentemente retornam à experiência não apenas pelos desafios oferecidos, mas pelo vínculo estabelecido com outros participantes.

Pensar a socialização em uma experiência gamificada envolve projetar mecânicas que incentivem a interação entre os usuários e fortaleçam vínculos sociais. Isso pode ocorrer por meio de recursos como missões coletivas, *rankings* compartilhados, recompensas por colaboração e espaços de comunicação dentro do sistema. No entanto, quando se trata do público infantil, essa dimensão exige atenção redobrada, pois deve ser cuidadosamente estruturada para garantir interações seguras, adequadas à faixa etária e coerentes com os objetivos educacionais, evitando exposição a riscos ou interações inadequadas. No Duolingo, o usuário pode seguir outras contas e acompanhar

o desempenho delas na plataforma, visualizando dias consecutivos de uso, lições concluídas, pontos de experiência acumulados e outras informações disponíveis na página de perfil (Figura 11). Um ponto positivo é que as mecânicas de socialização do Duolingo são pensadas para crianças, estabelecendo limites de interação para menores e não incluindo *chats* de conversa, o que contribui para um ambiente mais seguro e adequado ao público infantil.

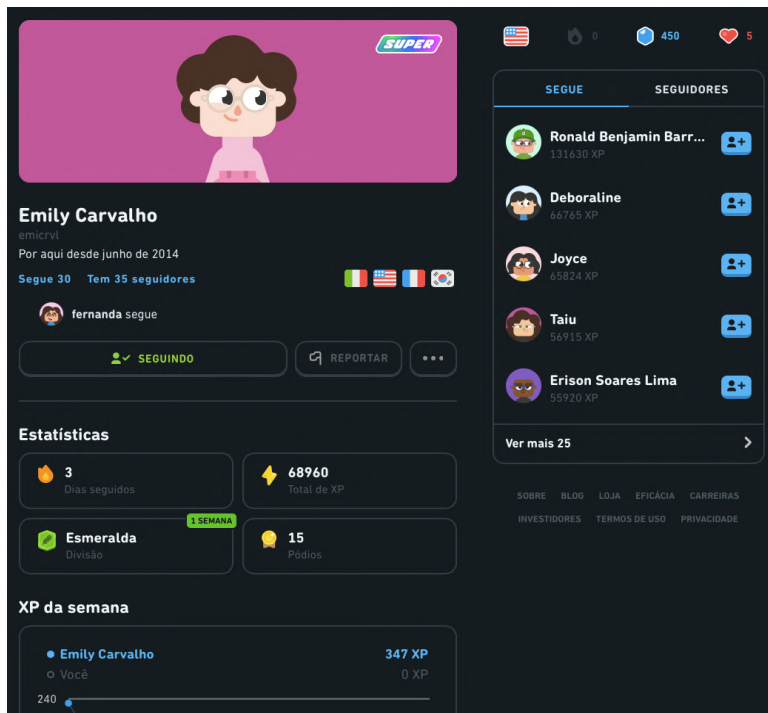


Figura 11: Perfil de outros usuários na plataforma Duolingo. Fonte: Duolingo, 2025.

Elementos de imersão e experiência

Estética

A estética em um sistema gamificado refere-se aos elementos visuais, artísticos e sensoriais que tornam a experiência atraente e envolvente. Ela inclui desde aspectos simples, como cores, formas e contrastes, até detalhes complexos, como design de personagens, cenários e elementos cinematográficos. A estética não apenas melhora a aparência do sistema, mas também contribui para a imersão, o engajamento e a experiência geral do usuário, ajudando-o a se conectar emocionalmente com o ambiente e tornando o aprendizado ou a interação mais memorável. A plataforma *Árvore*, por exemplo, utiliza a estética como um elemento central para promover a imersão do usuário (Figura 12). Os elementos visuais utilizados condizem com a história proposta, na qual o usuário precisa cultivar árvores para ajudar o personagem Otto, um macaco, a salvar a floresta que é seu lar. Esse enredo é reforçado de forma consistente em toda a interface, desde a escolha das cores e ilustrações até os ícones e demais componentes gráficos, que seguem a mesma lógica visual e simbólica para remeter à floresta ou à natureza. Dessa forma, a estética atua como parte integrante da experiência, contribuindo para a imersão do usuário e a construção de sentido ao longo de sua jornada.

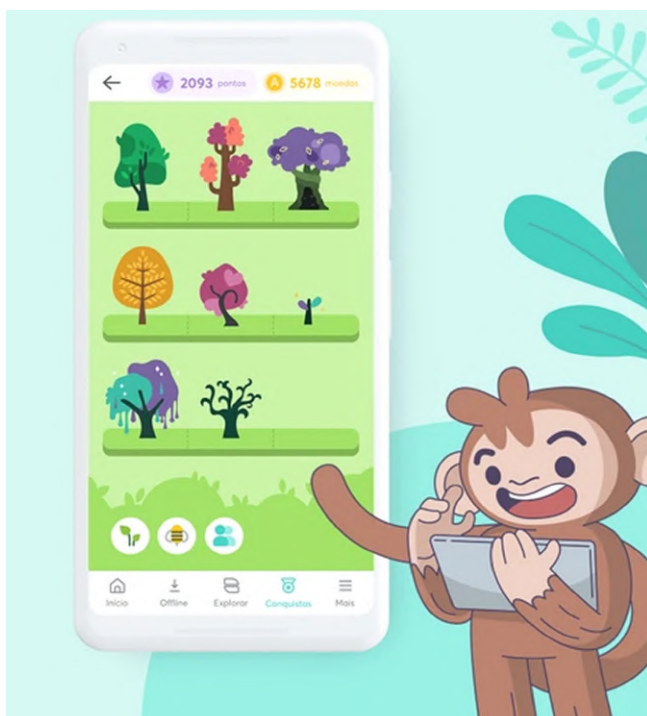


Figura 12: Estética trabalhada na plataforma de leitura Árvore.
Fonte: Uptodown, 2026.

Storytelling ou narrativa

O *storytelling* é um elemento que confere significado e relevância às atividades propostas, uma vez que permite que os aprendizes vivenciem situações de forma vicária, facilitando a compreensão de tarefas e a aplicação prática do conhecimento. É bastante comum recorrer a personagens como mediadores da experiência, atuando como guias que orientam o usuário ao longo da jornada de aprendizado por meio de recursos narrativos. A plataforma Árvore utiliza uma mascote chamado Otto (Figura 13) para guiar o usuário, atuando como um elemento de mediação entre o sistema e a criança. O personagem contribui para tornar a navegação mais intuitiva e acolhedora, oferecendo orientações sobre as funcionalidades, fornecendo *feedbacks* e promovendo reforços positivos ao longo das atividades. Dessa forma, sua presença auxilia na compreensão do ambiente digital, estimula o engajamento e cria uma experiência mais lúdica para o usuário.

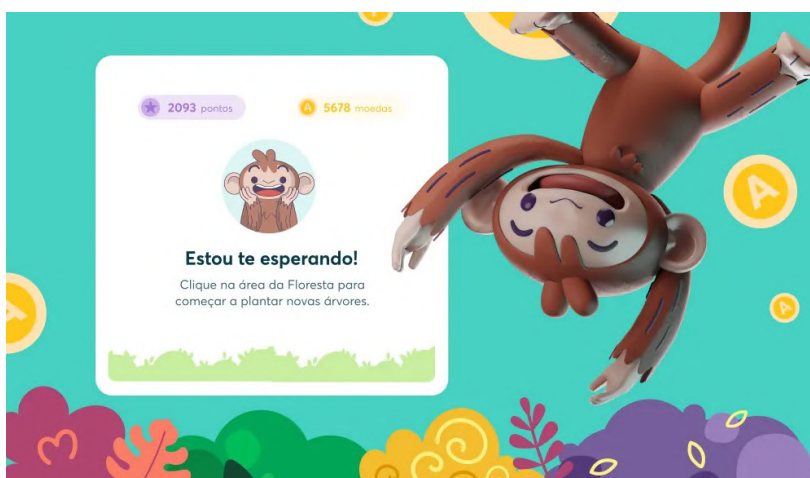


Figura 13: Mascote da plataforma Árvore.
Fonte: Árvore, 2026.

Elementos como personagens e enredos estruturam a narrativa e tornam a experiência mais envolvente, ao mesmo tempo em que orientam o jogador em direção aos objetivos do jogo, além de potencializar a retenção de informações, tornando o aprendizado mais memorável. No entanto, Zichermann e Cunningham (2011) colocam a narrativa como algo opcional dentro de uma experiência gamificada.

Customização

A customização em sistemas gamificados permite que os jogadores personalizem sua experiência, seja por meio de avatares, nomes de usuário, imagens ou pequenos ajustes visuais, como cores e fontes. Além disso, esses elementos podem servir como oportunidade para a utilização da moeda virtual dentro do sistema, possibilitando uma forma de monetização e permitindo que os usuários adquiram itens em lojas internas do jogo. O Duolingo oferece diversas opções de personalização ao usuário como a customização de avatar (Figura 14), o que agrega valor à experiência ao favorecer o senso de identidade e a expressão pessoal dentro da plataforma. Essa possibilidade de personalização contribui para que o usuário se reconheça no ambiente digital, pois, ao permitir escolhas visuais e representativas, a plataforma reforça a sensação de pertencimento e estabelece um vínculo emocional com o usuário.



Figura 14:
Customização de
avatar na plataforma
Duolingo.
Fonte: Duolingo,
2025.

Resultados e discussões

A análise realizada a partir da revisão bibliográfica e da observação de plataformas educacionais gamificadas voltadas ao público infantil evidencia que a gamificação possui potencial para envolver, motivar e favorecer a aprendizagem das crianças em ambientes digitais. Elementos e mecânicas de jogos contribuem para experiências mais interativas e com maior nível de imersão, estimulando a participação ativa dos educandos e favorecendo sua constância nas atividades.

Observa-se, que a gamificação está fortemente relacionada à teoria do *flow*, uma vez que as mecânicas de jogo organizam a experiência de modo a favorecer condições associadas a esse estado. No entanto, sua efetividade também depende da articulação com os princípios dessa teoria, que incluem o equilíbrio entre desafio e habilidade, a clareza de objetivos, o *feedback*

contínuo, o senso de controle e o foco atencional. A ausência dessas condições pode comprometer o engajamento, a motivação e a aquisição de conhecimento da criança.

No que se refere às mecânicas de progressão e recompensa, recursos como pontos, níveis e conquistas reforçam a percepção de avanço e incentivam a continuidade. Contudo, quando usados isoladamente ou de forma mal estruturada, podem promover uma motivação predominantemente extrínseca, comprometendo o aprendizado. Já mecanismos de desafio e interação, como missões, *feedbacks* e *replay*, contribuem para o desenvolvimento de habilidades cognitivas, como resolução de problemas e tomada de decisão, além de favorecer a autonomia do aprendiz e fixação do conteúdo ensinado. Quanto à imersão, narrativas, estética visual e personalização, elas impactam o engajamento e a identificação do usuário, tornando a experiência emocionalmente envolvente, desde que alinhados aos objetivos pedagógicos e à faixa etária.

Apesar dos benefícios, verificam-se alguns desafios, como a restrição de recursos tecnológicos, a necessidade de formação docente e o risco de uso superficial das mecânicas de jogo, comprometendo seu potencial pedagógico. Destaca-se ainda o possível estímulo excessivo à competição e questões de segurança, especialmente em funcionalidades de socialização, que podem expor crianças a riscos. Dessa forma, a gamificação pode contribuir para o aprendizado infantil, mas é preciso articulá-la aos princípios pedagógicos e ao desenvolvimento da criança. Sua aplicação exige planejamento intencional, garantindo que os elementos e mecânicas estejam alinhados aos objetivos educacionais para promover experiências de aprendizagem relevantes, adequadas e seguras.

Considerações finais

Compreende-se que o presente estudo atingiu seu objetivo ao evidenciar as potencialidades da gamificação nas experiências educacionais digitais voltadas ao público infantil. A pesquisa permitiu identificar e organizar bases teóricas, conceitos e boas práticas que sustentam a gamificação como estratégia pedagógica, além de mapear mecânicas de jogo aplicáveis a produtos digitais, ilustradas por exemplos práticos. Embora ainda enfrente desafios de implementação nas escolas, a gamificação digital é uma abordagem promissora para soluções educacionais mais inovadoras, tornando a aprendizagem mais envolvente, interativa e significativa para as crianças. Ao articular princípios pedagógicos com elementos de jogos, o ensino aproxima-se das formas contemporâneas de interação das novas gerações, contribuindo para o aprendizado e desenvolvimento das crianças de forma lúdica.

O estudo também evidencia que a simples incorporação de tecnologias ou elementos lúdicos não garante efetividade pedagógica. É necessário que o design dessas experiências seja orientado por objetivos claros, considerando perfil, faixa etária e necessidades do público infantil, para assegurar o uso coerente das mecânicas de jogo. Nesse sentido, a gamificação não deve substituir práticas tradicionais, mas atuar de forma complementar, promovendo uma abordagem mais centrada no aluno, interativa, participativa e lúdica.

A pesquisa pode ser aprofundada futuramente por meio da aplicação prática das diretrizes e mecânicas em contextos educacionais reais, bem como pela análise de seus impactos na aprendizagem infantil, contribuindo para o avanço do tema e para o desenvolvimento de produtos educacionais digitais mais consistentes, inclusivos e alinhados às demandas atuais.

Referências

- BUSARELLO, R. I. **Gamification**: princípios e estratégias. São Paulo: Pimenta Cultural, 2016.
- CSIKSZENTMIHALYI, M. **Flow**: the psychology of optimal experience. Nova Iorque: Harper Perennial Modern Classics, 1990.
- COSTA, A. C.; COSTA, A. C.; CÍRICO, A. H. A importância do lúdico para o ensino-aprendizagem. **Educação Pública**, ISSN 1984-6290, [S. l.], 2021-2024. Disponível em: <https://educacaopublica.cecierj.edu.br>. Acesso em: 27 abr. 2026.
- DEAQUINO, C. T. E. **Como aprender**: andragogia e as habilidades de aprendizagem. São Paulo: Pearson Education, 2008.
- DETERDING, S.; DIXON, D.; KHALED, R.; NACKE, L. From game design elements to gamefulness: defining “gamification”. 15TH INTERNATIONAL ACADEMIC MINDTREK CONFERENCE: ENVISIONING FUTURE MEDIA ENVIRONMENTS, 2011, Tampere, Finland. **Anais [...]**. Tampere: ACM, 2011. p. 9-15.
- FARDO, M. L. **A gamificação como método**: estudo de elementos dos games aplicados em processos de ensino e aprendizagem. 2013. Dissertação (Mestrado em Educação) – Universidade de Caxias do Sul, Caxias do Sul, RS, 2013. Disponível em: <https://repositorio.ucs.br/handle/11338/457>. Acesso em: 12 jan. 2026.
- FREITAS, J. C. L. de; MAIA, F. de P.; ROCHA, G. da C. S.; SANTOS, J. C. da C.; DINIZ, M. de F. V. de O.; MUNIZ, M. S. C.; CIPRIANI, R. C.; PINTO, S. S. M. Educação digital: vantagens, benefícios e riscos na aprendizagem. **Revista Ibero-Americana de Humanidades, Ciências e Educação – REASE**, São Paulo, v. 11, n. 6, p. 5151-5158, jun. 2025. Disponível em: <https://periodicorease.pro.br/rease/article/view/20163>. Acesso em: 23 jan. 2026.
- HOURCADE, J. P. **Child-Computer Interaction**. 2nd ed. [S. l.]: Independently published, 2022.
- INOVACOOP. **Design de experiências de aprendizagem**: guia prático. Brasília: Organização das Cooperativas Brasileiras, 2023. Disponível em: https://inova.coop.br/arquivos/indica/66d1a61e-930e-4f60-b6a2-b578bba0f9ef-guia-pratico-inovacoop-design-de-experiencias-de-aprendizagem.pdf?utm_source=copilot.com. Acesso em: 27 abr. 2026.
- KAPP, K. M. **The gamification of learning and instruction**: game-based methods and strategies for training and education. San Francisco: Pfeiffer, 2012.
- KENSKI, Vani Moreira. **Educação e tecnologias**: o novo ritmo da informação. 8. ed. Campinas: Papirus, 2012.
- LÔBO, Í. M.; AGUIAR, A. de J.; GUARIZZO, A. B.; CARMO, J. P. G. do; NOGUEIRA, L. R. A gamificação na educação infantil: impactos na qualidade do ensino. **Revista Ibero-Americana de Humanidades, Ciências e Educação**, [S. l.], v. 10, n. 4, p. 1529-1535, 2024. Disponível em: <https://periodicorease.pro.br/rease/article/view/13712>. Acesso em: 26 abr. 2026.
- PAIXÃO, W. B. da; CORDEIRO, I. J. D. (2021). Práticas de gamificação em turismo: uma análise a partir do modelo de Werbach & Hunter (2012). **Revista Brasileira de Pesquisa em Turismo (RBTur)**, v. 15, n. 3, 2021. Disponível em: <https://rbtur.org.br/rbtur/article/view/2067>. Acesso em: 29 set. 2025.
- POFFO, M.; AGOSTINI, E. **Anais CIET:Horizonte**, São Carlos-SP, v. 4, n. 1, 2024. Disponível em: <https://ciet.ufscar.br/submissao/index.php/ciet/article/view/2597>. Acesso em: 24 abr. 2026.
- REZENDE, D. de O.; MORAIS, I. S.; FUENTES, M. F.; PARO, J. A. Gamificação como ferramenta de motivação nas organizações. **Revista Ibero-Americana de Humanidades, Ciências e Educação**, [S. l.], v. 8, n. 10, p. 193-206, 2022. Disponível em: <https://periodicorease.pro.br/rease/article/view/7161>. Acesso em: 29 out. 2025.
- SANTOS, I. K. dos. Jogos digitais e o potencial pedagógico na educação infantil. **Revista Eletrônica de Pedagogia**, Sinop, v. 13, n. 3 (34. ed.), p. 511-521, dez. 2022. Disponível em: <https://periodicos.unemat.br/index.php/rep>. Acesso em: 26 set. 2025.
- SANTOS, S. M. A. V.; VIANA, S. C.; GUIMARÃES, S. V. S.; MEROTO, M. B. N.; CARVALHO, J. S.; MENDES, D. R.; SILVA, A. P. G.; LOZORIO, A. C.; MARINATO, A. C.; SILVA, T. O. Gamificação na educação: benefícios e desafios da aprendizagem através de jogos educacionais. **Aracê**,

São José dos Pinhais, v. 6, n. 4, p. 16.496-16.509, dez. 2024. Disponível em: <https://periodicos.newsciencepubl.com/arace/article/view/2352>. Acesso em: 29 out. 2025.

SANTOS, L. M. dos; CAMPOS, J. B. Prática de gamificação: contribuições da motivação e do engajamento para a aprendizagem de leitura de alunos dos anos iniciais. **Revista Letras, Literatura e Linguística**, v. 29, n. 144, p. 1-20, mar. 2025. Disponível em: <https://revistaft.com.br/pratica-de-gamificacao-contribuicoes-da-motivacao-e-do-engajamento-para-a-aprendizagem-de-leitura-de-alunos-dos-anos-iniciais/>. Acesso em: 29 set. 2025.

SILVA, C. R. T.; VIEIRA, G.; FILHO, G. L. S.; COSTA, G. S. S.; GOMES, I. S. R.; MIRANDA, M. M. C.; SILVA, M. R. C.; ROSA, Z. A. O uso da gamificação como estratégia no design instrucional. **Revista Ibero-Americana de Humanidades, Ciências e Educação (REASE)**, São Paulo, v. 10, n. 12, p. 4168-4172, dez. 2024. Disponível em: <https://periodicorease.pro.br/rease/article/view/17765/10114>. Acesso em: 29 out. 2025.

SILVA, R. B. da; PAULO, J. R. de. Gamificação na educação: as bases neurológicas e psicológicas para sua utilização. **Tecnia: Revista de Educação, Ciência e Tecnologia do IFG**, v. 9, n. 2, 2024. Disponível em: <https://periodicos.ifg.edu.br/tecnia/article/view/1589>. Acesso em: 29 out. 2025.

SILVA, J. B. da; SALES, G. L.; CASTRO, J. B. de. Gamificação como estratégia de aprendizagem ativa no ensino de Física. **Revista Brasileira de Ensino de Física**, São Paulo, v. 41, n. 4, e20180309, 2019. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/rbef/a/Tx3KQcf5G9PvcgQB4vswPbq/?format=pdf&lang=pt>. Acesso em: 30 set. 2025.

SOARES, V. M.; RABELO, E. G.; OLIVEIRA, A. A. Gamificação na primeira infância: limites e possibilidades do uso de ferramentas digitais na educação infantil. **Revista Tópicos**, Rio de Janeiro, v. 3, n. 26, p. 1-17, 2025. Disponível em: <https://revistatopicos.com.br/artigos/gamificacao-na-primeira-infancia-limites-e-possibilidades-do-uso-de-ferramentas-digitais-na-educacao-infantil>. Acesso em: 28 abr. 2026.

STOFFEL, H. T. R.; HASHITANI, V. C. B.; PONTES, A. C. B.; SILVA, C. V. C.; CARINHATO, C.; GARCIA, E. M. C.; FERREIRA, E.; SCHUH, E. D.; SILVA, F. P.; SILVEIRA, I. T.; MELO, M. F. T.; MULLER, M. A.; TOMAZ, M. M.; SOUZA, M. T.; GRAÇA, N. S. Gamificação e aprendizagem significativa: práticas e percepções de professores da educação infantil e anos iniciais. **Aracê**, São José dos Pinhais, v. 7, n. 9, p. e7883, 2025. DOI: 10.56238/arev7n9-084. Disponível em: <https://periodicos.newsciencepubl.com/arace/article/view/7883>. Acesso em: 27 abr. 2026.

VIGOTSKII, L. S. Aprendizagem e desenvolvimento intelectual na idade escolar. In: VIGOTSKII, L. S.; LURIA, A. R.; LEONTIEV, A. N. **Linguagem, desenvolvimento e aprendizagem**. 10. ed. São Paulo: Ícone, 2006. p. 103-117.

ZICHERMANN, G.; CUNNINGHAM, C. **Gamification by Design: Implementing Game Mechanics in Web and Mobile Apps**. Sebastopol, CA: O'Reilly Media, 2011. 208 p. ISBN 978-1449315399.

Sobre os autores

Jade de Paula Arruda é graduada em Design pela Universidade Federal do Amazonas (UFAM), Especialista em Desenvolvimento de Jogos Eletrônicos pela Universidade Estadual do Amazonas (UEA) e mestranda do Programa de Pós-Graduação em Design da UFAM (PPGD-UFAM). Atua nas áreas de design de experiência e interface do usuário, design de produtos digitais e jogos digitais.

E-mail: jade.arruda@ufam.edu.br

Lattes: <http://lattes.cnpq.br/9638787104601035>

Orcid: <https://orcid.org/0009-0002-6755-2291>

Sylker Teles da Silva é Ph.D. em Design pela Universidade de Kyushu (JAP). Mestre em Ciências da Comunicação pela Universidade Federal do Amazonas (UFAM). Especialista em Inovação em Negócios pela Universidade do Novo México (EUA) e Fucapi (BRA). Graduado em Design – Programação Visual pelo Centro Universitário Luterano de Manaus. Atualmente é CEO e Game Designer na Flying Saci Game Studio, uma startup de jogos educacionais, e atua como professor universitário desde 2005.

E-mail: sylker@gmail.com

Lattes: <http://lattes.cnpq.br/9041462265921405>

Orcid: <https://orcid.org/0009-0001-5843-0316>

Larissa Albuquerque de Alencar é Doutora em Design pela Universidade do Estado de Minas Gerais (UEMG) e Professora Associada nível I na Universidade Federal do Amazonas. Atua, principalmente, nas áreas de Expressão Gráfica em Geral (Desenho Geométrico, Desenho Técnico e Geometria Descritiva), Projeto de Produto, Ecodesign, Gênero e Materiais. Atualmente é Tutora do PET Design UFAM e líder do Grupo de Pesquisa Design, Gênero e Sustentabilidade.

E-mail: larissa_alencar@ufam.edu.br

Lattes: <http://lattes.cnpq.br/4593019991125879>

Orcid: <https://orcid.org/0000-0002-7055-2527>

Entre emancipação e controle: Harper's Bazaar e Vogue e o jornalismo de moda americano no período entreguerras

Between emancipation and control: Harper's Bazaar and Vogue and american fashion journalism in the interwar period

Isabella Melano

Sérgio Antônio Silva

Heloisa Nazaré dos Santos

Resumo: O período entreguerras (1918–1939) foi marcado por profundas transformações sociais que alteraram de maneira significativa os papéis sociais desempenhados pelas mulheres. A inserção feminina no trabalho industrial, nos serviços e na vida pública produziu deslocamentos simbólicos importantes, que encontraram no design de moda e no jornalismo espaços privilegiados de representação e negociação. Este artigo realiza uma revisão teórica crítica sobre a construção da imagem da mulher moderna no entreguerras, articulando contribuições da história social, da teoria da moda e do pensamento feminista. A partir do diálogo com Eric Hobsbawm, Gilles Lipovetsky, Simone de Beauvoir e Judith Butler, argumenta-se que a figura da “nova mulher” construída pelo jornalismo de moda, conforme praticado pelas duas principais publicações americanas da área na época — Harper's Bazaar e Vogue, expressa uma emancipação condicionada, marcada por tensões entre liberdade, controle simbólico e padrões normativos de gênero, classe e raça.

Palavras-chaves: jornalismo de moda; design de moda; representação feminina; entreguerras; gênero.

Abstract: The interwar period (1918–1939) was marked by profound social transformations which significantly altered the social roles played by women. The insertion of women into industrial work, services, and public life produced important symbolic shifts, which found privileged spaces for representation and negotiation in fashion design and journalism. This article presents a critical theoretical review of the construction of the image of the modern woman in the interwar period, articulating contributions from social history, fashion theory, and feminist thought. Through dialogue with Eric Hobsbawm, Gilles Lipovetsky, Simone de Beauvoir, and Judith Butler, it argues that the figure of the “new woman” constructed by fashion journalism, as practiced by the two main American publications in the field at the time — Harper's Bazaar and Vogue — expresses a conditioned emancipation, marked by tensions between freedom, symbolic control, and normative patterns of gender, class, and race.

Keywords: fashion journalism; fashion design; female representation; interwar period; gender.

Introdução

O período entreguerras constitui um momento decisivo para compreender as transformações nos papéis sociais das mulheres e as formas pelas quais essas mudanças foram representadas, mediadas e, em muitos casos, reguladas pela cultura visual e pelo jornalismo. Se as duas guerras mundiais não apenas reorganizaram economias e estruturas políticas, mas também provocaram deslocamentos profundos na vida cotidiana, nas relações de trabalho e nas fronteiras entre os espaços público e privado, não é exagero supor que tais mudanças foram iniciadas após o primeiro conflito.

Nesse contexto, o design de moda e o jornalismo especializado emergem como campos estratégicos de análise, uma vez que atuam diretamente na construção de imagens sociais, identidades e expectativas de comportamento. Mais do que registrar transformações, essas instâncias participaram ativamente da produção de sentidos sobre o que significava ser mulher em uma sociedade em rápida transformação.

O jornalismo de moda, como aponta Kate Best (2017), autora do livro *The history of fashion journalism*, funciona como um documento histórico que captura exatamente a dinâmica entre o design de moda e as mudanças sociais. Best afirma que o jornalismo, em especial o jornalismo de moda, é um fenômeno coletivo que ajuda a consolidar papéis sociais, sobretudo no que se refere à mulher. Nesse contexto, o jornalismo trata o design de moda como um fenômeno de grupo, estabelecendo padrões e contribuindo na sedimentação de papéis sociais. Ao apontar mudanças no design de moda, o jornalismo também aponta os caminhos percorridos pelas mulheres.

Este artigo parte da hipótese de que o jornalismo de moda do período entreguerras operou de forma ambivalente: ao mesmo tempo em que celebrava a emergência da “nova mulher” — ativa, independente e moderna —, delimitava cuidadosamente os contornos dessa liberdade, reforçando padrões normativos de feminilidade, consumo e moralidade. Trata-se, portanto, de um processo simultâneo de visibilização e controle.

Do ponto de vista metodológico, o texto se configura como uma revisão teórica crítica, de caráter narrativo-interpretativo, articulando autores centrais da história social, da teoria da moda e do pensamento feminista. O objetivo não é realizar análise empírica de *corpus* jornalístico, mas aprofundar teoricamente as condições simbólicas que permitiram a construção da imagem da mulher moderna no entreguerras.

Procedimentos da revisão teórica

Este artigo adota o formato de revisão teórica crítica de caráter narrativo-interpretativo. Não se trata de uma revisão sistemática no sentido estrito, mas de uma revisão orientada por problemas teóricos e por um recorte conceitual específico: a construção da imagem feminina no período entreguerras a partir da articulação entre moda, jornalismo e gênero.

A seleção dos autores e das obras analisadas obedeceu aos seguintes critérios:

- centralidade teórica para a compreensão das transformações sociais e culturais do período entreguerras;
- contribuição direta para os debates sobre gênero, feminilidade, representação e identidade;

- capacidade explicativa para pensar moda e jornalismo como dispositivos simbólicos e culturais;
- recorrência e legitimidade desses autores na literatura acadêmica das áreas de História, Design, Comunicação e Estudos de Gênero.

A revisão foi organizada em eixos temáticos, de modo a mapear diferentes campos teóricos e, posteriormente, promover uma articulação crítica entre eles. Essa estratégia permite não apenas apresentar autores, mas tensionar suas contribuições, evidenciar convergências e contradições e posicionar a pesquisa em um campo interdisciplinar mais amplo.

O entreguerras como cenário de ruptura e contenção

A Primeira Guerra Mundial representou um ponto de inflexão na estrutura social do início do século XX. Diante da escassez de mão de obra masculina, mulheres assumiram funções essenciais em diversos setores produtivos e de serviços, conforme aponta a autora Lettie Gavin (1997) em *American Women in World War 1 – they also served*. Atuaram no chão de fábrica, especialmente nas indústrias armamentistas, no setor têxtil, nos transportes e na construção. Também passaram a trabalhar no campo, garantindo a produção de alimentos, e desempenharam papéis centrais como enfermeiras em hospitais civis e frentes de batalha, muitas delas vinculadas a organizações como a Cruz Vermelha. Outras se alistaram como auxiliares do Exército, ocupando funções administrativas e de suporte. Além disso, com os homens nas frentes de combate, mulheres assumiram postos de secretárias, telefonistas e funcionárias de escritório (Gavin, 1997).

A guerra, de fato, marcou o início de uma nova era na história das mulheres, tanto nos Estados Unidos quanto na Europa. Muitos acreditavam que aqueles quatro anos de guerra libertaram as mulheres de antigos moldes e estereótipos, proporcionaram novas oportunidades e as tornaram economicamente independentes. As mulheres, trabalhando com dedicação e eficiência, lançaram as bases para salários mais altos, melhores empregos, melhores condições de trabalho e uma posição mais competitiva no mercado de trabalho (Gavin, 1997, p. 9. Tradução nossa)¹.

Essas contribuições foram fundamentais para o esforço de guerra e colocaram em xeque normas tradicionais de gênero, provocando mudanças na percepção do papel feminino na sociedade. Como apontam Camila Perdoni e Tamires Souza (2021), em *Teoria feminista e as estadunidenses na Segunda Guerra Mundial*, a Primeira Guerra Mundial marcou simultaneamente o início e o fim de uma grande transformação na estrutura social. Com o retorno dos homens ao final do conflito, as mulheres não necessariamente retomaram os papéis anteriormente atribuídos a elas, passando a questionar posições tradicionais dentro da família e da sociedade.

No fim da Primeira Guerra Mundial (1914–1918), começaram a surgir manifestações feministas em prol de seus direitos e da igualdade de gênero. Os movimentos feministas dividiram-se em três fases e sofreram influência direta da Revolução Francesa (1789). O movimento, de características social, política e econômica, tinha como objetivo discutir e lutar pelos direitos das mulheres. Até o final do século XIX, não era permitido às mulheres o estudo, o voto, a leitura e a escrita, restando apenas trabalhos domésticos e subordinados aos homens (Perdoni; Souza, 2021, p. 65).

¹ The war, in fact, marked the beginning of a new era in the history of women, both in the United States and in Europe. Many believed that those four years of war liberated women from old molds and stereotypes, provided new opportunities for them, and made them economically independent. Women working diligently and efficiently laid the foundation for higher wages, better jobs, improved working conditions, and a more competitive status in the labor market.

No período entreguerras, observa-se uma diversificação das funções femininas, com maior acesso ao ensino superior e à busca por carreiras em áreas antes dominadas pelos homens, como engenharia e medicina. Paralelamente, os movimentos pelos direitos das mulheres ganharam força, resultando em conquistas como o direito ao voto em países como Estados Unidos e Reino Unido (Perdono; Souza, 2021).

Eric Hobsbawm (1995), na obra *The age of extremes: a history of the world*, propõe compreender o intervalo entre 1914 e 1945 como a chamada “Era das Catástrofes”, marcada por guerras, colapsos políticos e transformações sociais profundas que desestruturaram a ordem liberal do século XIX. Para o autor, esse período produziu uma reconfiguração radical da vida cotidiana e das relações sociais, funcionando como acelerador de mudanças que já estavam em curso. No entanto, essas transformações não ocorreram de forma linear ou plenamente emancipatória. Ao contrário, o pós-guerra foi marcado por tentativas de restauração da ordem social anterior, com a revalorização de modelos tradicionais de família, moral e divisão sexual do trabalho.

Uma era de catástrofe, de 1914 até as consequências da Segunda Guerra Mundial, foi seguida por cerca de vinte e cinco ou trinta anos de extraordinário crescimento econômico e transformação social, que provavelmente mudaram a sociedade humana mais profundamente do que qualquer outro período de duração comparável (Hobsbawm, 1995, p. 6. Tradução nossa)².

Como destaca Hobsbawm (1995), notavelmente, todos esqueceram o papel fundamental desempenhado pelas mulheres na guerra, na resistência e nos processos de libertação. Assim, os avanços conquistados durante os conflitos coexistiram com movimentos de contenção e regressão nos períodos de reconstrução, revelando o caráter provisório e instável dessas conquistas.

Moda, modernidade e a emergência da “nova mulher”

É nesse contexto de avanços condicionados que o design de moda se transforma de maneira significativa. Roupas mais curtas, confortáveis e funcionais passam a refletir a nova inserção feminina na vida pública e no trabalho. Segundo Daniel James Cole e Nancy Deihl (2015), em *The History of modern fashion*, a imagem da “nova mulher” emerge como signo de modernidade, independência social e sexual, amplamente difundido pelo jornalismo de moda.

Para Gilles Lipovetsky (2009), é apenas após a Primeira e a Segunda Guerra Mundial que o “direito” à moda encontra uma base real e uma legitimidade de massa. No entanto, essa expansão da moda feminina exige um olhar crítico. O autor questiona ainda, no livro *O império do efêmero: a moda e seu destino nas sociedades modernas*, até que ponto essa visibilidade representa uma compreensão plena da mulher em sua totalidade ou se, apesar das transformações, ela permanece fragmentada e submetida a padrões consolidados de aparência e comportamento.

Como ignorar, por outro lado, a influência considerável das correntes da arte moderna na transformação democrática da moda após a Primeira Guerra Mundial? A silhueta da mulher dos anos 1920, reta e lisa, está em consonância direta com o espaço pictórico cubista feito de panos nítidos e angulares, de linhas verticais e horizontais, de

2 *An Age of Catastrophe from 1914 to the aftermath of the Second World War was followed by some twenty-five or thirty years of extraordinary economic growth and social transformation, which probably changed human society more profoundly than any other period of comparable brevity.*

cores uniformes e de contornos geométricos; faz eco ao universo tubular de Léger, ao despojamento estilístico empreendido por Picasso, Braque, Matisse, depois de Manet e Cézanne. [...] a moda Costura trabalhou parcialmente para dessublimar e desidealizar o aspecto feminino, democratizou o estilo do vestuário no clima dos novos valores estéticos modernistas, dirigidos para a depuração das formas e a recusa do decorativo (Lipovetsky, 2009, p. 87).

Lipovetsky observa que “tanto a mulher jovem como a mulher “madura” se veem em “fragmentos” (Lipovetsky, 2009, p. 152) o que evidencia a dificuldade de romper com modelos normativos profundamente enraizados. A moda, nesse sentido, funciona como espaço ambíguo: simultaneamente libertador e disciplinador. A promessa de liberdade é atravessada por exigências constantes de adequação estética, consumo e atualização simbólica.

Nesse processo, a emergência da “nova mulher” não pode ser compreendida apenas como resultado direto das transformações sociais e econômicas do período, mas também como efeito de uma reconfiguração mais ampla das sensibilidades modernas. A incorporação de princípios estéticos ligados à racionalização das formas, à funcionalidade e à simplificação visual contribuiu para deslocar o vestuário feminino do campo do ornamento excessivo para uma lógica de eficiência e mobilidade. No entanto, essa depuração formal não implicou a dissolução dos mecanismos de controle simbólico sobre o corpo feminino. Ao contrário, ao mesmo tempo em que a moda moderna rompeu com estruturas rígidas do passado, como o espartilho, passou a instituir novos regimes de visibilidade e de disciplina, nos quais a liberdade feminina se expressava por meio de uma estética regulada, compatível com os valores da modernidade urbana, do consumo e da distinção social. Assim, a silhueta simplificada e a aparência funcional da mulher moderna operam como signos ambíguos: indicam emancipação e autonomia, mas também reafirmam padrões normativos que redefinem — sem eliminar — os limites impostos à experiência feminina no espaço público.

A mulher como “outro” e a normatização da feminilidade

A crítica de Simone de Beauvoir oferece uma chave fundamental para compreender essa ambivalência. Na obra *O segundo sexo* (1967), a autora afirma que “não se nasce mulher, torna-se mulher”, destacando o caráter histórico e cultural da condição feminina. A mulher é construída como o “Outro” em relação a um sujeito universal masculino, sendo sua identidade delimitada por normas, expectativas e atribuições de valor que extrapolam a biologia.

O grande mal-entendido em que assenta esse sistema de interpretação está em que se admite que é natural para o ser humano feminino fazer de si uma mulher feminina: não basta ser uma heterossexual nem mesmo uma mãe, para realizar esse ideal; a “verdadeira mulher” é um produto artificial que a civilização fabrica (Beauvoir, 1967, p. 148).

Beauvoir argumenta que a feminilidade não é um dado natural, mas um produto social. Mesmo em contextos de aparente liberdade, a mulher permanece frequentemente definida como objeto de contemplação e desejo. O jornalismo de moda do entreguerras atua como mediador desse processo, ao apresentar novos modelos de comportamento feminino, mas sempre dentro de fronteiras bem demarcadas. As revistas celebravam a autonomia feminina, mas reforçavam padrões rígidos de beleza, elegância e moralidade, mantendo a mulher em posição subalterna.

Sob a perspectiva de Beauvoir, essa construção revela como a mulher era tratada de forma simultaneamente integrada e subordinada: celebrada como símbolo do progresso social, mas sempre lembrada de seu lugar como “Outro”. A mulher vive uma realidade em que “se o homem se restringe a ter sem dar ou a dar sem ter, ela se sente manobrada; desde que se realiza como Outro, ela é o outro inessencial.” (Beauvoir, 1967, p. 137). Moda e jornalismo atuavam, assim, em conjunto para oferecer novos modelos de feminilidade que, embora aparentassem romper com o passado, reforçavam valores patriarcais por meio de ideais de beleza, consumo e moralidade.

Essa análise evidencia que a representação feminina no entreguerras não foi resultado de uma ruptura definitiva com o passado, mas de embates e negociações constantes. Design de moda e imprensa criaram imagens que oscilavam entre emancipação e controle, reafirmando o que Beauvoir descreve como a dificuldade histórica de a mulher se afirmar como sujeito pleno em uma sociedade que a define em função do homem. Compreender esse contexto ajuda a explicar por que muitos dilemas daquela época — como a tensão entre liberdade e imposição de padrões, ou a busca por reconhecimento e representatividade — permanecem, ainda hoje, sob novas formas e desafios.

Moda e jornalismo, assim, oferecem uma liberdade cuidadosamente enquadrada, que não rompe com os fundamentos da ordem patriarcal, mas os atualiza sob novas formas simbólicas. Nesse sentido, a normatização da feminilidade descrita por Beauvoir opera menos por coerção explícita e mais por interiorização de expectativas sociais, que passam a ser incorporadas pelas próprias mulheres como ideais desejáveis. A moda e o jornalismo desempenham papel central nesse processo ao transformar padrões de aparência, postura e comportamento em signos de reconhecimento social. O corpo feminino torna-se, assim, um espaço privilegiado de inscrição simbólica, no qual se projetam valores de elegância, decoro e distinção que definem o que é socialmente aceitável como “feminino”. A aparente escolha individual — o vestir-se, o cuidar-se, o adequar-se à moda — mascara a força normativa dessas expectativas, reforçando a condição da mulher como “Outro” mesmo quando ela parece integrada à modernidade. Dessa forma, a feminilidade moderna não elimina a subordinação apontada por Beauvoir, mas a reorganiza em termos mais sutis, deslocando o controle do campo da imposição direta para o da adesão simbólica e cultural.

Representação, performatividade e exclusão

A leitura de Judith Butler aprofunda essa análise ao problematizar a noção de identidade de gênero como algo fixo ou universal. Em *Problemas de gênero: feminismo e subversão da identidade* (2025), a autora argumenta que o gênero é performativamente produzido por normas que regulam a inteligibilidade dos corpos. Butler questiona que configuração de poder constrói o sujeito e o Outro, revelando que as categorias “homem” e “mulher” são efeitos de práticas discursivas que normatizam e limitam a pluralidade das existências.

Segundo Butler:

A formação jurídica da linguagem e da política que representa as mulheres como “o sujeito” do feminismo é em si mesma uma formação discursiva e efeito de uma dada versão da política representacional. Assim, o sujeito feminista se revela discursivamente constituído, e pelo próprio sistema político que supostamente deveria facilitar sua emancipação (Butler, 2025, p. 19).

A crítica recai sobre a presunção de uma base universal para o feminismo, que tende a apagar diferenças de raça, classe, sexualidade e nacionalidade. Essa reflexão é particularmente pertinente ao analisar as representações femininas durante o entreguerras nas revistas *Vogue* e *Harper's Bazaar*, referências quando se trata de jornalismo de moda. O ideal de mulher moderna ali construído é restrito a um perfil específico: branca, urbana, magra e pertencente às classes média ou alta.

As representações que aparentam ser libertadoras funcionam, na prática, como reconfigurações normativas que delimitam as formas aceitáveis de visibilidade feminina. A liberdade é permitida desde que performada dentro de padrões legitimados pelo olhar normativo da mídia. Nesse sentido, a contribuição de Butler permite deslocar a análise da representação feminina do plano da identidade para o plano das normas que regulam quem pode aparecer, ser reconhecido e fazer sentido socialmente como mulher. O gênero, entendido como performativo, não é uma expressão livre de um sujeito pré-existente, mas o resultado de repetições normativas que produzem a aparência de naturalidade. Essa perspectiva tensiona diretamente as leituras mais celebratórias da emancipação feminina no entreguerras, ao revelar que a ampliação da visibilidade das mulheres não implica, necessariamente, a ampliação da pluralidade das experiências reconhecidas. Ao contrário, quanto mais um ideal feminino se consolida como representável, mais outros modos de existência são tornados ininteligíveis ou marginalizados.

Aplicada ao campo do jornalismo de moda, essa leitura evidencia como *Vogue* e *Harper's Bazaar* participaram da produção de uma feminilidade moderna altamente codificada. As imagens e narrativas veiculadas por essas revistas não apenas retratavam mulheres, mas também ensinavam como performar adequadamente a modernidade feminina — por meio do corpo, do vestuário, do comportamento e do consumo. A mulher moderna tornava-se visível desde que encarnasse os códigos estéticos e morais legitimados por esse discurso midiático, o que reforça a crítica de Butler à noção de um sujeito feminino universal. Assim, a representação da “nova mulher” no entreguerras não rompe com os regimes de poder que estruturam o gênero, mas os reinscreve sob uma lógica sofisticada de reconhecimento seletivo, em que a emancipação se torna possível apenas dentro de limites normativos previamente estabelecidos.

O jornalismo de moda como dispositivo simbólico de poder

O jornalismo de moda do entreguerras não pode ser compreendido apenas como reflexo das transformações sociais. Ele atua como uma verdadeira pedagogia cultural, ensinando modos de ser, vestir e comportar-se. Ao colocar em circulação a imagem da “nova mulher”, essas publicações ajudam a consolidá-la como norma, e não como exceção.

No entanto, essa normalização é atravessada por limites claros. Mulheres negras, trabalhadoras rurais, imigrantes ou pertencentes a classes populares permanecem invisibilizadas ou estereotipadas, conforme aponta Kate Best no livro *The History of Fashion Journalism* (2017). Assim, o jornalismo de moda contribui tanto para a ampliação de possibilidades quanto para a manutenção de hierarquias simbólicas.

Como observa Beauvoir, o jornalismo feminino, que amadureceu no entreguerras como mediador cultural, ampliou sua relevância no século XXI como plataforma de debates sobre gênero, trabalho, sexualidade e diversidade. Contudo, assim como nas décadas de 1920 e 1930, ainda reproduz

tensões entre emancipação e controle: por um lado, promove discursos de empoderamento; por outro, reforça padrões excludentes e expectativas rígidas sobre aparência e comportamento.

Os costumes, as modas são muitas vezes utilizados para separar o corpo feminino da transcendência: a chinesa de pés enfaixados mal pode andar; as garras vermelhas da estrela de Hollywood privam-na de suas mãos; os saltos altos, os coletes, as anquinhas, as crinolinas destinavam-se menos a acentuar a linha arqueada do corpo feminino do que a aumentar-lhe a impotência. Amolecido pela gordura, ou ao contrário tão diáfano que qualquer esforço lhe é proibido, paralisado por vestidos incômodos e pelos ritos da boa educação, é então que esse corpo se apresenta ao homem como sua coisa. A maquiagem, as jóias também servem para a petrificação do corpo e do rosto (Beauvoir, 1967, p. 200-201).

Assim, saltos altos, vestidos incômodos e rituais de beleza funcionam como dispositivos de controle do corpo feminino, limitando sua ação e reforçando sua condição de objeto.

Nesse sentido, o jornalismo de moda pode ser compreendido como um dispositivo simbólico de poder que atua na organização do imaginário social, naturalizando determinadas formas de feminilidade e marginalizando outras. Ao definir o que é elegante, desejável e moderno, essas publicações não apenas informam tendências, mas produzem regimes de visibilidade que orientam a percepção social do corpo feminino. O que aparece reiteradamente nas páginas das revistas passa a ser reconhecido como norma, enquanto aquilo que escapa a esse enquadramento é silenciado ou tratado como desvio. Assim, o jornalismo de moda opera como uma instância de legitimação cultural, capaz de transformar escolhas estéticas em valores sociais amplamente compartilhados.

Além disso, esse dispositivo atua de maneira indissociável da lógica do consumo. A emancipação feminina veiculada pelo jornalismo de moda é frequentemente associada à capacidade de escolha, compra e adequação a determinados estilos de vida. A liberdade é traduzida em consumo informado, bom gosto e atualização constante, reforçando a ideia de que a autonomia feminina se realiza prioritariamente no campo da aparência. Esse processo contribui para deslocar questões estruturais — como desigualdades de gênero, raça e classe — para o plano individual da responsabilidade estética, tornando a conformidade aos padrões de moda uma exigência simbólica travestida de escolha pessoal.

Ao articular essas dimensões, torna-se possível compreender o jornalismo de moda como um campo onde emancipação e controle não se opõem, mas coexistem de forma estrutural. A partir das reflexões de Beauvoir e Butler, observa-se que o poder exercido por essas publicações não se manifesta por meio da repressão direta, mas pela produção de sujeitos inteligíveis, reconhecíveis e desejáveis. O corpo feminino, ao ser constantemente moldado por discursos de elegância, beleza e adequação, converte-se em superfície privilegiada de inscrição das normas sociais. Dessa forma, o jornalismo de moda do entreguerras não apenas acompanhou as transformações da modernidade, mas participou ativamente da reorganização dos mecanismos de controle simbólico sobre a experiência feminina, redefinindo os limites da liberdade sob a aparência da modernização.

A construção da mulher moderna no discurso editorial da *Vogue*

Desde o início do século XX, a *Vogue*, conforme consta na seção *About us*, de seu próprio *site*, consolidou-se como uma das principais instâncias de legitimação da moda e do estilo de vida

feminino no mundo ocidental. No período entreguerras, sua atuação extrapolou a função de apresentar tendências estéticas, assumindo um papel ativo na construção simbólica da mulher moderna. As páginas da revista passaram a articular moda, comportamento, consumo e valores sociais, contribuindo para a definição de um ideal feminino associado à sofisticação, à autonomia controlada e à distinção de classe.

Conforme aponta a autora Nina-Sophia Miralles no livro *Os bastidores da Vogue: a história da revista que transformou o mundo da moda* (Miralles, 2022), a mulher retratada pela Vogue no entreguerras é frequentemente apresentada como cosmopolita, urbana e inserida em um circuito de consumo cultural refinado. Trata-se de uma mulher que trabalha, circula pela cidade, pratica esportes e desfruta do lazer moderno, mas cuja liberdade é cuidadosamente enquadrada por códigos de elegância, disciplina corporal e respeitabilidade moral. A modernidade feminina defendida pela revista não rompe com os valores tradicionais, mas os reconfigura sob uma estética atualizada, compatível com as transformações sociais do período (Miralles, 2022).

Nesse sentido, a *Vogue* contribui para a construção de uma feminilidade aspiracional, na qual a emancipação é apresentada como estilo de vida, mais do que como ruptura política. A autonomia feminina é valorizada desde que se manifeste de forma elegante, controlada e compatível com os padrões de consumo legitimados pela revista. A mulher moderna da *Vogue* é ativa, mas não transgressora; independente, mas não desviante; visível, mas sempre dentro de limites socialmente aceitáveis.

Essa lógica dialoga diretamente com a crítica de Lipovetsky (2009), ao evidenciar como a moda opera como um sistema de sedução que oferece uma sensação de liberdade baseada na escolha estética, ao mesmo tempo em que reforça hierarquias simbólicas. A *Vogue*, ao celebrar a modernidade feminina, participa da produção de uma emancipação condicionada, na qual o corpo da mulher continua sendo um espaço de normatização e distinção social.

Além disso, a revista desempenha papel central na consolidação de uma cultura visual moderna marcada pela circulação acelerada de imagens, pela valorização do consumo e pela estetização da vida cotidiana. Ao apresentar a moda como experiência sensorial e simbólica, a *Vogue* contribui para transformar o vestir em linguagem social, associando aparência a sucesso, reconhecimento e pertencimento. Nesse contexto, o corpo feminino torna-se superfície privilegiada de inscrição de valores modernos, sendo constantemente educado para responder às demandas de atualização estética e performatividade social.

A modernidade feminina proposta pela revista está profundamente ligada à experiência urbana e ao desenvolvimento das sociedades de consumo. A mulher moderna da *Vogue* é representada como sujeito que habita a cidade, circula por espaços de sociabilidade modernos, como cafés, cinemas e lojas de departamento, e participa ativamente de práticas culturais e comerciais que redefinem o cotidiano. No entanto, essa inserção no espaço público não implica uma ruptura com estruturas de poder já estabelecidas, mas uma adaptação estratégica a elas. A liberdade feminina é apresentada como conquista individual mediada pelo consumo e pela incorporação de códigos de distinção social.

Desse modo, a *Vogue* pode ser compreendida como uma instância pedagógica da modernidade feminina, orientando modos de vestir, comportar-se e desejar. Ao oferecer modelos de elegância e

sucesso, a revista contribui para formar repertórios de identificação e aspiração, funcionando como dispositivo simbólico que articula estética, moralidade e classe. Essa pedagogia do gosto reforça a ideia de que a emancipação feminina, no contexto da cultura de massas, está frequentemente condicionada à capacidade de aderir a padrões visuais e comportamentais legitimados socialmente.

Assim, a atuação editorial da *Vogue* no período entreguerras revela a complexa relação entre moda, modernidade e poder simbólico. Ao mesmo tempo em que amplia horizontes de visibilidade para as mulheres, a revista estabelece critérios de reconhecimento que delimitam quem pode ser percebida como moderna, elegante e socialmente relevante. A emancipação feminina aparece, portanto, como processo simultaneamente expansivo e regulador, evidenciando as tensões estruturais entre liberdade e normatização que atravessam o campo do design de moda e do jornalismo.

Harper's Bazaar e a mediação entre tradição, cultura e modernidade feminina

A *Harper's Bazaar*, por sua vez, construiu historicamente uma abordagem editorial que dialoga de forma mais explícita com o campo da cultura, das artes e da intelectualidade, segundo o artigo *A history of Harper's Bazaar* (2016), de autoria de Stephen Mooallem, publicado no *site* da *Harper's Bazaar*. No período entreguerras, essa característica se refletiu na forma como a revista representou a mulher moderna, frequentemente associando moda a discursos sobre comportamento, educação, sensibilidade artística e papel social.

A mulher retratada pela *Harper's Bazaar* é apresentada como sujeito culturalmente informado, interessada em arte, literatura e viagens, e inserida em uma modernidade que valoriza tanto a estética quanto a formação intelectual. Ainda assim, essa representação não escapa aos limites normativos do período. A modernidade feminina defendida pela revista é cuidadosamente equilibrada entre inovação e tradição, reforçando uma imagem de mulher emancipada, porém moderada (Mooallem, 2016).

Embora a *Harper's Bazaar* demonstre maior abertura para experimentações estéticas e discursivas, a mulher que ocupa suas páginas permanece majoritariamente branca, urbana e pertencente às classes média e alta. A diversidade de experiências femininas é filtrada por um ideal de respeitabilidade cultural, que privilegia determinadas formas de capital simbólico em detrimento de outras. Assim como na *Vogue*, a emancipação feminina aparece vinculada a um modelo específico de feminilidade socialmente legitimada.

Essa abordagem evidencia o papel da *Harper's Bazaar* como mediadora cultural entre tradição e modernidade. A revista não apenas acompanha as transformações sociais do entreguerras, mas contribui para traduzi-las em narrativas compreensíveis e aceitáveis para seu público. Ao fazê-lo, reforça a ideia de que a liberdade feminina deve ser exercida dentro de marcos culturais e estéticos bem definidos, alinhando-se aos mecanismos de controle simbólico discutidos por Beauvoir (1967) e Butler (2025).

Nesse sentido, a *Harper's Bazaar* pode ser compreendida não apenas como veículo de difusão de tendências, mas como espaço de produção de uma sensibilidade moderna feminina. Ao articular moda, arte e comportamento, a revista contribuiu para construir uma experiência estética da modernidade, na qual o vestir se relacionava diretamente com formas de percepção do mundo, modos de habitar o espaço urbano e práticas de consumo cultural. A moda, nesse contexto, não

aparece apenas como aparência, mas como linguagem simbólica capaz de expressar pertencimento a um universo social e intelectual específico.

Essa associação entre moda e formação cultural reforça a ideia de que a emancipação feminina, no discurso editorial da revista, estava fortemente vinculada à aquisição de capital simbólico. Ser moderna implicava não apenas adotar novas silhuetas ou hábitos de consumo, mas demonstrar domínio de códigos culturais legitimados, como o conhecimento artístico, o refinamento estético e a circulação em espaços urbanos considerados cosmopolitas. Desse modo, a representação da mulher moderna operava também como mecanismo de distinção social, delimitando fronteiras entre mulheres consideradas “civilizadas” e aquelas situadas fora desse ideal normativo.

Tal perspectiva evidencia uma contradição estrutural do projeto moderno feminino veiculado pela *Harper's Bazaar*. Ao mesmo tempo em que ampliava horizontes de atuação e incentivava formas de autonomia simbólica, a revista mantinha a modernidade feminina condicionada à adequação a padrões de classe, raça e respeitabilidade. A liberdade proposta era, portanto, seletiva e regulada, permitindo que determinadas mulheres fossem reconhecidas como protagonistas da modernidade enquanto outras permaneciam invisibilizadas ou marginalizadas.

Assim, a atuação editorial da *Harper's Bazaar* no período entreguerras pode ser interpretada como parte de um processo mais amplo de pedagogia social da feminilidade moderna. Ao oferecer modelos de comportamento, gosto e aparência, a revista contribuiu para formar repertórios de identificação e desejo, orientando práticas cotidianas e expectativas sociais em relação ao corpo feminino. Essa dimensão pedagógica aproxima o jornalismo de moda de outros dispositivos culturais modernos, como o cinema, a publicidade e a literatura ilustrada, que também participaram da construção de imaginários femininos no início do século XX.

Considerações finais

A análise do período entreguerras evidencia que a emancipação feminina não ocorreu de forma linear ou plena. As transformações nos papéis sociais das mulheres coexistiram com mecanismos sutis e sofisticados de controle simbólico, especialmente no campo da moda e do jornalismo.

O design de moda consolidou-se como espaço de expressão e afirmação identitária, mas também como instrumento de normatização estética e comportamental. O jornalismo de moda, por sua vez, atuou como mediador cultural, amplificando novas imagens femininas ao mesmo tempo em que delimitava seus contornos.

Ao articular Hobsbawm, Lipovetsky, Beauvoir e Butler, torna-se possível compreender o entreguerras como um momento de avanços condicionados e contradições estruturais. A mulher passa a ocupar novos espaços sociais e simbólicos, mas continua submetida a regimes de visibilidade que definem quem pode ser visto, reconhecido e valorizado.

Esses dilemas permanecem atuais. A tensão entre liberdade e imposição de padrões, entre emancipação e controle, segue atravessando o design de moda e o jornalismo contemporâneos. Assim, compreender a construção da imagem feminina no entreguerras não é apenas um exercício histórico, mas uma ferramenta crítica para analisar os modos pelos quais gênero, poder e representação continuam sendo negociados na cultura visual.

Além disso, esta revisão teórica contribui para o campo dos estudos de moda, comunicação e gênero ao evidenciar que a construção da imagem feminina não pode ser compreendida apenas como reflexo das transformações sociais, mas como parte ativa de processos de normatização simbólica e produção de subjetividades. Ao privilegiar a articulação entre história social e teoria crítica, o artigo reforça a necessidade de leituras interdisciplinares que considerem simultaneamente estética, poder e cultura. Reconhece-se, contudo, como limite desta análise o foco em discursos hegemônicos da moda ocidental e em publicações de grande circulação, o que aponta para a importância de futuras investigações que contemplem outras experiências femininas, contextos culturais e formas alternativas de representação. Dessa forma, compreender o entreguerras não significa apenas revisitar um momento histórico específico, mas ampliar o repertório crítico para interpretar os desafios contemporâneos relacionados à visibilidade, à autonomia e à pluralidade das identidades femininas.

Referências

BEAUVOIR, Simone de. **O segundo sexo**: a experiência vivida. 2. ed. Tradução de Sérgio Milliet. Capa de Fernando Lemos. São Paulo: Difusão Europeia do Livro, 1967.

BUTLER, Judith. **Problemas de gênero**: feminismo e subversão da identidade. Tradução de Renato Aguiar. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2025.

COLE, James Daniel; DEIHL, Nancy. **The history of modern fashion**. Londres: Laurence King Publishing Ltd, 2015.

GAVIN, Lettie. **American women in World War I**: they also served. Boulder: University Press of Colorado, 1997.

HOBBSBAWM, Eric J. **The age of extremes**: a history of the world, 1914-1991. 1st Vintage Books ed. New York: Vintage Books, 1995.

LIPOVETSKY, Gilles. **O império do efêmero**: a moda e seu destino nas sociedades modernas. Tradução de Maria Lúcia Machado. São Paulo: Companhia das Letras, 2009.

MIRALLES, Nina-Sophia. **Nos bastidores da Vogue**: a história da revista que transformou o mundo da moda. Rio de Janeiro: Record, 2022.

MOOALLEM, Stephen. **A history of Harper's Bazaar**. Harper's Bazaar, [s.l.], 21 nov. 2016. Disponível em: <https://www.harpersbazaar.com/culture/features/a18658/history-of-harpers-bazaar/>. Acesso em: 14 set. 2025.

PERDONO, Camila Arusa; SOUZA, Tamires Aparecida Ferreira. Teoria feminista e as estadunidenses na Segunda Guerra Mundial. **Tensões Mundiais**, Fortaleza, v. 17, n. 33, p. 63-84, 2021. Disponível em: <https://revistas.uece.br/index.php/tensosmundiais/article/view/4600>. Acesso em: 17 out. 2024.

Agradecimento

O presente trabalho foi realizado com apoio da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior – Brasil (CAPES) – Código de Financiamento 001.

Sobre os autores

Isabella Melano é mestranda em Design pela Universidade do Estado de Minas Gerais. Bacharel em Comunicação Social – Jornalismo pela Universidade Federal de Minas Gerais (2013). Bacharel também em Comunicação Social – Rádio e TV pela Universidade Federal de Minas Gerais (2014). Concluiu em 2018 a Pós-Graduação de Gestão com ênfase em Marketing pela Fundação Dom Cabral. Tem experiência como repórter e produtora, já tendo passado pelas emissoras Alterosa e Band. Já trabalhou como repórter no jornal *O Tempo* e como apresentadora na Rádio Super (atual Rádio O Tempo). Atuou como editora do Programa Itatiaia Agora na Rádio Itatiaia. Trabalhou também como editora, apresentadora e repórter no Tribunal de Justiça de Minas Gerais. Tem experiência como redatora de conteúdo multiplataforma.

E-mail: isabellamelano@gmail.com

Lattes: <http://lattes.cnpq.br/9406395093346412>

Orcid: <https://orcid.org/0009-0008-2541-7423>

Sérgio Antônio Silva é professor permanente do Programa de Pós-graduação em Design da Universidade do Estado de Minas Gerais PPGD / UEMG e colaborador no Programa de Pós-Graduação em Artes da UEMG. Atua com disciplinas, orientações e pesquisas ligadas à tipografia, à escrita e ao design gráfico. Líder do grupo de pesquisa-grafia: estudos da escrita. Coordenador (2022-2023) da Rede Latino-americana de Cultura Gráfica e do PPGD (2023-2025). Graduado em Letras, com mestrado em Literatura Brasileira e doutorado em Literatura Comparada pelo Programa de Pós-Graduação em Letras: Estudos Literários da UFMG. Pós-doutorado em História da Cultura pela Universidade Nova de Lisboa. Diretor da Escola de Design da Universidade do Estado de Minas Gerais, nos anos de 2019-2020. Atualmente, em 2026, está em estágio de Pós-doutorado na Universidade de Lisboa, em Portugal.

E-mail: sergio.silva@uemg.br

Lattes: <http://lattes.cnpq.br/9285512367945785>

Orcid: <https://orcid.org/0000-0002-4801-700X>

Heloisa Nazaré dos Santos é Pós-doutora em Design de Moda pela Escola de Artes, Ciências e Humanidades da Universidade de São Paulo – EACH/USP. Doutora em Engenharia de Materiais pela Rede Temática em Engenharia de Materiais – REDEMAT – UFOP / UEMG. Mestra em Engenharia de Produção pela UFMG. Graduada em Desenho Industrial e Educação Artística, pela Universidade do Estado de Minas Gerais/UEMG. Atualmente exerce o cargo de diretora da Escola de Design da UEMG, onde é professora e pesquisadora. Professora Colaboradora do Programa de Pós-Graduação em Engenharia de Materiais da Universidade Federal de Ouro Preto – REDEMAT/UFOP. É membro do Comitê de Avaliação do Instituto de Pesquisa em Design da Rede de Pesquisadores em Design da Universidade de Palermo/ Argentina.

E-mail: heloisa.santos@uemg.br

Lattes: <http://lattes.cnpq.br/7238982117122755>

Orcid: <https://orcid.org/0000-0001-9365-9311>

Territorialidade e identidade cultural no design de cobogós cerâmicos no Ceará

Territoriality and cultural identity in the design of ceramic cobogós in Ceará

Adriana Castelo Branco Ponte de Araújo

Rita de Castro Engler

Paulo Alcobia Simões

Resumo: O cobogó, elemento construtivo tradicional da arquitetura brasileira, surgiu em 1929, em Pernambuco, com a função de promover a divisão de espaços aliada à iluminação e ventilação naturais. Por se tratar de um produto de origem industrial, seu design envolve dimensões utilitárias, estéticas e simbólicas, podendo refletir dinâmicas culturais e sociais dos contextos em que se insere. Este artigo tem como objetivo apresentar três estudos de caso sobre o design de cobogós cerâmicos no Ceará, considerando a valorização de aspectos identitários regionais na criação de novos modelos. A pesquisa possui natureza qualitativa e caráter exploratório, fundamentando-se em referenciais teóricos da área do Design. Como procedimentos metodológicos, foram obtidos depoimentos dos autores dos projetos e fabricantes, assegurando o acesso a fontes primárias, além de visitas in loco aos espaços de aplicação, com vistas à compreensão do uso desses elementos no contexto arquitetônico.

Palavras-chaves: cobogó cerâmico; design; identidade cultural; Ceará

Abstract: The cobogó, a traditional building element in Brazilian architecture, emerged in 1929 in Pernambuco, with the function of dividing spaces while promoting natural lighting and ventilation. As an industrial product, its design encompasses utilitarian, aesthetic, and symbolic dimensions, potentially reflecting the cultural and social dynamics of the contexts in which it is used. This article aims to present three case studies on the design of ceramic cobogós in Ceará, considering the valorization of regional identity aspects in the creation of new models. The research is qualitative and exploratory in nature, based on theoretical frameworks in the field of Design. As methodological procedures, statements were obtained from the project authors and manufacturers, ensuring access to primary sources, in addition to on-site visits to the application spaces, with a view to understanding the use of these elements in the architectural context.

Keywords: ceramic cobogó; design; cultural identity; Ceará.

Introdução

O cobogó, elemento construtivo tradicional da arquitetura brasileira, surgiu em 1929, em Pernambuco, cuja nomenclatura deriva das iniciais dos sobrenomes de seus criadores: Amadeu Coimbra (CO), Ernest Boeckmann (BO) e Antonio de Góis (GO), que desenvolveram o artefato para aperfeiçoar as soluções técnicas nas construções locais (Vieira; Borba; Rodrigues, 2012). Consistem em blocos vazados que proporcionam ventilação e iluminação naturais, permitindo a integração visual entre espaços com alguma privacidade. O artefato foi bastante adotado em projetos modernistas desenvolvidos por arquitetos como Niemeyer, Affonso Reidy e Lucio Costa, entre as décadas de 1930 e 1960, como proposta de adaptação bioclimática (Cordeiro, 2018). Após uma fase de aplicação limitada, compreendida entre as décadas de 1980 e 2000, o cobogó voltou a se destacar na arquitetura contemporânea, assumindo novas configurações formais, variações cromáticas e diferentes materiais. Passou a compor projetos de natureza residencial, comercial e institucional, sendo amplamente empregado tanto na arquitetura de caráter vernacular quanto na de expressão mais erudita.

Suas aplicações na arquitetura são amplas e multifacetadas, abrangendo desde a composição de extensos painéis em fachadas até sua utilização em guarda-corpos, vãos de escadas e pequenas aberturas em ambientes de serviço. Em determinados contextos, o uso do cobogó prioriza a ventilação e a iluminação naturais; em outros, configura-se como uma “segunda pele” do edifício, desempenhando função de proteção solar. Além disso, pode atuar como recurso para o incremento da privacidade dos espaços, ao mesmo tempo em que contribui para a expressividade plástica da arquitetura, por meio do jogo entre cheios e vazios, luz e sombra. As diferentes materialidades — que variam do rústico ao refinado — constituem, igualmente, um elemento fundamental na atribuição de identidade aos projetos.

Ao ser concebido como um artefato de natureza industrial, o cobogó resulta de um processo de design que articula múltiplos fatores, nos quais se entrelaçam dimensões utilitárias, estéticas e simbólicas, geralmente vinculadas às dinâmicas culturais e sociais das comunidades em que se insere. Nesse contexto, o designer assume uma função abrangente e multifacetada, exigindo compreensão aprofundada tanto dos aspectos materiais quanto dos imateriais que conformam o objeto. Tal perspectiva possibilita sua contribuição efetiva para a evolução da cultura material, promovendo uma interação mais fluida entre os indivíduos e os artefatos que os cercam.

O design desempenha uma função essencial nos processos de comunicação e difusão do conhecimento, ampliando a percepção acerca das dimensões culturais e históricas envolvidas. A relação intrínseca entre design e cultura, atravessada por valores imateriais, contribui para a construção da identidade coletiva, ao mesmo tempo em que resguarda a pluralidade das tradições. A partir de seus princípios, métodos e procedimentos, o design apresenta potencial para qualificar a circulação das informações, tornando-as mais claras, compreensíveis e acessíveis aos indivíduos (Andrade, 2020). Nesse sentido, o design ultrapassa a mera organização de aspectos visuais e funcionais, articulando os diferentes contextos sociais e culturais, contribuindo assim para o fortalecimento da memória coletiva e o incentivo à cidadania.

O design de cobogós pode ser abordado prioritariamente como solução funcional associada ao conforto ambiental e à expressão plástica da arquitetura, porém tal leitura, quando isolada, revela-

se insuficiente para apreender a espessura cultural e simbólica desse artefato. Mais do que um elemento vazado, o cobogó pode ser entendido como um dispositivo de mediação entre técnica, território e imaginação social, condensando valores materiais e imateriais inscritos no contexto em que é concebido. Sob essa perspectiva, o design deixa de operar apenas no plano da forma ou do desempenho e passa a atuar como campo de tradução de memórias, identidades e repertórios coletivos. Interessa, portanto, questionar em que medida a reinterpretação contemporânea desse objeto preserva, transforma ou instrumentaliza tais referências. Essa indagação é especialmente relevante quando se considera a crescente valorização de produtos ancorados em narrativas locais, muitas vezes tensionadas entre autenticidade cultural e lógica mercadológica. Assim, analisar o cobogó exige não apenas descrevê-lo como componente construtivo, mas interpretá-lo criticamente como um produto cultural, cuja materialidade participa da produção de sentido no espaço arquitetônico.

Dessa forma, o presente artigo tem como objetivo apresentar três estudos de casos no design de cobogós cerâmicos produzidos no Ceará, considerando que esse processo de criação vai além dos aspectos funcionais e estéticos, fundamentando-se principalmente em aspectos culturais e identitários. Os procedimentos metodológicos empregados no estudo apresentam natureza qualitativa e caráter exploratório, fundamentando-se em referenciais teóricos oriundos de fontes secundárias, que abordam a dimensão simbólica no design de produtos. Complementarmente, foram obtidos relatos dos autores dos projetos dos cobogós e conversas com representantes das indústrias cerâmicas para melhor compreender sobre o processo de criação e divulgação dos produtos. Ademais, realizaram-se visitas *in loco* às fábricas dos elementos vazados para ver a infraestrutura de produção e posteriormente às edificações com os respectivos cobogós aplicados, de modo a aprofundar a compreensão sobre seu uso nos espaços.

Foram considerados, para a realização da análise comparativa dos cobogós, especificamente, os seguintes parâmetros: (i) a referência simbólica utilizada como matriz conceitual do projeto; (ii) os agentes envolvidos no processo criativo; (iii) a metodologia empregada no desenvolvimento das peças; (iv) o grau de complexidade formal e as possibilidades compositivas dos módulos; (v) as estratégias de inserção mercadológica e divulgação; e (vi) as formas de aplicação arquitetônica dos elementos vazados. Tais critérios permitiram identificar aproximações e distinções entre os estudos de caso, evidenciando diferentes modos de articulação entre identidade cultural, processo de design e produção industrial no contexto cearense.

O desenvolvimento deste trabalho está subdividido em três partes: o referencial teórico sobre a ótica simbólica no design de produtos; uma contextualização do cenário produtivo das indústrias cerâmicas no estado do Ceará e os estudos de casos dos cobogós cerâmicos cearenses selecionados: Jangada, Bilro e Sobral.

O design de produtos sob uma ótica simbólica

O campo do design caracteriza-se por uma atuação ampla, dinâmica e de natureza interdisciplinar. Configura-se, assim, como uma atividade técnica que articula função e significado, contribuindo para a construção cultural das experiências humanas. A dimensão simbólica do design contempla os aspectos emocionais e subjetivos por meio de formas, materiais e processos criativos. Tal característica encontra-se associada à formação da identidade cultural e à manifestação das

memórias coletivas, ultrapassando a função utilitária ao incorporar narrativas e símbolos que estabelecem diálogo com os seus respectivos usuários.

Segundo Löbach (2001), a função simbólica tem origem no caráter estético do produto e é definida pelo conjunto de aspectos espirituais, psíquicos e sociais envolvidos em seu uso. Um objeto expressa essa condição quando, por meio de sua percepção, desperta a espiritualidade humana, estabelecendo conexões com experiências previamente adquiridas. Assim, “a função simbólica de produtos industriais só será efetiva se for baseada na aparência percebida sensorialmente e na capacidade mental da associação de ideias” (Löbach, 2001, p. 64-65).

Os objetos de design tendem, de forma crescente, a assumir uma natureza imaterial, exigindo do designer a capacidade de conceber interações entre produtos e seus significados. Nesse cenário, o design tem se afastado da ênfase na materialidade para direcionar-se à experiência e às questões emocionais, configurando-se como uma troca contínua de informações. Cardoso (2012) ressalta que “as aparências dos objetos sempre são carregadas de significados, isso quer dizer que todo artefato material é comunicação, informação e signo, ou seja, todo artefato material possui também uma dimensão imaterial de informação” (Cardoso, 2012, p. 111). Essa compreensão evidencia a complexidade dos produtos projetados, que extrapolam a função utilitária e passam a atuar como meios de expressão cultural. Dessa maneira, o designer assume um papel central ao desenvolver objetos que, além de atenderem a usos específicos, dialogam com valores e crenças pertencentes a cada comunidade.

Verganti (2009) reforça o aspecto simbólico no desenvolvimento de produtos quando compreende o design como um instrumento de inovação voltado à redefinição de significados, passível de aplicação tanto em produtos quanto em serviços. Os objetos concebidos por meio do design estruturam narrativas e exercem papel relevante na comunicação de ideologias, histórias e identidades culturais, configurando-se como formas de expressão individual e coletiva. Nessa mesma linha de raciocínio, Selle (1973) sustenta que o design tem como propósito possibilitar aos usuários a apreensão dos significados dos artefatos e dos sistemas, promovendo uma interação emocional, pautada por uma experiência clara e de fácil compreensão.

O conceito da “Cultura Material”, explorado por Bonsiepe (1992), também deve ser considerado na metodologia projetual, pois o designer industrial atua para além das condicionantes funcionais, econômicas e tecnológicas, envolvendo no processo a experiência sensível humana. O design pode, assim, assumir uma postura de caráter decolonial e gerar contribuições positivas quando inserido no contexto de políticas tecnológicas e de industrialização. O autor acrescenta que “os produtos industriais constituem uma parte sempre crescente do ambiente humano. São a expressão de uma cultura — em sentido antropológico —, do caráter formal de uma cultura” (Bonsiepe, 1992, p. 103).

O design de produtos também apresenta relevância no campo da psicologia ambiental, abordagem defendida por Papanek (1971), ao considerar o nível de impacto que os objetos exercem sobre o meio em que se inserem. No caso do cobogó, quando aplicado à arquitetura, evidencia-se seu potencial de interferência no comportamento humano. Atributos proporcionados pelos elementos vazados, como a incidência da luz, a sensação térmica, as formas e as texturas, entre outros fatores, contribuem significativamente para a qualidade de vida dos usuários, tanto nos ambientes internos quanto nos espaços externos das edificações.

Com base nesse referencial teórico aplicado à concepção de produtos, este trabalho apresenta três experiências de design voltadas à produção de elementos vazados, as quais incorporam tais fundamentos e envolvem profissionais das áreas do design, da arquitetura e empresas fabricantes de cobogós cerâmicos. Essas iniciativas evidenciam a importância da identidade cultural e da memória afetiva nos processos de concepção e desenvolvimento de novos produtos em design. Ademais, analisam-se os desdobramentos dessas experiências no contexto da produção arquitetônica local, por meio da exemplificação de obras que incorporaram os respectivos modelos apresentados.

A Indústria cerâmica no Ceará e o design de cobogós

Os elementos construtivos em cerâmica vermelha configuram-se como uma alternativa de baixo custo para o setor da construção civil, apresentando, adicionalmente, a vantagem da padronização dimensional e da contribuição ao conforto térmico e acústico das edificações. Segundo Tavares (2023), os materiais cerâmicos podem ser definidos como produtos inorgânicos e não metálicos que necessitam passar por processo de queima em altas temperaturas para adquirirem propriedades técnicas adequadas. São produzidos a partir dos quatro elementos da natureza — terra, água, fogo e ar — submetidos à temperaturas elevadas e constituindo-se de insumos naturais, sem a utilização de aditivos insalubres. Além de sua durabilidade, o produto cerâmico é atóxico, podendo ser 100% reciclado e reutilizado.

As indústrias cerâmicas instaladas no estado do Ceará atuam há mais de cinco décadas, buscando acompanhar as demandas e inovações do setor construtivo. Entre as vantagens do uso de blocos cerâmicos destaca-se a leveza do material, cujo peso corresponde, aproximadamente, à metade do observado em materiais concorrentes, favorecendo a economia de energia no transporte e na movimentação de cargas. De acordo com dados publicados pelo SindCerâmica no Ceará,

a indústria de cerâmica vermelha brasileira é o principal fornecedor de materiais de alvenarias e coberturas para uso residencial e comercial no país, representando, em média, 4,8% da indústria de construção civil nacional. Produz mensalmente mais de quatro bilhões de blocos de vedação e estruturais, e mais de um bilhão e meio de telhas (Tavares, 2023, p. 57).

Atualmente, a produção de materiais cerâmicos tem incorporado práticas sustentáveis, mobilizando uma cadeia produtiva orientada à redução de desperdícios e ao uso racional de recursos, seja por meio da reutilização de resíduos como combustível, seja pela incorporação destes à massa cerâmica. As indústrias também vêm investindo em novas tecnologias, especialmente em processos de queima mais eficientes e no emprego de fontes de energia e combustíveis renováveis. Paralelamente, construtoras têm priorizado a aquisição de insumos produzidos regionalmente, com o objetivo de fortalecer a cultura e a economia locais.

Uma das unidades pertencente ao Grupo Cerâmico Tavares (Figura 1), destaca-se por sua atuação ambientalmente orientada, ao incorporar ao processo produtivo ações como plano de manejo florestal, redução do desmatamento da Caatinga, reutilização de cinzas, instalação de filtros para lavagem de gases com vistas à mitigação da poluição atmosférica, além da comercialização de créditos de carbono no mercado internacional (Tavares, 2023).



*Figura 1: Ambiente de produção da Cerâmica ECO - Grupo Tavares-Ceará.
Fonte: Tavares (2023).*

A produção de elementos vazados em cerâmica integra o portfólio das indústrias do setor, sendo predominantes os modelos com desenhos amplamente difundidos no mercado da construção civil. Tais peças apresentam custos acessíveis, em razão da consolidação e da recorrência dos moldes empregados. O processo produtivo do cobogó cerâmico utiliza, em geral, argila proveniente da própria região, e a metodologia de fabricação — fundamentada na extrusão — mantém-se relativamente estável, sem alterações significativas nas últimas décadas.

Determinados padrões formais foram amplamente adotados entre as décadas de 1930 e 1960, período de maior difusão do elemento vazado no contexto da arquitetura moderna brasileira (Cordeiro, 2018). Nessa fase, a proposta estética privilegiava composições de caráter predominantemente geométrico, com dimensões padronizadas e havendo poucos casos de representação de imagens figurativas. Entre os modelos mais tradicionais produzidos no Ceará e em outros estados, destacam-se os ilustrados na Figura 2, que recebem denominações distintas conforme o fabricante, tais como as nomenclaturas Sianinha, Estrela e Pilastra, entre outros.



*Figura 2: Cobogós cerâmicos de modelos tradicionais produzidos no Brasil.
Fonte: Acervo dos autores (2026).*

Nas duas últimas décadas, contudo, novos modelos de cobogós cerâmicos foram concebidos a partir da retomada e atualização do seu design, passando a incorporar maior ênfase na dimensão simbólica. Os elementos vazados passaram a contemplar desenhos mais diversificados, frequentemente inspirados em signos facilmente reconhecíveis, como elementos da natureza. Na Figura 3, observam-se dois exemplos de cobogós figurativos cujas geometrias remetem à flor e ao sol.



Figura 3: Cobogós cerâmicos com desenhos figurativos. Fonte: Acervo dos autores (2026).

O processo de design dos Cobogós Jangada e Bilro

Entre os fabricantes cearenses de produtos cerâmicos, destaca-se, nos últimos anos, uma empresa que vem se evidenciando na produção de cobogós personalizados, com a proposta de consolidar uma identidade própria capaz de expressar a denominada “alma cearense” nas peças desenvolvidas. O Grupo Tavares Cerâmica possui trajetória consolidada de aproximadamente 50 anos na fabricação de tijolos cerâmicos, incorporando ao seu portfólio a comercialização de cobogós com padrões tradicionais amplamente difundidos no mercado, como os apresentados nas Figuras 2 e 3.

Atualmente, a indústria conta com 22 unidades produtivas distribuídas nos municípios de Aquiraz (13), São Gonçalo do Amarante (3), Itaitinga (3), Caucaia (2) e Horizonte (1). A empresa declara atender às diretrizes técnicas estabelecidas pela NBR 15.270 da ABNT (Associação Brasileira de Normas Técnicas), submetendo seus produtos a ensaios periódicos de controle de qualidade realizados pelo SENAI e pelo INMETRO. No âmbito da responsabilidade socioambiental, o Grupo Tavares desenvolve iniciativas voltadas à mitigação das emissões de gases de efeito estufa (GEE) e à otimização do consumo energético em suas unidades fabris, substituindo a lenha de origem não renovável por biomassas renováveis, como casca de castanha de caju, resíduos de serraria, resíduos de coco e casca de mamona, entre outros insumos.

Na sequência, serão apresentadas duas experiências de desenvolvimento de cobogós autorais promovidas pela empresa, intituladas “Jangada” e “Bilro”, cujas concepções foram inspiradas em símbolos culturais amplamente reconhecidos no estado do Ceará.

Estudo de caso 1

O Cobogó Jangada e sua expressividade simbólica no Ceará

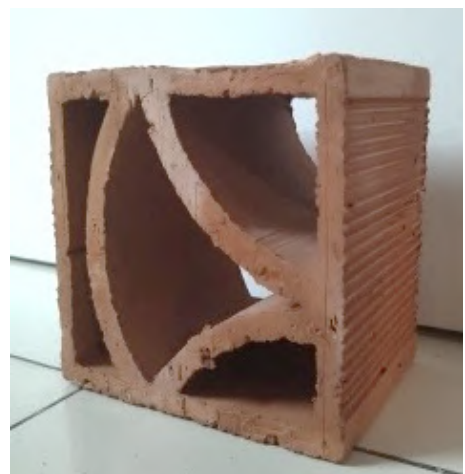
Em 2019, o Grupo Tavares Cerâmica buscou introduzir um diferencial no mercado local, dando início ao desenvolvimento do Cobogó Jangada, inspirado em um dos mais emblemáticos símbolos do Estado do Ceará. A peça foi concebida para atender a uma demanda do Governo Estadual, mantendo a padronização dimensional e a mesma tecnologia empregada nos demais cobogós fabricados na linha contínua da empresa.

A jangada simboliza não apenas a tradição pesqueira cearense, mas também a resistência e a identidade cultural de seu povo, configurando-se como um dos principais ícones do estado. Conforme destaca Câmara Cascudo (1984), a jangada é uma embarcação frágil e simples, de caráter sempre marítima e não fluvial, construída para atender as necessidades do litoral nordestino de forma eficaz.

Originalmente construídas com madeiras leves, essas embarcações rústicas eram utilizadas por pescadores artesanais em busca de subsistência. Para além de sua relevância econômica, a jangada detém expressivo valor histórico e cultural. Destaca-se, nesse contexto, a viagem realizada por jangadeiros cearenses ao Rio de Janeiro, em 1941, liderada por Jacaré, em protesto contra as condições de trabalho da categoria. Atualmente, as jangadas permanecem presentes em diversas praias do Ceará, como Cumbuco, Jericoacoara e Canoa Quebrada, seja para fins turísticos, seja para a atividade pesqueira. Sua imagem icônica, marcada pelas velas triangulares brancas, continua a figurar em artesanatos, pinturas e souvenirs, reforçando sua associação com a identidade cearense (FortalezaCearaoficial, 2025).

Em razão da simplicidade geométrica adotada, o processo de concepção e desenvolvimento técnico desse modelo não contou com a participação direta de profissionais especializados em Design, tendo sido conduzido pela própria fábrica, com apoio pontual de fornecedores terceirizados. O Cobogó Jangada foi produzido nas dimensões de 15 x 15 x 10 cm (Figura 4).

Figura 4: Jangada típica e peça do Cobogó Jangada. Fonte: Foto de João Lara Mesquita (2017) e acervo dos autores (2026).



Com o intuito de ampliar a visibilidade do novo produto, a empresa promoveu uma estratégia de marketing que incluiu a aplicação do cobogó em ambientes da CASACOR Ceará 2022 e, posteriormente, na edição de 2023, além de sua divulgação em mídias digitais. Como desdobramento dessa ação, observou-se a ampliação do uso do modelo em projetos comerciais na cidade. O elemento também foi empregado em um café situado no Mercado Central de Fortaleza, espaço de intensa visitação turística, e integrou a composição do muro da fachada em ambiente da CASACOR Ceará 2023 (Figura 5).



Figura 5: Cobogó Jangada aplicado em espaços comerciais e na CASACOR Ceará 2023.

Fonte: Acervo dos autores (2026).

O desenho da jangada é facilmente reconhecido pela população diante da expressividade do símbolo e da geometria do cobogó ser simples e clara. Tal leitura é favorecida pela paginação adotada, na qual as peças são dispostas lado a lado, sem rotações ou espelhamentos, priorizando a identificação isolada da embarcação. Destaca-se, ainda, que o padrão de vazios resultante assegura adequada visibilidade, bem como eficiente entrada de luz e ventilação.

Estudo de caso 2

A renda como inspiração no design do Cobogó Bilro

Desde 2019, a Cerâmica Tavares mantém parceria profissional com a empresa Caramelo Comunicação, especializada em Design e Publicidade, com o objetivo de desenvolver estratégias de marketing para suas redes sociais. A partir dessa colaboração, as ações promocionais foram progressivamente aprimoradas e, em 2022, teve início o processo de concepção de um novo cobogó destinado a ampliar o portfólio da linha decorativa da empresa. Nesse contexto, a designer Morena Garcia, sócia da Caramelo, assumiu a responsabilidade pelo desenvolvimento criativo e gráfico de uma peça que traduzisse o conceito de “cearensidade”. O símbolo selecionado pela direção do Grupo Tavares foi a renda de bilro, manifestação artesanal de forte representatividade na cultura do Ceará.

O termo “trabalho de bilros” refere-se ao instrumento fundamental dessa técnica, composto por hastes de madeira nas quais os fios são cuidadosamente enrolados. A execução minuciosa da renda exige o entrelaçamento dos fios sobre um molde — cartão perfurado e, tradicionalmente, tingido com açafraão — com o auxílio de alfinetes e bilros. Esse molde apresenta desenhos detalhados, frequentemente elaborados por artesãos experientes, conhecidos como mestres. A produção é realizada sobre uma almofada específica, denominada rebole, constituída por um cilindro de tecido espesso, preenchido com palha ou algodão, cujas dimensões variam conforme a peça a ser confeccionada e que se apoia em suporte de madeira ajustável, garantindo maior conforto à artesã (CRAB SEBRAE, 2023).

No rebole é fixado o cartão perfurado que contém o esquema do desenho demarcado por pequenos orifícios. À medida que o trabalho avança, a artesã posiciona e reposiciona os alfinetes na área em execução. Os fios são manipulados por meio dos bilros — pequenas peças torneadas de madeira ou confeccionadas em outros materiais, como osso — manejados aos pares, com giros alternados orientados pela disposição dos alfinetes. As extremidades dos bilros podem assumir formatos variados, como pera ou esfera, conforme a tradição local, enquanto o fio permanece enrolado na

extremidade oposta. O número de bilros utilizados varia de acordo com a complexidade do padrão adotado (CRAB SEBRAE, 2023). Ver Figura 6.



Figura 6: Rendeira trabalhando na almofada de bordado
Fonte: CRAB. SEBRAE (2023).

A tradição da renda de bilro teve origem no estado de Santa Catarina, difundindo-se posteriormente e consolidando-se de forma significativa no litoral cearense, onde sua prática remonta a períodos históricos já distantes. No Ceará, a atividade é exercida por rendeiras distribuídas tanto no litoral leste quanto no Oeste, com destaque para os municípios de Aquiraz, Trairi e Amontada, cujas dinâmicas socioeconômicas estão fortemente vinculadas à pesca e ao artesanato. O ofício da renda de bilro configura-se, nesse contexto, como um ritual, tradicionalmente associada ao cotidiano das mulheres que aguardavam o retorno de seus maridos jangadeiros do mar (CRAB SEBRAE, 2023).

O processo criativo do Cobogó Bilro

Com o propósito de desenvolver um novo cobogó cerâmico de desenho exclusivo, a Cerâmica Tavares concedeu à designer Morena Garcia plena autonomia para a definição da geometria da peça. O processo criativo foi fundamentado em pesquisa de campo aprofundada, realizada ao longo do litoral leste e oeste do Ceará, com a coleta de referências e fontes primárias por meio de entrevistas com rendeiras dessas localidades.

Durante a investigação, identificaram-se distinções estéticas entre os padrões de renda produzidos nas diferentes regiões; contudo, constatou-se um elemento comum: a recorrente referência a elementos da natureza na elaboração dos desenhos. As rendeiras atribuíam denominações específicas a partes da renda, como traça, barata, aranha, coentro, tijolinho, ponto-de-rato, cocada e casco-de-besouro, termos que frequentemente remetem à fauna e à flora locais. O resultado formal dessas composições expressava, em geral, um traçado de caráter mais delicado e associado ao universo feminino. As artesãs ressaltaram, ainda, que a representação adequada da renda de bilro exigiria a evidência de suas três partes constitutivas — o bico, o meio e a traça (Figura 7).



Figura 7: Toalha de renda de Bilro com as três partes definidas. Fonte: Terra Artesã (2026).

Considerando a elevada complexidade formal da renda de bilro, verificou-se que sua transposição para o cobogó não poderia ser resolvida por meio de um único módulo. Assim, a proposta conceitual consistiu no desenvolvimento de três tipologias geométricas, materializadas em três modelos distintos de cobogós, concebidos para uso combinado ou isolado. A etapa de ideação fundamentou-se na observação direta de diferentes padrões de renda, com o objetivo de adaptar seus traçados à viabilidade técnica de um molde extrusor para peças cerâmicas.

A designer Morena Garcia relata que os primeiros estudos foram realizados manualmente, em croquis sobre papel, posteriormente encaminhados ao cliente para avaliação. O processo envolveu sucessivas trocas de informações e ajustes técnicos entre a Cerâmica Tavares e a Caramelo Comunicação, incluindo recomendações como o acréscimo de 1 mm na espessura das arestas curvas externas em relação às internas, bem como a adoção de um contorno quadrado fechado, com moldura integral, para maior estabilidade estrutural. Após esses alinhamentos, o detalhamento final foi desenvolvido em software gráfico (Adobe Illustrator) e encaminhado à etapa de prototipagem (Figura 8).

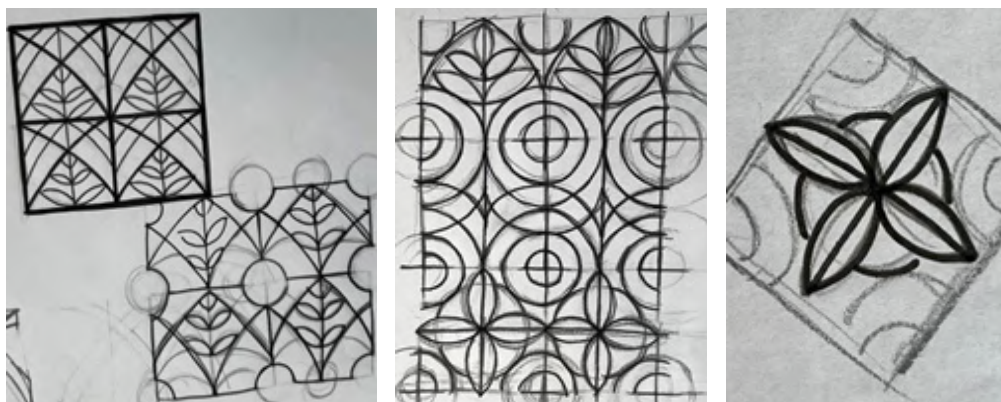
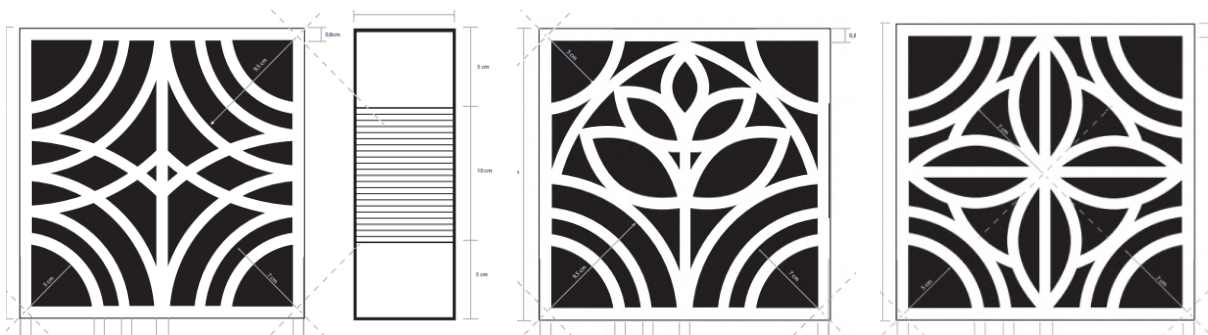


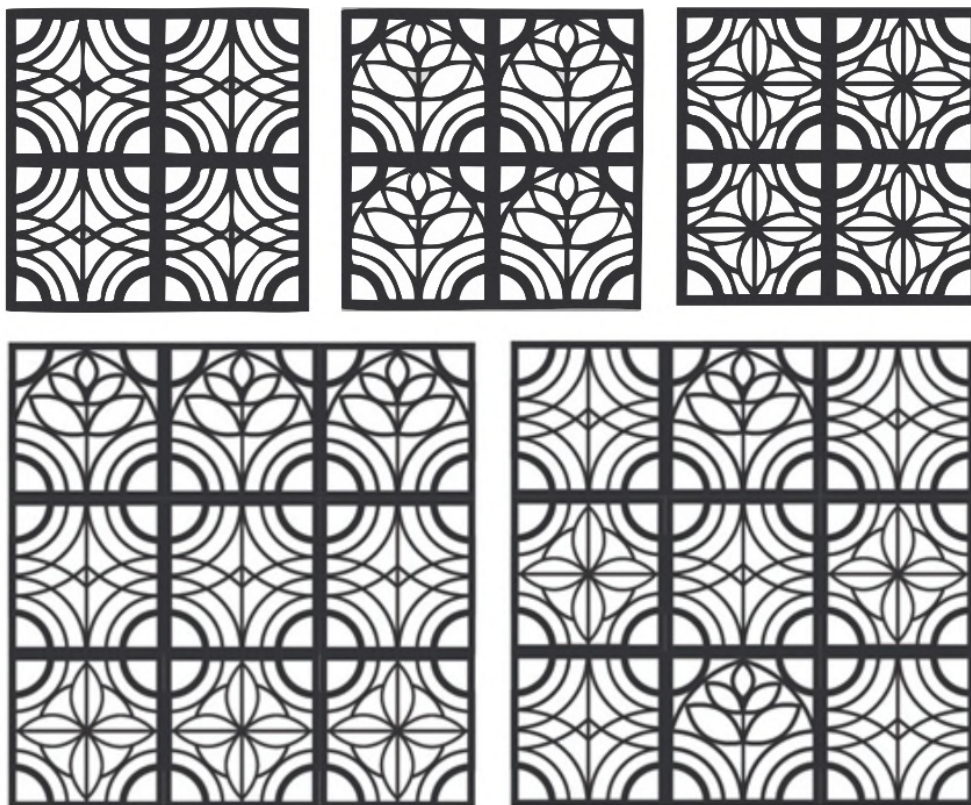
Figura 8: Croquis iniciais feitos manualmente pela designer do Cobogó Bilro. Fonte: Caramelo Comunicação (2022).

O primeiro modelo prototipado, concebido como um teste piloto da coleção, foi o denominado “Meio”, caracterizado por padrão geométrico. O protótipo apresentou desempenho satisfatório e, estrategicamente, foi selecionado para lançamento comercial na CASACOR Ceará 2023. Os demais modelos, intitulados “Bico” e “Centro”, foram programados para produção e lançamento em etapas posteriores, condicionados à avaliação do *feedback* de arquitetos, designers e visitantes do evento. Todos os modelos possuem dimensões de 20 x 20 x 7 cm (Figura 9).



A designer também desenvolveu simulações gráficas explorando diferentes possibilidades de paginação, permitindo composições com um único modelo ou com a combinação de duas ou três tipologias. As variações formais obtidas dependem tanto da repetição quanto da posição relativa de cada módulo na composição, resultando em múltiplos efeitos visuais inspirados na trama da renda de bilro (Figura 10).

*Figura 9: Cobogó Bilo- Desenhos dos modelos “Meio”, “Bico” e “Centro”.
Fonte: Acervo Caramelo Comunicação (2022).*

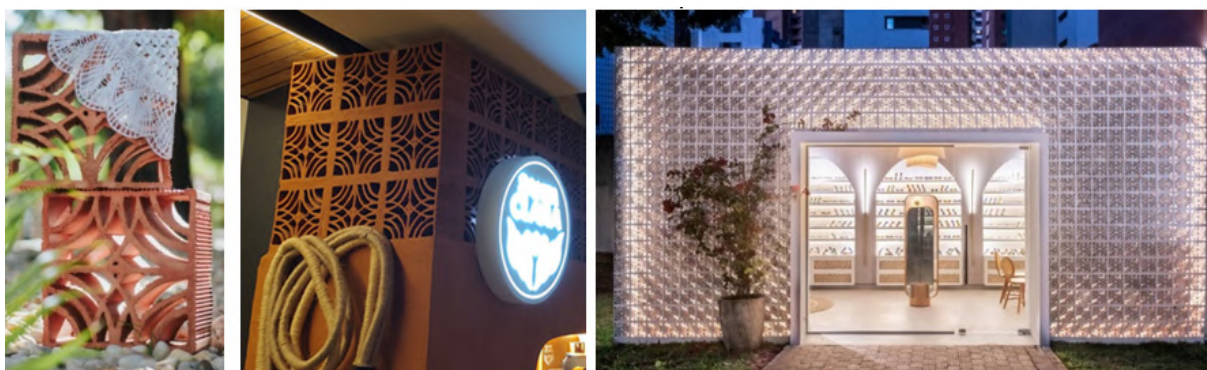


*Figura 10: Exemplos de composições visuais com os modelos do Cobogó Bilo.
Fonte: Acervo Caramelo Comunicação (2022).*

O lançamento do Cobogó Bilro na CASACOR Ceará 2023 configurou-se como estratégia mercadológica voltada ao fortalecimento da parceria com arquitetos e designers, agregando valor simbólico ao artesanato cearense ao reinterpretá-lo em um elemento construtivo tradicional. A partir dessa iniciativa, o Cobogó Bilro foi aplicado em dois ambientes da mostra. No espaço do café, utilizou-se a peça em sua cor natural, como detalhe decorativo na porção superior da parede, sem exercer função de iluminação ou ventilação. Na Loja de Óculos Luz do Sol, o cobogó foi empregado em toda a extensão da fachada, recebendo pintura na cor branca e desempenhando função de proteção contra a incidência solar direta. Para o período noturno, previu-se a iluminação posterior do painel vazado, de modo a produzir um efeito estético diferenciado e valorizar a composição arquitetônica da fachada (Figura 11).

Figura 11: Cobogó Bilro e espaços da CASACOR Ceará 2023.

Fonte: Caramelo Comunicação e acervo dos autores (2026).



O segundo modelo da coleção, denominado “Bilro Flor”, foi lançado na feira ExpoConstruir Fortaleza, realizada em Fortaleza, em junho de 2024. A peça mantém as mesmas dimensões e o mesmo material cerâmico do modelo anterior, porém adota uma representação mais figurativa, com referência explícita ao motivo floral. Em sua concepção formal, observa-se especial atenção ao encaixe entre curvas e arestas, de modo a assegurar compatibilidade compositiva quando paginado em conjunto com os demais modelos (Figura 12).

Figura 12: Cobogó Modelo Bilro Flor e Stand da Feira Expoconstruir em 2024.

Fonte: Caramelo Comunicação e Grupo Tavares (2024).



Com o objetivo de fortalecer a divulgação do novo produto, a exposição CASACOR Ceará 2024 voltou a desempenhar papel estratégico como plataforma de visibilidade, ampliando a aproximação com profissionais de arquitetura e com o público-alvo de maior interesse. Assim, o arquiteto Luis Deus Dará foi responsável pelo projeto das duas fachadas do edifício da CASACOR Ceará 2024, propondo a criação de uma “segunda pele” em elementos vazados capaz de produzir significativo impacto arquitetônico no entorno. A solução apresentou elevado grau de complexidade técnica, consistindo na implantação de um painel sinuoso com 8 (oito) metros de altura, concebido para evitar a visualização de estruturas intermediárias que interrompessem a leitura contínua do pano de cobogós. A composição integrou os dois modelos do Cobogó Bilro, explorando suas potencialidades formais e simbólicas (Figura 13).



*Figura 13:
Construção
da fachada da
CASACOR Ceará
2024 e resultado
final.*

*Fonte: Acervo Grupo
Tavares e Felipe
Petrovsky (2024).*

Na 26ª edição da CASACOR Ceará, realizou-se a cerimônia de premiação que reconheceu o destaque de arquitetos e designers participantes. O arquiteto Luis Deus Dará, responsável pelo projeto da fachada, obteve o 1º lugar na categoria “De Presente, o Agora”. A proposta da fachada sinuosa, executada a partir da composição dos Cobogós Bilro, buscou traduzir conceitualmente a essência do tema da mostra, sendo contemplada com o prêmio em razão de sua coerência projetual e do caráter permanente da intervenção, que permanecerá incorporada ao local.

A estratégia de terceirização da equipe de Design para o desenvolvimento do Cobogó Bilro mostrou-se exitosa, a partir de resultados que reforçam o desenvolvimento de produtos com identidade regional e maior valor agregado. Nesse contexto, destaca-se ainda a previsão de execução do cobogó modelo “Centro” da coleção Bilro, fato que demonstra o interesse na ampliação da linha e a consolidação da proposta projetual desenvolvida.

Estudo de caso 3

O processo de design do Cobogó Sobral

O escritório Projeto Brasil Arquitetura é coordenado pelos arquitetos Max Frota e Itatiene Garcia, que atuam desde 1996 no desenvolvimento de projetos de arquitetura, urbanismo e design de interiores, com ênfase no estado do Ceará. Max Frota possui vínculos familiares com o município de Sobral, situado na região noroeste do estado, caracterizada por temperaturas elevadas ao longo de grande parte do ano, podendo atingir 39°C. No início dos anos 2000, o escritório elaborou um projeto de urbanização para uma área histórica de Sobral, onde se destaca o Arco Nossa Senhora de Fátima. O monumento é reconhecido como símbolo religioso e político na configuração urbana da cidade, tendo sido construído em 1953 por iniciativa de Dom José Tupinambá da Frota, então bispo local, com projeto encomendado a Falb Rangel (SECULT/CE, 2014) (Figura 14).



*Figura 14: Arco Nossa Senhora de Fátima (Sobral).
Fonte: Acervo dos autores (2025).*

Da Silva Rocha e Freitas Aragão (2021) definem a importância do monumento para a cidade.

Monumento idealizado e construído para comemorar a passagem da imagem peregrina de Nossa Senhora de Fátima no ano de 1953, fato histórico marcante não só para a igreja, mas também para a política e arquitetura urbana regional, a obra vem sendo reatualizada como um dos mais significativos símbolos da região. O monumento vem sofrendo constantes modificações na esfera do simbólico por meio de modelos de administrações públicas e eclesiais as quais se apoiam em sua forte simbologia social (Rocha; Aragão, 2021, p.156).

Na sequência desse trabalho urbanístico relacionado ao arco, os arquitetos foram contratados por empresa privada para desenvolver a reforma do Terminal Rodoviário Deputado Manoel Rodrigues, com o objetivo de viabilizar a concessão do equipamento por meio de processo licitatório. O projeto original do terminal é de autoria do arquiteto Neudson Braga. Na proposta de intervenção, Max Frota e Itatiene Garcia buscaram atualizar a estrutura existente e incorporar materiais capazes de conferir maior identidade arquitetônica ao edifício, que funciona como porta de entrada para turistas e para a população local. Entre as estratégias adotadas, destacou-se o fechamento de determinadas faces do volume com extensos painéis de elementos vazados, destinados a proporcionar proteção adequada contra a incidência solar (Frota, 2025¹) (Figura 15).

¹ Depoimento enviado pelo arquiteto Max Frota por ligação telefônica, ocorrida em 12 mar. 2025.



Figura 15: Maquetes Digitais 3D da reforma do Terminal Rodoviário de Sobral. Fonte: Projeto Brasil Arquitetura (2018).

Foi nesse contexto que o Projeto Brasil Arquitetura, em parceria com o arquiteto Herbet Rocha, decidiu desenvolver um novo elemento vazado, concebendo um desenho de cobogó capaz de atender simultaneamente à função de proteção solar e de conferir caráter simbólico a um monumento de significativa relevância para a cidade (Frota, 2025).

A referência imagética adotada foi o Arco Nossa Senhora de Fátima, ícone arquitetônico de Sobral e marco de identidade coletiva e afetiva para a população local. A proposta consistiu em reinterpretar o signo desse patrimônio por meio de uma releitura de sua linguagem visual. Durante o processo conceitual, os arquitetos ampliaram a reflexão acerca da importância do “arco” para além do contexto específico sobralense, resgatando sua relevância histórica nas civilizações antigas. O arco, atribuído aos etruscos, foi amplamente difundido em aquedutos e pontes romanas e, posteriormente, apropriado como símbolo de triunfo, a exemplo do Arco do Triunfo de Paris.

O desenho do cobogó (Figura 16), foi inicialmente concebido para execução em material cerâmico, nas dimensões de 19 x 19 x 9 cm, prevendo a possibilidade de dois padrões gráficos complementares.

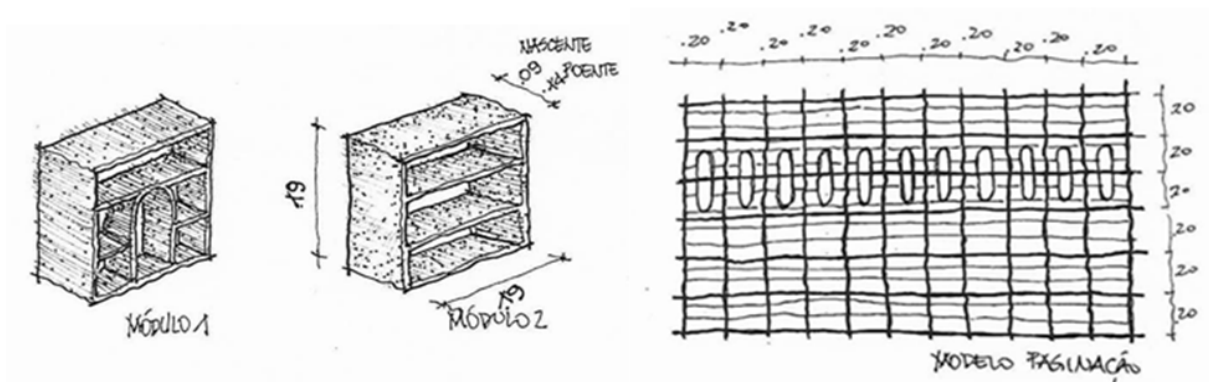


Figura 16: Croquis dos arquitetos na criação do Cobogó Sobral. Fonte: Projeto Brasil Arquitetura (2002).

O módulo principal apresenta caráter mais figurativo, evidenciado pela curva central que remete ao monumento, associada a linhas retas que reinterpretam os frisos em proporções equilibradas. O segundo módulo adota traçado mais sintético, composto por duas linhas horizontais que se alinham formalmente ao desenho principal. Na Figura 16, observa-se o croqui elaborado pelos arquitetos, contendo os dois tipos de módulos e uma proposta de composição conjunta das peças, cuja estética se orienta por princípios minimalistas.

No processo licitatório, outra empresa venceu a concorrência, e a reforma do Terminal Rodoviário de Sobral deixou de ser executada pela contratante dos arquitetos Max e Itatiene, inviabilizando a produção do cobogó proposto. O desenho permaneceu arquivado no acervo do escritório até que, em 2009, surgiu uma oportunidade de participação na CASACOR Ceará, em parceria com o escritório Projeto Brasil Arquitetura e o arquiteto Herbet Rocha, resgatando a ideia de utilizar o referido elemento vazado. Para viabilizar a execução do cobogó, buscou-se um fornecedor capaz de assegurar qualidade técnica e cumprimento do cronograma. Considerou-se a produção em material cimentício ou cerâmico, optando-se por convidar a Cerâmica Torres, empresa sobralense com mais de 40 anos de atuação na fabricação de tijolos e elementos vazados, que aceitou o desafio²

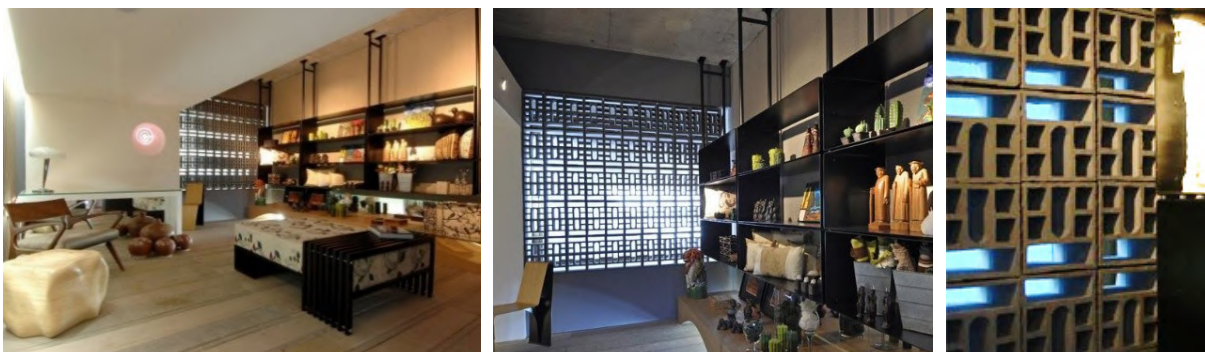
A produção de um novo modelo de cobogó implica na execução de um molde metálico de extrusão tipo boquilha, personalizado com as medidas precisas do desenho proposto. Esse acessório tem um alto custo de fabricação, pois é adquirido de empresas do sudeste do país. Segundo relato de um dos arquitetos criadores do cobogó, Max Frota, o processo de execução do protótipo da primeira peça, não pode ser acompanhado rigorosamente pelo escritório, o que resultou no surgimento de alguns detalhes técnicos que poderiam ser ajustados visando um melhor acabamento da peça, tais como: alteração dos cantos arredondados, fragilidade de algumas arestas devido a espessura, etc. Entretanto, a realização desses ajustes implicaria na aquisição de outro molde boquilha. Também foi pensada a possibilidade de executar o cobogó com dois padrões de espessuras para aplicar em fachadas poentes com profundidade maior de 14 cm ou nascentes com 9 cm, o que poderia otimizar a performance térmica do cobogó com maior potencial de sombreamento (Figura 17).



Figura 17: Boquilha do Cobogó Sobral e peças em duas espessuras diferentes. Fonte: Acervo dos autores (2025).

O ambiente escolhido para a Mostra de Decoração foi a Loja da CASACOR Ceará 2009, a ser projetado pelos arquitetos Max Frota, Itatiene Garcia em parceria com Herbert Rocha. O cobogó Sobral foi aplicado em um painel único, destacado por uma iluminação de fundo, com as peças pintadas na cor de concreto. A composição foi montada a partir do espelhamento vertical dos módulos, gerando faixas mais cheias e outras mais vazias. A proposta estética e simbólica também foi expressiva para um espaço com a função comercial, responsável pela comercialização de itens do artesanato cearense. Vale ressaltar, que o espaço foi premiado em primeiro lugar na categoria ambiente verde (Figura 18).

² Foi realizada visita in loco na sede da Cerâmica Torres em março de 2025 para observar a estrutura da empresa, verificar o molde (boquilha) e as amostras do Cobogó Sobral.



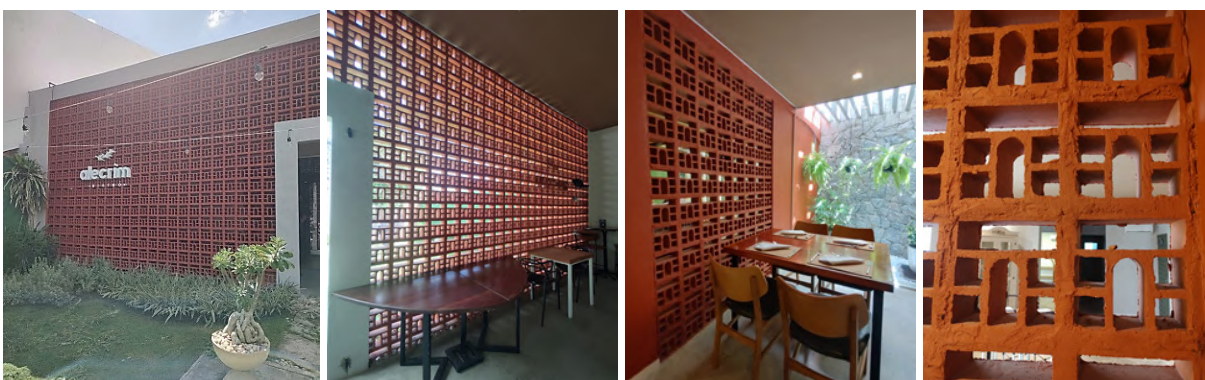
Os arquitetos idealizadores concederam gratuitamente às olarias de Sobral o direito de uso do design do cobogó, com o propósito de consolidar a identidade visual do principal marco urbano da cidade. Contudo, a divulgação na CASACOR Ceará não resultou em novas especificações do elemento vazado, possivelmente em razão da singularidade formal da peça, fortemente associada a uma referência simbólica específica.

De forma inesperada, em 2024 surgiu nova oportunidade de aplicação no projeto do Alecrim Bistrô, localizado no centro histórico de Sobral e concebido pelo arquiteto Bruno Guedes. Ao tomar conhecimento do Cobogó Sobral, o profissional solicitou autorização de uso ao escritório Projeto Brasil Arquitetura. A Cerâmica Torres ainda preservava o molde empregado em 2009, embora a peça não tivesse sido produzida desde então, o que viabilizou sua retomada. E dessa forma, foi concretizada a ideia de materializar o uso do Cobogó Sobral em uma obra na própria cidade.

O projeto previu a aplicação de um amplo pano de cobogós na fachada principal e em divisórias internas, explorando não apenas a função de filtragem luminosa e ventilação, mas também o potencial plástico do desenho. Segundo o arquiteto, destaca-se o efeito das sombras projetadas no piso em determinados horários, configurando uma composição dinâmica de luz e forma (Figura 19).

*Figura 18: Loja da CASACOR Ceará 2009 com painel do Cobogó Sobral
Fonte: Projeto Brasil Arquitetura (foto Esdras Guimarães) (2009)*

*Figura 19: Restaurante Alecrim Bistrô- Visuais externas e internas (2024).
Fonte: Acervo dos autores (2025).*



A composição dos módulos foi concebida considerando a repetição das peças sem nenhum efeito de rotação ou espelhamento, facilitando a leitura do signo do Arco. O método de produção dos cobogós ainda tem uma característica bastante artesanal, não havendo uma atenção especial ao acabamento refinado da superfície, imprimindo uma estética bastante rústica ao produto. A presença do Cobogó Sobral contribuiu para as questões funcionais de proteção solar da edificação e reforçou o potencial simbólico no design de produtos, condição essas que valorizaram o projeto arquitetônico.

A concepção dos cobogós apresentados reforçam o conceito da cultura material no design, ampliando a compreensão de como os artefatos se encaixam em sistemas simbólicos e ideológicos defendidos por Cardoso (1998). O autor ressalta também que “O design constitui, grosso modo, a fonte mais importante da maior parte da cultura material de uma sociedade que, mais do que qualquer outra sociedade que já existiu, pauta a sua identidade cultural na abundância material que tem conseguido gerar” (Cardoso, 1998, p. 22).

Discussão de resultados

A análise comparativa dos Cobogós Jangada, Bilro e Sobral evidenciam distintos níveis de articulação entre inspiração simbólica e estratégia projetual, confirmando a hipótese central do estudo de que o design de elementos vazados pode transcender sua dimensão utilitária e traduzir de forma expressiva um caráter identitário. À luz do referencial teórico mobilizado, observa-se que os três casos incorporam, em graus variados, a função simbólica descrita por Löbach (2001), ao ativarem associações perceptivas e memórias coletivas por meio do padrão visual. O Quadro 1 apresenta um panorama comparativo de cada estudo de caso, ilustrando as características dos respectivos processos criativos e aspectos formais.

Critério	Cobogó Jangada	Cobogó Bilro	Cobogó Sobral
Referência simbólica	Jangada tradicional cearense	Renda de bilro artesanal	Arco monumental de Sobral
Origem da criação	Interno à indústria	Colaborativo (empresa + designer)	Autoral (arquitetos) + indústria
Metodologia do processo	Simplificada, sem pesquisa de campo formal	Pesquisa etnográfica + croquis + prototipagem	Concepção arquitetônica + adaptação técnica
Combinações formais	Baixa (peça única)	Média/Alta (três módulos combináveis)	Média (dois módulos complementares)
Padrão geométrico peça	Assimétrico	Simétrico e Assimétrico	Assimétrico
Estratégia de marketing	Exposições + Mídias sociais pela empresa	Exposições + Mídias Sociais pela empresa	Iniciativas pontuais de arquitetos (exposições e obras comerciais)

*Quadro 1:
Informações
comparativas entre
os três cobogós
apresentados.
Fonte: Elaborado
pelos autores (2026).*

O Cobogó Jangada apresenta processo de design predominantemente interno à indústria, com ênfase na simplicidade geométrica e na legibilidade imediata do signo cultural. Sua inovação concentra-se mais na ressignificação temática do que na complexidade formal ou técnica. A estratégia adotada reforça um símbolo consolidado no imaginário cearense sem alterar substancialmente o paradigma produtivo vigente. O processo de divulgação foi incrementado por meio da aplicação do produto em exposições de grande visitação. Nesse caso, a função simbólica descrita por Löbach (2001) manifesta-se sobretudo pela geometria de leitura simplificada que permite rápida associação à jangada tradicional cearense.

O Cobogó Bilro, por sua vez, configura um processo projetual mais estruturado e colaborativo, envolvendo pesquisa etnográfica, participação de designer especializada e sucessivas etapas de prototipagem e validação. A transposição da renda de bilro para o suporte cerâmico exigiu abstração formal, complexidade compositiva e adequação técnica ao processo de extrusão, evidenciando maior sofisticação metodológica. Nessa perspectiva, o design atua como mediação

entre tradição artesanal e produção industrial, dialogando diretamente com o conceito de cultura material discutido por Bonsiepe (1992) e Cardoso (2012).

Já o Cobogó Sobral apresenta origem criativa inspirada em um monumento urbano específico de uma cidade — o Arco de Nossa Senhora de Fátima — reinterpretado como módulo repetível. Diferentemente dos demais, sua concepção antecede a viabilidade mercadológica e emerge de uma demanda arquitetônica personalizada. Embora o processo produtivo tenha enfrentado limitações técnicas, o caso demonstra elevada coerência simbólica com as ideias apresentadas por Selle (1973), que aponta a força do design como promotor de uma interação emocional, possibilitando a criação de um produto vinculado a determinado território.

No que tange às aplicações arquitetônicas, os três modelos confirmam o potencial do cobogó como elemento de “segunda pele”, filtro lumínico e dispositivo de qualificação térmica, reiterando sua relevância na psicologia ambiental. Contudo, a difusão mercadológica mostrou-se dependente não apenas da força simbólica, mas também da flexibilidade formal e da capacidade de adaptação a diferentes contextos projetuais.

Considerações finais

Os casos analisados permitem compreender o cobogó para além de sua função construtiva imediata, afirmando-o como artefato semiótico-territorial capaz de condensar, num mesmo artefato, resposta climática e sentimento de pertencimento. Sua condição projetual reside precisamente nessa capacidade de operar como interface entre condicionantes ambientais e signos de identidade, articulando necessidades objetivas de ventilação, iluminação e sombreamento com repertórios simbólicos enraizados no território. Nesse raciocínio, o cobogó deixa de ser apenas um módulo repetível da construção para se tornar um elemento cultural, no qual a matéria adquire memória afetiva. A inovação observada nos exemplos estudados, pode assim ser considerada uma operação de projeto que reelabora referências locais de maneira crítica e culturalmente situada.

Desse modo, o presente estudo reforça a necessidade de compreender o design não como mero exercício de configuração estética ou de adequação funcional, mas como prática disciplinar de mediação entre cultura, técnica, uso e significação. A leitura dos cobogós sob essa perspectiva amplia o debate sobre o design de produto em contextos regionais, ao evidenciar que objetos industriais também podem atuar como operadores de memória, traduzindo imaginários coletivos em linguagens contemporâneas. Ao final, os cobogós analisados mostram que o design, quando atento às camadas simbólicas da cultura material, pode produzir soluções expressivas, nas quais o valor do objeto emerge tanto de seu desempenho quanto de sua capacidade de dar forma sensível a uma experiência compartilhada de lugar.

Em síntese, os estudos de caso demonstram que o design de cobogós cerâmicos no Ceará vem incorporando progressivamente dimensões imateriais ao processo industrial, alinhando-se à compreensão de que todo artefato é portador de informação e signo, conforme discutido por Rafael Cardoso (2012). Ao articular identidade cultural, tecnologia produtiva e aplicação arquitetônica, os modelos analisados reafirmam o cobogó, não apenas como soluções passivas de conforto ambiental, mas também como dispositivos capazes de produzir experiências sensoriais, afetivas e simbólicas nos espaços construídos.

Referências

- ANDRADE, Hugo. **O design como identidade visual e valorização cultural vicentina**. Cabedelo, IFPB, p. 20, dez. 2020.
- BONSIEPE, Gui. **Teoria e prática do design industrial: elementos para um manual crítico**. Lisboa: Centro Português de Design, 1992.
- CARDOSO, Rafael. Design, cultura material e o fetichismo dos objetos. Revista Arcos, Rio de Janeiro, v. 1, n. único, p. 14-39, 1998. Disponível em: <https://www.e-publicacoes.uerj.br/arcosdesign/article/view/85049>. Acesso em 15 maio 2026.
- CARDOSO, Rafael. **Design para um mundo complexo**. São Paulo: Cosac Naify, 2012.
- CASCUDO, Luís da Câmara. **Jangada: uma pesquisa etnográfica**. São Paulo: Editora Nacional, 1984.
- CONEXÃO 085. Conheça um pouco da tradição da renda de bilro produzida no Ceará. Fortaleza, 17 ago. 2023. Disponível em: <https://conexao085.com.br/conheca-um-pouco-da-tradicao-da-renda-de-bilro-produzida-no-ceara/>. Acesso em: 30 mar 2025.
- CORDEIRO, Ana Carolina Aquareli. **O uso de cobogós como uma segunda pele em edifícios de escritórios: análise do desempenho lumínico de diferentes geometrias**. Dissertação (Mestrado em Arquitetura e Urbanismo) – Universidade de São Paulo, São Paulo, 2018.
- CRAB SEBRAE. **Renda de Bilros**: descubra sua tradição através de fios e agulhas. Disponível em https://crab.sebrae.com.br/estado_posts/renda-de-bilros/ Acesso em 10 ago. 2023.
- DA SILVA ROCHA, Marcos; FREITAS ARAGÃO, Raimundi. O triunfo sertanejo de um símbolo: o “Arco do Triunfo” em Sobral/CE como centralidade simbólica. **Revista Historiar**, Sobral, v. 13, n. 24, p. 153-178, 2021. Disponível em: <http://historiar.uvanet.br/index.php/1/article/view/338>. Acesso em: 26 mar. 2025.
- FORTALEZACEARAOFICIAL, Jangada. Fev. 2025. Disponível em <https://www.facebook.com/fortalezacearaoficial>. Acesso em: 10 maio 2026.
- MESQUITA, João Lara. Jangada, uma das glórias do litoral, terá chegado ao fim?. 2017. Disponível em: <https://marsemfim.com.br/wp-content/uploads/2017/12/jan2.jpg>. Acesso em: 10 maio 2026.
- LÖBACH, Bernd. **Design industrial**: bases para a configuração dos produtos industriais. Tradução: Freddy Van Camp. São Paulo: Editora Blucher, 2001.
- PAPANEEK, Victor. **Design for the real world**: human ecology and social change. New York: Pantheon Book, 1971.
- Projeto Brasil Arquitetura. **Maquetes Digitais 3D da reforma do Terminal Rodoviário de Sobral**. 18 de dezembro de 2018. Disponível em: <https://www.facebook.com/ProjetoBrasilArquitetura>. Acesso em: 12 maio 2026.
- TAVARES, Marcelo G. **50 anos do SindCerâmica**: uma história da cerâmica no Ceará. Fortaleza: E2 Estratégias Empresariais, 2023.
- TERRA ARTESÃ. Caminho de mesa em renda de bilro 1,20 x 0,50cm. Disponível em <https://www.terrartesa.com.br/produtos/caminho-de-mesa-em-renda-de-bilro-tam-1-20cm-x-0-50cm/>. Acesso em maio 2026.
- SECRETARIA DA CULTURA DO ESTADO DO CEARÁ. **Arco de Nossa Senhora de Fátima**. Mapa Cultural do Ceará, 2014. Disponível em: <https://mapacultural.secult.ce.gov.br/espaco/963/>. Acesso em: 26 mar. 2025.
- SELLE, Gert. **Ideologia y utopia del diseño**: contribución a la teoría del diseño industrial. Barcelona: Gustavo Gill, 1973.
- VERGANTI, Roberto. **Design-driven innovation**: changing the rules of competition by radically innovating what things mean. Boston: Harvard Business Press, 2009.
- VIEIRA, Antenor.; BORBA, Cristiano.; RODRIGUES, Josivan. **Cobogó de Pernambuco**. Recife: Secretaria de Cultura de Pernambuco, 2012.

Sobre os autores

Adriana Castelo Branco Ponte de Araújo é Arquiteta e Urbanista formada pela Universidade Federal do Ceará em 1997. Especialista em Iluminação e Design de Interiores pela UCB (2006). Mestre em Arquitetura e Urbanismo pelo PPGAU+D da UFC em 2022. Especialista em Docência do Ensino Profissional Tecnológico (2023). Doutoranda em Design pelo PPGD-UEMG desenvolvendo o estudo sobre o design dos cobogós no Brasil e no Ceará. Desde 2017, é professora efetiva do Instituto Federal de Educação do Ceará (IFCE) no campus Itapipoca.

E-mail: adriana.araujo@ifce.edu.br

Lattes: <https://lattes.cnpq.br/5228019801214720>

Orcid: <https://orcid.org/0000-0002-5249-6058>

Rita de Castro Engler é graduada em Engenharia Civil pela UFMG (1985), mestrado em Engenharia de Produção pela PUC Rio (1988), especialização (DEA) e doutorado em Engenharia de Produção e Gestão de Inovação Tecnológica pela Ecole Centrale Paris (1993), pós-doutorado em Design Social na Ryerson University (2014). Docente permanente do Programa de Pós-graduação em Design da UEMG, pesquisadora com bolsa de produtividade do CNPq, coordena o Centro de Pesquisa e Desenvolvimento em Design e Tecnologia (CEDTec), laboratório membro da Rede DESIS (rede Mundial de Inovação Social) e do LENS (Leraning network on sustainability). Professora convidada de várias universidades dos Estados Unidos, Canadá, Inglaterra e Itália. Responsável no Brasil pelo Consórcio de Engineering Management.

E-mail: rita.engler@uemg.br

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

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

Paulo Jorge Alcobia Simões é graduado em Design de Comunicação pela Escola Superior de Belas Artes de Lisboa (1989), mestrado em Ciências Empresariais, especialização em Gestão es pela INDEG-IUL ISCTE (1995) e Doutorado em Design de Comunicação pela Faculdade de Belas Artes da Universidade de Lisboa (2012). Atualmente é Professor Adjunto em Fortaleza Brasil, na Universidade Federal do Ceará, Centro de Tecnologia, Departamento de Arquitetura, Urbanismo e Design, no Curso de Design, neste momento encontra-se coordenador do curso de Design. Tem experiência na área de Artes, com ênfase em Design de Comunicação.

E-mail: paulo.simoes@ufc.br

Lattes: <http://lattes.cnpq.br/6085092162326923>

Orcid: <https://orcid.org/0000-0003-1541-8007>



artigos . colóquio 2025

Design de serviço e envelhecimento populacional: reflexões a partir do projeto “*Design-led Innovations for Active Ageing*”

Service Design and population aging: reflections from the “Design-led Innovations for Active Ageing” project

Franciele Forcelini

Resumo: O objetivo deste artigo é analisar os aprendizados do projeto Design-led Innovations for Active Ageing (DAA) referentes à aplicação do Design de serviço no enfrentamento dos desafios do envelhecimento populacional, promovendo reflexões sobre políticas e práticas no contexto brasileiro. A pesquisa foi organizada em três etapas: revisão bibliográfica; estudo de caso sobre as iniciativas do DAA; e análise dos dados. Os resultados destacam a centralidade do Design centrado no ser humano e do Design participativo; a integração intersectorial como estratégia de governança; o papel estratégico das universidades; o alinhamento entre inovação e processos institucionais; a adequação de tecnologias assistivas e de bem-estar ancoradas nas necessidades reais dos usuários; e a prototipagem e a experimentação como práticas estruturantes. Pode-se concluir que o Design de serviço configura-se como uma estratégia de inteligência social, capaz de fortalecer políticas públicas e impulsionar a criação de soluções mais sensíveis, colaborativas e alinhadas às demandas da população idosa.

Palavras-chaves: design de serviço; serviço público; pessoas idosas; envelhecimento populacional.

Abstract: The objective of this article is to analyze the lessons learned from the Design-led Innovations for Active Ageing (DAA) project regarding the application of service Design in addressing the challenges of population aging, while fostering reflections on policies and practices within the Brazilian context. The research was organized in three stages: a literature review; a case study of the DAA initiatives; and data analysis. The results highlight the centrality of human-centered Design and participatory Design; intersectoral integration as a governance strategy; the strategic role of universities; the alignment between innovation and institutional processes; the adaptation of assistive and well-being technologies anchored in the real needs of users; and prototyping and experimentation as structuring practices. It can be concluded that service Design emerges as a strategy of social intelligence, capable of strengthening public policies and driving the development of more sensitive, collaborative, and responsive solutions to the needs of the elderly population.

Keywords: service design; public service; older adults; population aging.

Introdução

O envelhecimento populacional é uma das transformações sociais relevantes do século XXI, com impactos em diferentes setores da sociedade. Inicialmente observado nos países desenvolvidos, o fenômeno passou a caracterizar também nações em desenvolvimento, como o Brasil. Esse processo está associado a avanços em políticas de saúde, ao desenvolvimento econômico e social e ao aumento da longevidade, o que gera novas demandas para as sociedades contemporâneas (United Nations, 1982; UNRIC, 2019; WHO, 2002; Angus; Westbrook, 2019). O envelhecimento populacional é um dos principais desafios para governos, setor produtivo e academia (Harper, 2006).

No Brasil, o envelhecimento ocorre de forma acelerada. Estima-se que o país tenha cerca de 33 milhões de pessoas idosas — aquelas com 60 anos ou mais (Brasil, 2003) —, o equivalente a 15,6% da população. Esse número corresponde a quase o dobro da proporção registrada em 2000, quando os idosos eram 8,7% dos brasileiros. A expectativa de vida ao nascer passou de 71,1 anos em 2000 para 76,4 anos em 2023, e as projeções indicam que, em 2070, os indivíduos com 60 anos ou mais poderão representar 37,8% da população, totalizando cerca de 75,3 milhões de pessoas, com expectativa de vida de 83,9 anos (Agência Gov, 2024).

Essa transição demográfica reforça a necessidade de políticas, produtos e serviços que considerem as especificidades da velhice e favoreçam a inclusão social. O Estatuto da Pessoa Idosa (Lei 10.741/2003) estabelece como direitos fundamentais o acesso à educação, cultura, lazer e a produtos e serviços que respeitem a condição de idade. A efetivação desses direitos é responsabilidade da família, da comunidade, da sociedade e do poder público (Brasil, 2003, 2022).

Nesse cenário, o Design tem sido empregado no desenvolvimento de soluções voltadas às demandas do envelhecimento populacional. Entre suas abordagens, destaca-se o Design de serviço (DS), voltado à compreensão das necessidades das pessoas e ao aprimoramento das interações entre usuários e serviços (Moritz, 2005; Stickdorn *et al.*, 2020). No setor público, essa perspectiva propõe métodos participativos e colaborativos, com potencial para subsidiar a formulação de políticas e práticas que considerem tanto cidadãos quanto servidores públicos (IDEO; Nesta, 2016).

A amplitude dos serviços prestados pelo governo — que inclui desde a oferta de infraestrutura pública, a coleta de impostos, a promoção do bem-estar social, até ações voltadas à mitigação dos efeitos das mudanças climáticas — evidencia a complexidade e a diversidade dessas interações (Iqbal; Jenniskens; Ouchene, 2016). Em vista desse cenário, o DS pode ser adotado para desenvolver e aprimorar serviços públicos, aplicando metodologias que permitam compreender demandas, mapear jornadas e qualificar as interações entre cidadãos e instituições, com atenção especial às necessidades do público idoso.

Considerando esse cenário, este trabalho tem como objetivo analisar os aprendizados do projeto *Design-led Innovations for Active Ageing* (DAA) referentes à aplicação do DS no enfrentamento dos desafios do envelhecimento populacional, promovendo reflexões sobre políticas e práticas no contexto brasileiro. O projeto consistiu em uma iniciativa internacional que reuniu oito cidades europeias na criação de soluções, com base no DS, para os desafios do envelhecimento e a inovação nos serviços públicos (DAA, 2013).

Referencial teórico

Envelhecimento populacional

A população mundial envelhece rapidamente, com o aumento do número e da proporção de pessoas idosas em praticamente todos os países. Essa transição demográfica, antes restrita a nações desenvolvidas, tornou-se global, exigindo adaptações nos países em desenvolvimento (United Nations, 1982; UNRIC, 2019; WHO, 2002; Angus; Westbrook, 2019).

O aumento da longevidade, impulsionado por avanços em saúde pública e desenvolvimento socioeconômico, traz desafios complexos para governos e sociedade, ampliando demandas sociais e econômicas (UNRIC, 2019). O envelhecimento populacional é reconhecido como um dos principais desafios contemporâneos (Harper, 2006), com implicações que afetam sistemas de saúde, assistência social, mercado de trabalho, estruturas familiares, consumo, moradia, transporte, lazer e redes sociais, impactando diversos setores, como bens, serviços e infraestrutura.

O envelhecimento populacional, contudo, não é um fenômeno homogêneo. A definição de quem é considerado idoso varia substancialmente entre os países, dependendo de fatores como idade mediana e expectativa de vida, o que evidencia a necessidade de abordagens contextuais. Tradicionalmente, a idade cronológica — 60 ou 65 anos ou mais — é utilizada como parâmetro (United Nations, 2019b), mas este critério vem sendo questionado por não contemplar as complexidades sociais, culturais e econômicas associadas ao envelhecimento (Varella; Jardim, 2009).

O envelhecimento, portanto, pode ser entendido como um processo multifatorial, influenciado por variáveis como gênero, classe social, cultura, padrões de saúde e condições econômicas (Schneider; Irigaray, 2008; United Nations, 1982). A velhice deve ser compreendida como um estado vinculado ao processo de envelhecimento, permeado por determinantes históricos, sociais, culturais e políticos (Dardengo; Mafra, 2019). Essa compreensão exige um olhar atento às suas múltiplas dimensões — cronológica, biológica, psicológica e social — e à diversidade de experiências, trajetórias pessoais, familiares e profissionais (Schneider; Irigaray, 2008).

Diante dos desafios impostos pelo envelhecimento populacional, diversas iniciativas globais, como o Plano Internacional de Ação de Viena (United Nations, 1982), os Princípios das Nações Unidas para os Idosos (United Nations, 1991) e o Plano Internacional de Ação de Madrid (United Nations, 2002), estabeleceram diretrizes para promover a integração, a saúde e o bem-estar das pessoas idosas. A Organização Mundial da Saúde (OMS) consolidou o conceito de envelhecimento ativo, que busca otimizar oportunidades de saúde, participação e segurança, promovendo qualidade de vida ao longo do envelhecimento (WHO, 2002). Esse conceito destaca a necessidade de estruturas e serviços que garantam ambientes de apoio, capacitação e integração social, capazes de compensar as mudanças físicas e sociais inerentes à velhice (OMS, 2007).

No contexto brasileiro, marcos como o Estatuto da Pessoa Idosa (Brasil, 2003; 2022), a Política Nacional de Saúde da Pessoa Idosa (Brasil, 2006) e a Estratégia Brasil Amigo da Pessoa Idosa (Brasil, 2019) traduzem esse compromisso ao incentivar a criação de comunidades e cidades voltadas ao envelhecimento ativo, saudável, cidadão e sustentável, com foco no protagonismo das pessoas idosas e na efetivação de políticas públicas inclusivas.

Design de serviço

O Design de serviço (DS) configura-se como um campo integrador, multidisciplinar e colaborativo que articula conhecimentos e práticas de áreas como *marketing*, design, gestão e pesquisa de cliente (Moritz, 2005). Sua principal finalidade é o desenvolvimento ou a melhoria de serviços, que consistem em atividades realizadas por uma parte em benefício de outra, gerando valor por meio de trocas intangíveis (Shostack, 1982; Wirtz; Lovelock, 2017; Gibbons, 2017). Como destaca Shostack (1982), os serviços se manifestam na forma de atos ou processos. Entregam resultados, ativos ou experiências desejadas, valorizadas pelos destinatários pelo acesso a competências, instalações, sistemas e outros recursos (Wirtz; Lovelock, 2017).

Nas últimas décadas, o cenário econômico mundial passou de uma base centrada na manufatura para uma economia predominantemente de serviços, impulsionada pelo crescimento expressivo do setor (Mager, 2009). Nesse contexto, a inovação em serviços tornou-se essencial ao desenvolvimento econômico e social, estimulando o avanço de pesquisas em distintas áreas e consolidando o tema no ensino e na prática do Design (Kim, 2018).

O DS pode ser compreendido como um modelo mental pragmático, cocriativo e orientado à prática, que busca equilibrar necessidades humanas, oportunidades tecnológicas e viabilidade organizacional (Stickdorn *et al.*, 2020). Seus fundamentos estão enraizados nos princípios do Design centrado no humano (DCH) e do *Design thinking*. O DCH tem como ponto de partida as necessidades e desejos das pessoas, propondo soluções atraentes, viáveis tecnicamente e financeiramente (IDEO, 2015). Já o *Design thinking* baseia-se na empatia, colaboração e experimentação, considerados essenciais na criação de serviços inovadores e efetivos (Reason; Løvlie; Flu, 2016; Bove, 2019).

O DS se ancora em princípios que orientam sua prática: ser centrado no ser humano, colaborativo, iterativo, sequencial, real e holístico (Stickdorn *et al.*, 2020). Esses princípios reforçam a necessidade de considerar todos os envolvidos no serviço, promover a visualização das etapas do processo e estimular a experimentação como estratégia para o aprimoramento contínuo. Mager (2009) amplia essa visão ao destacar fundamentos como o olhar do serviço como produto vivo, o foco na entrega de benefícios ao cliente, a coreografia da experiência e a criação de evidências visíveis do serviço, além do reconhecimento do papel central das pessoas para o êxito do serviço.

No que tange aos componentes do DS, destacam-se as pessoas, os processos e os artefatos. Gibbons (2017) exemplifica essa estrutura ao descrever o funcionamento de um restaurante, no qual as pessoas incluem agricultores, chefs, anfitriões e garçons; os artefatos englobam equipamentos, ingredientes e uniformes; e os processos abrangem desde o preparo até o serviço. Esses elementos se distribuem entre o *frontstage* — aquilo que o cliente vê e com o que interage e o *backstage* — os elementos invisíveis ao cliente, mas fundamentais ao funcionamento do serviço (Gibbons, 2017).

Em síntese, o DS busca mapear jornadas, integrar perspectivas e articular recursos e processos de modo a gerar experiências consistentes e significativas, contribuindo para a inovação em serviços e para a geração de valor social, econômico e organizacional.

Design de serviço no setor público

O Design tem se consolidado como um elemento estratégico na qualificação da experiência dos usuários de serviços públicos. Como afirma Tim Brown, diretor executivo da IDEO, “para que os governos mantenham sua credibilidade junto aos cidadãos, devem levar a qualidade do design dos seus serviços tão a sério quanto os melhores negócios” (IDEO; Nesta, 2016, p. 3). Historicamente afastado das esferas de formulação de políticas, o Design passou a integrar práticas inovadoras no setor público, reforçando a compreensão das necessidades dos cidadãos e revitalizando antigas abordagens (IDEO; Nesta, 2016).

A adoção do *Design thinking* no governo responde a desafios como a crescente desconfiança dos cidadãos, as restrições financeiras e a fragmentação entre formulação e execução de políticas. Por ser uma abordagem centrada no ser humano, o Design contribui para alinhar processos e regulamentos às reais necessidades dos cidadãos e servidores públicos, promovendo soluções mais conectadas às demandas sociais e potencializando o impacto das políticas públicas (IDEO; Nesta, 2016). Essa perspectiva favorece a passagem de modelos “de dentro para fora” para práticas que priorizam a experiência e os resultados percebidos pelos cidadãos (IDEO; Nesta, 2016).

Além disso, o design no setor público amplia o portfólio de métodos para enfrentar incertezas, aproximando a prototipagem e a experimentação das práticas cotidianas da administração pública (IDEO; Nesta, 2016). Combinado a outras abordagens, o *Design thinking* reforça a orientação para inovação, colaboração e participação cidadã (IDEO; Nesta, 2016; SDN, 2016).

O valor do DS no setor público transcende a eficiência operacional. Trata-se de fomentar confiança pública, equidade e transparência, ao criar serviços mais responsivos e alinhados ao bem-estar coletivo (Iqbal; Jenniskens; Ouchene, 2016). Ao projetar serviços, deve-se considerar não apenas os resultados, mas também as experiências dos cidadãos, especialmente em contextos nos quais o impacto do serviço é discreto, mas os benefícios são amplamente partilhados — como na segurança pública, preservação ambiental e promoção da saúde (Iqbal; Jenniskens; Ouchene, 2016).

Em síntese, o papel do DS no setor público é “ajudar as pessoas a pensarem de forma diferente sobre os desafios que enfrentam, apoiando-as a compreender os problemas antes de propor soluções” (Penny *apud* SDN, 2016, p. 25, tradução nossa). Essa abordagem desafia o *status quo*, fortalece a cultura de colaboração e abre caminho para modelos de serviços mais inclusivos, democráticos e sustentáveis.

Procedimentos metodológicos

Esta pesquisa é de natureza aplicada, pois seus resultados podem contribuir para a solução de problemas reais relacionados ao envelhecimento populacional e ao DS. Adota uma abordagem qualitativa, voltada à compreensão dos fenômenos em seus contextos e ao trabalho com dados não numéricos, como discursos, textos e imagens (Creswell, 2010). Os objetivos foram organizados em três etapas: exploratória, descritiva e correlacional.

Na **Etapa 1**, de caráter exploratório, buscou-se o aprofundamento dos conhecimentos sobre os temas centrais do estudo. Esse tipo de investigação auxiliou na familiarização com fenômenos, na identificação de conceitos e prioridades, além de permitir a obtenção de informações sobre contextos específicos. Realizou-se uma pesquisa bibliográfica, com foco em materiais de bases

confiáveis, técnicas e científicas, nacionais e internacionais. A análise visou compreender o panorama do envelhecimento populacional no Brasil e os fundamentos do DS e sua aplicação no setor público. Os conteúdos foram organizados por meio de fichamentos.

A **Etapa 2**, de natureza descritiva, consistiu em um estudo de caso instrumental sobre o projeto *Design-led Innovations for Active Ageing* (DAA). Foram analisados o relatório geral e documentos complementares das iniciativas locais, incluindo relatórios, artigos, *websites* e outros registros. Os dados foram sistematizados em tabelas, com o objetivo de organizar as informações sobre os objetivos, ações, métodos e principais resultados do projeto.

Por fim, a **Etapa 3**, com objetivo correlacional, envolveu a reflexão sobre os aprendizados do projeto em relação ao papel do DS na resposta aos desafios do envelhecimento populacional, com vistas a contribuir para o debate sobre políticas e práticas no contexto brasileiro. Os dados foram analisados de forma interpretativa, buscando significados, padrões e relações, conforme os princípios da abordagem qualitativa.

Resultados

O projeto DAA envolveu oito cidades europeias que, a partir de seus contextos locais, propuseram soluções baseadas no DS para responder aos desafios do envelhecimento da população e à necessidade de inovação nos serviços públicos (DAA, 2013; AGE, 2014). A seguir, apresentam-se os principais aspectos de cada iniciativa, organizados por cidade, desafio enfrentado, métodos adotados e resultados alcançados.

Quadro 1: Síntese das Iniciativas do Projeto Design-led Innovations for Active Ageing.
 Fonte: elaborado com base em DAA (2013), IDZ (2013), SDA (2014) e ESN (2014).

Cidade	Desafio	Métodos	Resultados e Impactos
Antwerp (DAA, 2013)	Isolamento social de pessoas idosas; desconhecimento dos serviços; dificuldade para estabelecer redes de apoio.	Ferramenta para centros municipais; Cocriação de atividades com pessoas idosas; Sondas culturais ¹ , diários de 30 pessoas idosas; Criação de personas e mapeamento da jornada do usuário; <i>Workshops</i> colaborativos com mais de 100 partes interessadas (<i>stakeholders</i> ²); pessoas idosas, profissionais dos serviços municipais.	• implementação em centro piloto; • desenvolvimento de guias para replicação; • fortalecimento do pertencimento, propósito e autogestão das pessoas idosas; • ampliação das redes de apoio social.
Barcelona (DAA, 2013)	Fragmentação dos serviços para pessoas com demência; difícil acesso das famílias; sobrecarga dos cuidadores.	Desenvolvimento de modelo integrado de serviços (ponto único de acesso, facilitador); <i>Workshops</i> com mais de 50 stakeholders (profissionais de saúde, gestores, familiares); Entrevistas etnográficas com 20 famílias; Desenvolvimento de plataforma digital integrada.	• plataforma integrada proposta e facilitadores em serviços-piloto; • melhor articulação dos serviços; • apoio aprimorado às famílias; • mais autonomia para pacientes; • menor uso precoce de instituições.

Continua

1 Ferramentas de pesquisa usadas para coletar, de forma criativa e participativa, informações sobre o cotidiano, valores e experiências dos usuários.

2 Qualquer pessoa, grupo ou organização que influencia ou é impactado pelo serviço, incluindo usuários finais, prestadores, gestores, parceiros e demais envolvidos nas etapas de criação, entrega e avaliação do serviço.

Cidade	Desafio	Métodos	Resultados e Impactos
Berlin (DAA, 2013; IDZ, 2013)	Baixa aceitação/adaptação de Tecnologias Assistivas (TAs) ³ por pessoas idosas e <i>stakeholders</i> do ecossistema.	Elaboração de guia de recomendações e <i>roadmap</i> para aceitação de TAs; <i>Workshop</i> de cocriação com 40 participantes (pessoas idosas, profissionais da saúde, gestores, fornecedores de tecnologia); Criação de diretrizes práticas para integração das TAs no cotidiano.	• diretrizes práticas aplicadas em projetos-piloto; • guia de recomendações para aumentar a aceitação de TAs (IDZ, 2013); • maior compreensão das necessidades dos usuários; • engajamento mais efetivo dos <i>stakeholders</i>.
Helsinki (DAA, 2013)	Barreiras administrativas e políticas para transformar inovações em serviços efetivos.	Criação de diretrizes para alinhar inovação a processos institucionais; Entrevistas com 15 gestores e formuladores de políticas públicas; <i>Workshops</i> de design de políticas com gestores e servidores públicos.	• roteiro para integração de inovações; • propostas de indicadores de sucesso; • maior consciência dos gestores; • melhor articulação entre níveis técnico e político.
Oslo (DAA, 2013)	Integração de tecnologias de bem-estar para envelhecimento independente.	Elaboração de <i>Blueprint</i> de serviço ⁴ – mapeamento da experiência do usuário; <i>Workshops</i> com 30 profissionais de saúde e assistência social; Projeto-piloto em complexo habitacional adaptado, com pessoas idosas residentes.	• implantação de tecnologias no <i>Noras House</i>; • consolidação do Design de serviço em novos projetos públicos; • foco ampliado na experiência do usuário; • valorização do design no planejamento.
Sofia (DAA, 2013; SDA, 2014).	Falta de políticas/práticas integradas para envelhecimento ativo e ambientes urbanos inclusivos.	Prototipagem de serviços, espaços e programas; Design participativo ⁵ e cocriação com mais de 60 <i>stakeholders</i> – pessoas idosas, gestores, universidade, comunidade local; Geração de 50 ideias, com 5 protótipos desenvolvidos; Realização de eventos e parcerias.	• parceria para novos cursos; • eventos (festival esportivo para pessoas idosas); • fortalecimento de redes comunitárias; • 5 ideias prototipadas; • nova cultura de cooperação entre setores.
Stockholm (DAA, 2013)	Fragmentação e complexidade das relações entre <i>stakeholders</i> ; dificuldade para implementar inovações.	Criação de estratégias e ferramentas de implementação; <i>Focus groups</i> com 30 profissionais de diversos setores; <i>Workshops</i> temáticos e análises de sistemas de serviços.	• estratégias para comunicação e gestão de interesses; • adaptação de conteúdos; • melhor entendimento das interdependências; • reconhecimento da importância de soluções locais/contextualizadas.
Warsaw (DAA, 2013; ESN, 2014)	Falta de espaços integrados para participação social e diálogo intergeracional.	Redesign participativo de centro sociocom pessoas idosas, Organizações não Governamentais (ONGs), escolase comunidade local; Processo com 4 etapas: pesquisa, definição de foco, desenvolvimento de cenários e plano estratégico; Estabelecimento de parcerias institucionais.	• redesign do espaço Nowolipie; • criação de site; • novas parcerias; • polo de atividades intergeracionais; • protagonismo da pessoa idosa.

3 Produtos, equipamentos, recursos e serviços que visam promover a funcionalidade e participação de pessoas com deficiência ou mobilidade reduzida, visando sua autonomia, independência e inclusão social (Brasil, 2015).

4 Diagrama que mapeia visualmente todas as etapas, interações e processos envolvidos na entrega de um serviço, evidenciando a experiência do usuário e os bastidores da operação.

5 Abordagem que envolve ativamente usuários e outras partes interessadas no processo de Design, estimulando colaboração, diálogo e cocriação de soluções que reflitam suas necessidades, experiências e perspectivas.

A análise dos projetos realizados nas cidades europeias oferece um conjunto de aprendizados que dialogam com os desafios enfrentados no Brasil na promoção de serviços públicos voltados à população idosa. A diversidade de desafios, métodos e resultados permite refletir sobre como o DS pode atuar como Inteligência Social⁶ no fortalecimento de políticas públicas e no desenvolvimento de soluções mais inclusivas, eficazes e adaptadas à realidade local.

Discussão

A análise dos projetos desenvolvidos no âmbito do DAA evidencia como o DS, enquanto campo integrador e colaborativo, pode responder de forma estratégica aos desafios impostos pelo envelhecimento populacional e à complexidade inerente à gestão de políticas públicas inclusivas. Essa constatação dialoga com o contexto global e brasileiro, onde o envelhecimento populacional é reconhecido como uma das principais transformações sociais do século, demandando respostas em diversos setores (UNRIC, 2019; Harper, 2006; OMS, 2007).

Destaca-se, inicialmente, a importância do Design participativo e Centrado no Usuário/Ser Humano na criação de serviços e ambientes para pessoas idosas. Governos, enquanto principais provedores desses serviços, enfrentam desafios complexos, conhecidos como “problemas perversos” (*wicked problems*), como o envelhecimento populacional (Thoelen & Cleeren, 2015). Neste contexto, as abordagens tradicionais, pautadas em perspectivas organizacionais internas e uma lógica “de dentro para fora”, mostram-se insuficientes para tais desafios, ressaltando a necessidade de estratégias centradas nas reais necessidades dos usuários (Thoelen & Cleeren, 2015; IDEO; Nesta, 2019).

Os projetos desenvolvidos em Antwerp (DAA, 2013) e Warsaw (DAA, 2013; ESN, 2014) demonstram que o envolvimento direto de pessoas idosas na concepção e gestão de serviços contribui para o fortalecimento do senso de pertencimento, autonomia e redes de apoio social — elementos essenciais para a promoção da qualidade de vida e para a construção de ambientes inclusivos, conforme preconizado pela Organização Mundial da Saúde (WHO, 2002; OMS, 2007). Essa abordagem desafia modelos paternalistas ainda prevalentes em políticas públicas brasileiras, e propõe reconhecer as pessoas idosas como protagonistas na criação dos serviços que impactam suas vidas, alinhando-se aos princípios centrais do DS (Stickdorn *et al.*, 2020).

Outro ponto relevante é a integração de diferentes serviços e setores, destacada nos projetos de Barcelona (DAA, 2013) e Sofia (DAA, 2013; SDA, 2014). A articulação entre saúde, assistência social, educação, cultura e urbanismo evidencia o potencial do DS para viabilizar modelos de governança colaborativos e intersetoriais, impulsionando a equidade, transparência e confiança pública (Iqbal; Jenniskens; Ouchene, 2016). No Brasil, esse aprendizado reforça a necessidade de aproveitar o potencial do Design para efetivar marcos legais e programáticos já existentes, como o Estatuto da Pessoa Idosa (Brasil, 2003; 2022), a Política Nacional de Saúde da Pessoa Idosa (Brasil, 2006) e a Estratégia Brasil Amigo da Pessoa Idosa (Brasil, 2019), enfrentando a fragmentação e as sobreposições de ações ainda presentes nas políticas para essa população.

⁶ Capacidade de compreender, interpretar e interagir de forma eficaz e empática com outras pessoas em diferentes contextos sociais, utilizando habilidades como escuta, comunicação, empatia e adaptação para construir relações, resolver conflitos e promover colaboração.

Diante desse cenário, as universidades desempenham papel estratégico na qualificação dos serviços públicos destinados à população idosa, por meio de atividades de ensino, pesquisa e extensão. Como centros de produção de conhecimento e formação profissional, promovem práticas que dialogam com realidades locais e regionais. A Lei nº 13.535 (Brasil, 2017), ao alterar o art. 25 do Estatuto da Pessoa Idosa (Brasil, 2003), prevê que as Instituições de Educação Superior ofereçam cursos e programas de extensão para esse público e estimula a criação das Universidades Abertas para as Pessoas Idosas (UNAPIs) (Brasil, 2017). Segundo Forcelini (2023), as UNAPIs ampliam oportunidades de educação e socialização, promovendo o desenvolvimento e o bem-estar das pessoas idosas.

No campo da pesquisa, Forcelini e Merino (2022), ao analisarem a produção acadêmica brasileira sobre o DS centrado na pessoa idosa, identificam que as relações entre serviços e idosos permanecem pouco exploradas, revelando diversas lacunas e oportunidades para novos estudos. Ressaltam, ainda, o potencial transformador do Design, que, mediante abordagens e ferramentas colaborativas, pode compreender melhor as necessidades e preferências das pessoas idosas brasileiras, contribuindo para o desenvolvimento de serviços mais adequados, inclusivos e que promovam autonomia, bem-estar e pertencimento (Forcelini; Merino, 2022).

As experiências de Helsinki e Stockholm (DAA, 2013) evidenciam a integração entre inovação e processos políticos e administrativos. Esses casos demonstram que a incorporação de práticas de Design nos processos decisórios e orçamentários contribui para a sustentabilidade e efetividade das inovações. No Brasil, esse é um ponto crítico, diante da descontinuidade de políticas e instabilidade administrativa. Assim, é fundamental vincular projetos inovadores a estratégias de longo prazo, sustentadas por redes de atores comprometidos (IDEO; Nesta, 2016). O DS, por sua natureza interdisciplinar, conecta diferentes áreas do conhecimento e amplia a capacidade de inovação institucional, facilitando a compreensão da complexidade por meio de ferramentas visuais (Thoelen; Cleeren, 2015).

O papel das tecnologias assistivas e de bem-estar, como evidenciado nos projetos de Berlin (DAA, 2013; IDZ, 2013) e Oslo (DAA, 2013), envolve o desafio de garantir que essas soluções sejam culturalmente adequadas, acessíveis e eticamente alinhadas às necessidades dos usuários. Isso destaca a importância de integrar aspectos culturais, sociais e éticos no desenvolvimento e implementação de soluções, evitando o aprofundamento de desigualdades preexistentes (Schneider; Irigaray, 2008; OMS, 2007). A aceitação e efetividade dessas inovações dependem da articulação entre aceitação social, acessibilidade e relevância cultural. Portanto, ao projetar serviços, é fundamental considerar não apenas os resultados finais, mas também as experiências dos cidadãos (Iqbal; Jenniskens; Ouchene, 2016).

Os casos analisados também destacam a importância da prototipagem e da experimentação iterativa — práticas fundamentais no DS (Stickdorn *et al.*, 2020; Mager, 2009) — para adaptar soluções às realidades locais e evitar desperdício de recursos. Embora ainda pouco sistematizadas na administração pública brasileira, essas abordagens podem aprimorar políticas para o envelhecimento, tornando os serviços mais eficazes e adequados às pessoas idosas. O “testar e aprender”, por meio de ciclos de *feedback* e ajustes, é essencial para soluções de longo prazo (Thoelen; Cleeren, 2015; IDEO; Nesta, 2019), permitindo tangibilizar ideias, mitigar riscos e otimizar recursos (SDN, 2016).

Em resumo, os projetos demonstram que o DS no setor público pode atuar como uma forma de inteligência social — entendida aqui como a capacidade de articular, mediar e traduzir as necessidades coletivas em soluções institucionais. Ao promover o diálogo entre as demandas da população idosa e as estruturas institucionais, o DS aponta caminhos para a criação de serviços mais eficazes, inclusivos e sustentáveis. Essa abordagem torna-se ainda mais relevante diante do contexto de descrença nas instituições democráticas e do interesse crescente por novas formas de engajamento cidadão (Smith, 2009), reforçando a urgência de iniciativas que ampliem a participação social e promovam maior conexão entre sociedade e poder público.

No caso brasileiro, os aprendizados ressaltam a importância de fomentar a cultura do Design participativo na gestão pública, investir na formação de equipes interdisciplinares e criar condições para que práticas como cocriação, prototipagem e experimentação se consolidem como parte do processo de desenvolvimento de políticas e serviços voltados ao envelhecimento ativo e digno. Dessa forma, o Design se afirma como uma estratégia central para a construção de soluções centradas nas pessoas, capazes de responder com sensibilidade e eficácia à complexidade e diversidade do envelhecimento no país.

Conclusão

A análise das oito iniciativas europeias do projeto *Design-led Innovations for Active Ageing* revelou que o Design de serviço pode funcionar como uma forma de inteligência social, promovendo a escuta ativa das populações idosas, a articulação entre diferentes setores e a construção de soluções mais inclusivas e efetivas, sintonizadas com os contextos locais.

Dentre os principais aprendizados, destaca-se que o DS, ancorado em abordagens participativas e centradas no usuário/ser humano, fortalece o senso de pertencimento, a autonomia e as redes de apoio social entre pessoas idosas. A articulação intersetorial — que integra saúde, assistência social, educação e urbanismo — mostra-se fundamental para superar a fragmentação institucional e viabilizar soluções mais integradas e eficazes. Nesse cenário, as universidades desempenham papel estratégico, seja na formação de profissionais, na geração de conhecimento aplicado e na promoção de práticas extensionistas voltadas às necessidades desse público.

Os projetos também evidenciam a necessidade de alinhar inovação, processos institucionais e sustentabilidade, ressaltando o papel do Design na consolidação de práticas inovadoras e na formação de redes colaborativas engajadas. A adoção de tecnologias assistivas e de bem-estar deve ser guiada por critérios de acessibilidade, adequação cultural e princípios éticos, visando garantir maior aceitação e efetividade das soluções. Destaca-se, ainda, a ênfase na prototipagem e na experimentação iterativa, práticas que permitem o ajuste contínuo das soluções às realidades locais. Esse processo consolida o DS como estratégia para aproximar as demandas da população idosa das estruturas institucionais, promovendo políticas públicas mais integradoras, capazes de favorecer a autonomia, o bem-estar e o senso de pertencimento desse grupo.

No contexto brasileiro, esses aprendizados adquirem especial relevância diante do avanço do envelhecimento populacional, das persistentes desigualdades sociais e da fragmentação das políticas voltadas às pessoas idosas. Torna-se necessário fortalecer a cultura do Design participativo na gestão pública e investir na formação de equipes interdisciplinares, superando práticas assistencialistas e promovendo serviços que reconheçam a diversidade e o protagonismo

das pessoas idosas. Institucionalizar métodos de cocriação, prototipagem e experimentação iterativa pode contribuir para tornar políticas e serviços mais flexíveis, adaptáveis e adequados às necessidades dos usuários.

Assim, o DS pode contribuir para a promoção do envelhecimento ativo e digno, favorecendo a colaboração entre sociedade e poder público, apoiando a participação cidadã e impulsionando a inovação frente aos desafios sociais contemporâneos. Destaca-se, nesse sentido, a importância de considerar as questões relacionadas à digitalização dos serviços públicos e às transformações tecnológicas em curso no contexto brasileiro, garantindo que as soluções desenvolvidas sejam, de fato, acessíveis e apropriadas para a população idosa.

É fundamental, contudo, ressaltar que as iniciativas europeias não devem ser simplesmente replicadas no Brasil, uma vez que resultam de trajetórias históricas, arranjos institucionais e contextos socioculturais próprios. Seu principal valor está em inspirar processos de design e inovação que, quando adaptados à realidade brasileira, podem orientar a formulação de políticas e serviços mais alinhados às demandas locais. Nessa perspectiva, a incorporação de metodologias participativas e de práticas de escuta ativa das pessoas idosas torna-se essencial para assegurar que as soluções propostas reflitam as reais necessidades, expectativas e especificidades da população brasileira.

Como agenda para pesquisas futuras, recomenda-se: aprofundar a aplicação de metodologias de Design participativo em contextos brasileiros, especialmente em territórios de vulnerabilidade social; investigar o papel das universidades e da extensão como agentes de inclusão e inovação social no contexto do envelhecimento; explorar mecanismos institucionais para a incorporação sistemática da prototipagem e da cocriação nos processos de elaboração e avaliação de políticas e serviços públicos destinados às pessoas idosas; e analisar a interação desse público com serviços e interfaces governamentais digitais, avaliando barreiras e facilitadores de usabilidade para promover sua inclusão tecnológica.

Referências

- AGÊNCIA GOV. **Projeção do IBGE mostra que população do país vai parar de crescer em 2041.** Agência Gov via IBGE, 22 ago. 2024. Disponível em: <https://agenciagov.ebc.com.br/noticias/202408/populacao-do-pais-vai-parar-de-crescer-em-2041>. Acesso em: 10 mar. 2025.
- AGE. **Unveiling the potential of design for age-friendly environments - final project event.** Brussels: AGE, 12 maio 2014. Disponível em: <https://www.age-platform.eu/unveiling-the-potential-of-design-for-age-friendly-environments-final-project-event/>. Acesso em: 10 mar. 2025.
- ANGUS, Alison; WESTBROOK, Gina. **10 Principais Tendências Globais de Consumo 2019.** [S. l.]: Euromonitor, 2019. Disponível em: <https://go.euromonitor.com/white-paper-ec-2019-10-Tendencias-Globais-de-Consumo-2019.html>. Acesso em: 10 mar. 2025.
- BOVE, Liliana L. Empathy for service: benefits, unintended consequences, and future research agenda. **Journal of services marketing**, Londres, v. 33, n. 1, p. 31–43, 2019. Disponível em: <https://doi.org/10.1108/JSM-10-2018-028>. Acesso em: 4 mar. 2025.
- BRASIL. **Decreto nº 9.921, de 18 de julho de 2019.** Consolida atos normativos editados pelo Poder Executivo federal que dispõem sobre a temática da pessoa idosa. Brasília, 2019. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2019-2022/2019/Decreto/D9921.htm. Acesso em: 23 abr. 2025.
- BRASIL. **Lei Nº 10.741, de 1º de outubro de 2003:** Dispõe sobre o Estatuto da pessoa idosa e dá outras providências. Brasília, out. 2003. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/2003/110.741.htm. Acesso em: 23 mai. 2025.
- BRASIL. **Lei n. 13.146 de 06 de julho de 2015.** Institui a Lei Brasileira de Inclusão da Pessoa com Deficiência (Estatuto da Pessoa com Deficiência). Brasília, 2015. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2015-2018/2015/lei/113146.htm. Acesso em: 1 abr. 2025.
- BRASIL. **Lei Nº 13.535, de 15 de dezembro de 2017:** Altera o art. 25 da Lei Nº 10.741, de 1º de outubro de 2003 (Estatuto do Idoso), para garantir aos idosos a oferta de cursos e programas de extensão pelas instituições de educação superior. Brasília, dez. 2017. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2015-2018/2017/lei/L13535.htm. Acesso em: 1 abr. 2025.
- BRASIL. **Lei Nº 14.423, de 22 de julho de 2022:** Altera a Lei nº 10.741, de 1º de outubro de 2003, para substituir, em toda a Lei, as expressões “idoso” e “idosos” pelas expressões “pessoa idosa” e “pessoas idosas”, respectivamente. Brasília, jul. 2022. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_Ato2019-2022/2022/Lei/L14423.htm#art2. Acesso em: 1 jul. 2025.
- BRASIL. **Portaria nº 2.528 de 19 de outubro de 2006:** Aprova a Política Nacional de Saúde da Pessoa Idosa. Ministério da Saúde. Brasília, out. 2006. Disponível em: https://bvsms.saude.gov.br/bvs/saudelegis/gm/2006/prt2528_19_10_2006.html. Acesso em: 9 jun. 2025.
- CRESWELL, John W. **Projeto de pesquisa:** métodos qualitativo, quantitativo e misto. 3. ed. Porto Alegre: Artmed, 2010.
- DAA - Design Led Innovations for Active Ageing. **Making ageing better:** A look at how service design can innovate senior care. [S.l.]: DAA, 2013. Disponível em: https://idz.de/dokumente/DAA_FINAL_BOOK.pdf. Acesso em: 13 jun. 2025.
- DARDENGO, Cassia Figueiredo Rossi; MAFRA, Simone Caldas Tavares. Os conceitos de velhice e envelhecimento ao longo do tempo: contradição ou adaptação. **Revista de Ciências Humanas**, v. 18, n. 2, out. 2019. Disponível em: <https://periodicos.ufv.br/RCH/article/view/8923>. Acesso em: 10 abr. 2025.
- ESN - European Social Network. **Maturity well designed:** a project by the activity centre for older persons in Warsaw. 2014. Disponível em: <https://www.esn-eu.org/practices/maturity-well-designed-project-activity-centre-older-persons-warsaw>. Acesso em: 10 mar. 2025.
- FORCELINI, Franciele; MERINO, Giselle Schmidt Alves Díaz. Panorama da pesquisa acadêmica brasileira sobre Design de serviço centrado na pessoa idosa. **Estudos em Design**, Rio de Janeiro, v. 30, n. 3, p. 19-35, 2022.

Disponível em: <https://doi.org/10.35522/eed.v30i3.1519>. Acesso em: 21 jun. 2025.

FORCELINI, Franciele. **Gestão de design aplicada no NETI-UNAPI (Universidade Aberta para as Pessoas Idosas)**: um guia de serviço centrado no ser humano. 2023, 261f. Tese (Doutorado em Design) – Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2023. Disponível em: <https://repositorio.ufsc.br/handle/123456789/255104>. Acesso em: 12 mar. 2025.

GIBBONS, Sarah. **Service design 101**. Jul. 2017. Disponível em: <https://www.nngroup.com/articles/service-design-101>. Acesso em: 23 nov. 2020.

HARPER, Sarah. **Ageing societies: myths, challenges and opportunities**. London; New York; Arnold: Oxford University Press, 2006. Disponível em: <https://www.ageing.ox.ac.uk/publications/view/386>. Acesso em: 13 jun. 2025.

IDEO; NESTA. **Design para o serviço público**. [S. l.]: IDEO; Nesta; Design para a Europa, 2019. Disponível em: https://portal.tcu.gov.br/data/files/A1/67/B7/09/B0A1F6107AD96FE6F18818A8/Design_servico_publico_portugues.pdf. Acesso em: 13 jun. 2025.

IDEO. **The field guide to human centered design**. 1. ed. [S. l.: s.n.], 2015. Disponível em: https://issuu.com/bepperiva/docs/ideo_field_guide_to_human_centered_. Acesso em: 13 jun. 2025.

IDZ - International Design Center Berlin. **DAA - Design Brief: Acceptance of assistive technologie**. Berlin: IDZ, 2013. Disponível em: https://www.idz.de/dokumente/DAA_Berlin_Final_Report.pdf. Acesso em: 2 abr. 2025.

IQBAL, Majid; JENNISKENS, Stephan; OUCHENE; Dounia. Putting the back stage on the front stage: the public sector challenge of delivering far more for far less. SDN - Service Design Network. **Service design impact report: Public Sector**. Köln: SDN, Out. 2016. ISSN 1868-6052. Disponível em: https://www.service-design-network.org/uploads/sdn-impact-report_public-sector.pdf. Acesso em: 10 abr. 2025.

KIM, Miso. An Inquiry into the Nature of Service: A Historical Overview (Part 1). **Design Issues**, v. 34, n. 2,

p. 31–47, 2018. Disponível em: https://doi.org/10.1162/DESI_a_00484. Acesso em: 4 abr. 2025.

MAGER, Birgit. Service Design: an Emerging Field. In: MIETTINEN, Satu; KOIVISTO, Mikko. **Designing services with innovative methods**. Helsinki: University of Art and Design Helsinki, 2009. Disponível em: https://www.academia.edu/20566424/Service_Design_An_Emerging_Field. Acesso em: 10 abr. 2025.

MORITZ, Stefan. **Service Design: practical access to an evolving field**. London: Köln International School of Design, 2005.

OMS. **Guia Global das cidades amigas das pessoas idosas**. [S. l.]: OMS, 2007. Disponível em: https://apps.who.int/iris/bitstream/handle/10665/43755/9789899556867_por.pdf;jsessionid=D2411A514AB759EDED52C12EDAEBB6C8?sequence=3. Acesso em: 10 abr. 2022.

REASON, Ben; LØVLIE, Lavrans; FLU, Melvin Brand. **Service design for business: A practical guide to optimizing the customer experience**. Hoboken: Wiley, 2016. ISBN 9781118988923.

SCHNEIDER, Rodolfo H.; IRIGARAY, Tatiana Q. O envelhecimento na atualidade: aspectos cronológicos, biológicos, psicológicos e sociais. **Estudos de Psicologia**, Campinas, v. 25, p. 585–593, 2008. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/estpsi/a/LTdtHbLvZPLZk8MtMNMZyb/?lang=pt>. Acesso em: 18 mai. 2025.

SDA - SOFIA DEVELOPMENT ASSOCIATION. **Library DAA**. 2014. Disponível em: <https://www.sofia-da.eu/en/past/design-led-innovations-for-active-ageing/library-design-led-innovations-for-active-ageing.html>. Acesso em: 10 mar. 2025.

SDN - SERVICE DESIGN NETWORK. **Service design impact report: Public Sector**. Köln, Germany: Service Design Network, 2016. Disponível em: https://www.service-design-network.org/uploads/sdn-impact-report_public-sector.pdf. Acesso em: 10 abr. 2025.

SHOSTACK, G. Lynn. How to design a service. **European journal of Marketing**, Londres, v. 16, n. 1,

p. 49–63, 1982. Disponível em: <https://doi.org/10.1108/EUM0000000004799>. Acesso em: 4 nov. 2020.

SMITH, Graham. **Democratic Innovations: Designing Institutions for Citizen Participation**. Cambridge: Cambridge University Press, 2009.

STICKDORN, Marc, LAWRENCE, Adam; HORMESS, Markus; SCHNEIDER, Jakob. **Isto é design de serviço na prática: como aplicar o design de serviço no mundo real – manual do praticante**. Tradução de Mariana Belloli. Porto Alegre: Bookman, 2020.

THOELLEN, Annelies; CLEEREN, Steven (org). **Public Service Design: A guide for the application of service design in public organisations**. Brussels: Design Flanders, 2015. 79 p.

UNITED NATIONS. **World Population Ageing 2019**. New York, 2019. Disponível em: https://www.un.org/development/desa/pd/sites/www.un.org.development.desa.pd/files/documents/2020/Jan/un_2019_worldpopulationageing_report.pdf. Acesso em: 10 abr. 2025.

UNITED NATIONS. **Principles for older persons**. [S. l.]: United Nations, dez. 1991. Disponível em: www.un.org/development/desa/ageing/resources/international-year-of-older-persons-1999/principles.html. Acesso em: 10 abr. 2020.

UNITED NATIONS. **Report of the world assembly on ageing**. Vienna: United Nations, ago. 1982. Disponível em: <https://www.un.org/esa/socdev/ageing/documents/Resources/VIPEE-English.pdf>. Acesso em: 10 abr. 2025.

UNRIC - CENTRO REGIONAL DE INFORMAÇÃO DAS NAÇÕES UNIDAS. **Envelhecimento**. [S. l.]: UNRIC, jul. 2019. Disponível em: <https://unric.org/pt/envelhecimento/>. Acesso em: 10 abr. 2025.

VARELLA, Drauzio; JARDIM, Carlos. **Guia prático de saúde e bem-estar: primeiros socorros: doenças**. Barueri, SP: Gold Editora, 2009.

WHO - WORLD HEALTH ORGANIZATION. **Active ageing: a policy framework**. [S. l.]:

WHO, 2002. Disponível em: <https://apps.who.int/iris/handle/10665/67215>. Acesso em: 10 mar. 2025.

WIRTZ, Jochen; LOVELOCK, Christopher. **Essentials of services Marketing**. 3. ed. Harlow: Pearson Education Limited, 2017.

Sobre a autora

Franciele Forcelini é professora do curso de Design da Universidade Federal de Minas Gerais (UFMG). Doutora (2023) e mestre (2019) em Design pela Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC). Especialista em Design (2015) pela EBS Business School. Graduada em Design de Produto (2010) pela Universidade Regional de Blumenau (FURB). Designer de interiores (2011) pelo Instituto Brasileiro de Design de Interiores (IBDI). Integra o Grupo de Estudos em Gerontologia Educacional (GEGE) e a Rede de Pesquisa e Desenvolvimento em Tecnologia Assistiva (RPDTA). Profissional com experiência nos contextos industrial, de consultoria, docência e pesquisa. Atua nas áreas de design de produto, serviço e interiores, com ênfase nos estudos de ergonomia, design inclusivo e experiência do usuário aplicados a produtos e serviços.

E-mail: francieleforcelini@gmail.com

Lattes: <http://lattes.cnpq.br/3079654394400659>

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-8301-201X>

Entre corpos e memórias: a intergeracionalidade mediada pelo design sensorial

Between bodies and memories: intergenerationality mediated by sensory design

Rafaela dos Santos Borges

Julia Duarte Silveira Amaral

Luiza Novaes

Vera Maria Marsicano Damazio

Resumo: Este artigo explora o design sensorial como abordagem teórico-prática e método qualitativo, a partir de uma oficina universitária centrada na percepção corporal e nas metáforas sensoriais (Ludden *et al.*, 2012). Construído em diálogo entre a mediadora e uma participante, o texto acompanha como a experiência influenciou uma pesquisa sobre envelhecimento feminino e intergeracionalidade. O design sensorial se apresenta como dispositivo de mediação entre repertórios perceptivos diversos, fortalecendo a coautoria e o deslocamento de olhares. Inspirado por Larrosa (2002), Beauvoir (1990) e pela exposição Envelhe(ser) (Amaral; Damazio, 2023), o artigo demonstra como o estranhamento sensorial pode gerar reconhecimento, ampliando os modos de escuta e conexão entre gerações. Ao evocar os sentidos e transformá-los em linguagem compartilhável, o design se afirma como campo sensível de encontro entre corpos, tempos e memórias.

Palavras-chaves: design sensorial; experiência; subjetividade; intergeracionalidade; envelhecimento feminino.

Abstract: This article explores sensory design as both a theoretical-practical approach and a qualitative method, based on a university workshop focused on bodily perception and sensory metaphors (Ludden *et al.*, 2012). Built through a dialogue between the facilitator and one of the participants, the text traces the influence of this experience on a research project about women's aging and intergenerationality. Sensory design emerges as a mediating device between diverse perceptual repertoires, strengthening co-authorship and fostering perceptual shifts. Inspired by Larrosa (2002), Beauvoir (1990), and the exhibition Envelhe(ser) (Amaral; Damazio, 2023), the article demonstrates how sensory estrangement can lead to recognition, expanding modes of listening and enabling meaningful connections across generations. By evoking the senses and translating them into shared language, design is affirmed as a sensitive and symbolic field of encounter between bodies, times, and memories.

Keywords: sensory design; experience; subjectivity; intergenerationality; female aging.

Introdução

Durante o século XX, consolidou-se no campo do design uma clara predominância da visão como o principal canal de interação com os artefatos. Esse olhar centralizado, enraizado na tradição modernista e amplificado pela lógica da comunicação visual, gerou uma cultura de projeto que, com frequência, relegou ao plano secundário outras esferas da experiência sensorial (Lupton, 2018).

Em resposta a essa limitação e diante das críticas à racionalidade técnica, somadas à crescente valorização da experiência do usuário, o campo do design tem testemunhado uma virada sensorial, que passa a reconhecer os sentidos como agentes cognitivos e afetivos fundamentais na construção de significado (Gibson, 1966). Em consonância com esse movimento, a teoria da cognição incorporada postula que o conhecimento e o pensamento não são processos puramente abstratos, mas estão intrinsecamente ancorados nas interações sensório-motoras do corpo com o ambiente (Varela; Thompson; Rosch, 1991; Wilson, 2002).

No campo do design, Van Rompay e Ludden (2015) destacam como as experiências corporais cotidianas influenciam diretamente a avaliação de produtos, a atribuição de significado e a evocação de afeto, sublinhando que a compreensão da experiência com um artefato é inseparável de sua interação com o corpo. O design sensorial, nesse cenário, propõe reequilibrar o protagonismo da visão ao integrar os diversos canais sensoriais (tato, olfato, paladar, audição e propriocepção/equilíbrio) nos processos de projeto, favorecendo abordagens multissensoriais e sinestésicas que buscam uma estética sensorial integrada.

Nesse sentido, a perspectiva de Larrosa (2002) propõe um redesenho para uma pedagogia que se afasta do controle e da previsibilidade, abraçando o caráter imprevisível da experiência. Esse viés é fundamental para o campo do design sensorial, que lida com a subjetividade da percepção. Larrosa argumenta que a experiência é aquilo que “nos forma e nos transforma”, em contraste com o conhecimento que “não nos modifica”. Para o design, isso implica em metodologias que criem condições para que os designers vivenciem as qualidades sensoriais de materiais, ambientes e interações de forma profunda e pessoal, indo além da aquisição de conhecimentos técnicos sobre os sentidos. A leitura dessas qualidades não deve ser apenas uma compreensão racional, mas uma “[...] experiência de linguagem, de pensamento, e também uma experiência sensível, emocional” (Larrosa, 2002, p. 7). Para que essa afetação se manifeste, deve haver um estranhamento inicial que atraia a atenção para o que está acontecendo. Esse estranhamento, proposto por Larrosa (2002), é corroborado por Watson (2013, *apud* Beltrão, 2021), que destaca a importância de adotar um olhar distanciado sobre aquilo que estamos produzindo. Tal exercício permite enxergar o que todos veem, mas de forma singular, um movimento essencial para a inovação.

A partir desse panorama, o designer torna-se um maestro de estímulos sensoriais, responsável por orquestrar, desde o início do projeto, uma composição harmônica entre sentidos (Riccò; Belluscio; Guerini, 2003). Mais do que manipular matéria e forma, ele assume o papel de tradutor de experiências, capaz de transformar sensações e memórias subjetivas em uma linguagem projetual comunicável. Essa função exige domínio técnico, escuta sensível e atenção à diversidade perceptiva dos usuários, incluindo pessoas com deficiências sensoriais, cuja experiência pode depender de redundâncias perceptivas ou alternativas de personalização (Haverkamp, 2013).

Com base nessas premissas, foi realizada uma oficina experimental em ambiente universitário concebida como uma estratégia metodológica para explorar essas dimensões de forma prática. Ao envolver os participantes em dinâmicas de exploração sensorial com objetos visualmente ocultos, a atividade instigou a elaboração de metáforas sensoriais baseadas em experiências táteis, olfativas, gustativas e sonoras. Para Ludden *et al.* (2012), essas metáforas criam conexões entre palavras e experiências sensoriais de diferentes domínios, integrando sistemas perceptivos à linguagem. Dessa forma, elas permitem associar atributos perceptivos, possibilitando que sensações subjetivas sejam traduzidas em formas comunicáveis e compartilháveis no processo de design.

Entre os participantes, uma pesquisadora em formação conectou essas vivências à sua investigação sobre envelhecimento feminino e intergeracionalidade. A partir da experiência sensorial coletiva, ela passou a repensar sua proposta de projeto à luz dos afetos mobilizados, das tensões compartilhadas e das imagens simbólicas que se manifestaram nas trocas. Sua pesquisa discute como o aumento da longevidade tem produzido a convivência de múltiplas idades num mesmo tempo histórico, sem que isso se reflita em espaços de encontro e troca entre gerações. Ao deslocar o foco do envelhecimento de uma lógica biológica para uma compreensão sensível e situada, a pesquisadora reivindica o corpo e os afetos como centrais na construção de narrativas mais inclusivas sobre o tempo e as mulheres.

Assim, percebe-se que a valorização da experiência e dos sentidos se configura como um caminho promissor para o desenvolvimento do design relacional, especialmente em contextos que buscam fomentar o diálogo e a conexão entre diferentes gerações. Conforme Neves e Damazio (2024), o design contemporâneo tem se deslocado de uma abordagem centrada na estética e funcionalidade para outra que prioriza relações humanas e impacto emocional. Nesse cenário, o design sensorial oferece ferramentas potentes para a construção de pontes afetivas e de compreensão mútua, essenciais para fortalecer as relações intergeracionais.

É nesse contexto que este estudo se insere, buscando compreender como o design pode mediar encontros entre diferentes gerações e propor soluções mais empáticas e acessíveis, considerando o design relacional como campo e o design sensorial como método. Considerando o envelhecimento como uma experiência dialógica, propõe-se um redesenho das práticas projetuais, focado na atenção e na ativação dos sentidos como linguagem simbólica. Essa abordagem tem potencial para impactar diversas dimensões da vida cotidiana de mulheres idosas, dos vínculos familiares à forma como são percebidas socialmente.

Este artigo nasce do diálogo entre a facilitadora da oficina e uma participante, articulando fundamentos teóricos do design sensorial com as falas, metáforas e reflexões produzidas durante e após a atividade. Com essa troca, busca-se evidenciar como o design sensorial pode atuar como método de pesquisa e projeto, fortalecendo o encontro entre gerações e valorizando repertórios sensoriais diversos. A escuta, o corpo e o afeto aparecem aqui como caminhos para ressignificar o envelhecimento e construir um design mais alinhado às experiências vividas pelas mulheres.

Design sensorial: a dimensão emocional e o saber de experiência

Segundo Schifferstein e Desmet (2008), o design multissensorial busca envolver todos os sentidos no processo projetual, intensificando a comunicação de conceitos e emoções por meio dos produtos. Haverkamp (2013, 2019), por sua vez, alerta que a mera presença de múltiplos estímulos não garante a qualidade da experiência, sendo necessário coordenar suas interações de modo sistemático para formar uma estética sensorial integrada. Esta visão mais aprofundada nos conduz ao conceito de design sinestésico (Riccò, 1999) em que correspondências sensoriais são criadas para que um produto transmita, de forma coesa, uma intenção perceptiva e funcional específica. Um objeto pensado para transmitir relaxamento, por exemplo, deve fazê-lo por meio de formas suaves, sons abafados, texturas aveludadas e aromas delicados, ou seja, deve expressar a mesma mensagem por todos os canais sensoriais.

A experiência sensorial no design envolve uma complexa rede de percepções e afetos. A abordagem emocional sugere que os produtos são projetados tanto para resolver necessidades práticas quanto para despertar sentimentos, como apontam Schifferstein e Desmet (2008) e Norman (2007). Para o neurocientista António Damásio (1996), essa dimensão afetiva pode anteceder a racionalidade em muitos processos de decisão, operando em níveis inconscientes por meio da memória sensorial. O cheiro de um perfume, o som de uma embalagem ou a textura de um material podem ativar lembranças, gerar prazer ou desconforto e estabelecer vínculos profundos entre pessoas e objetos. Assim, o design sensorial pode potencializar conexões subjetivas e simbólicas que ultrapassam a função, alcançando o campo da experiência vivida.

Para aprofundar essa dimensão, torna-se fundamental a perspectiva de Larrosa (2002). Para o pesquisador, a experiência não se limita ao que nos acontece, à mera ocorrência ou informação, mas sim ao que nos passa, nos afeta e nos transforma em nosso modo de ser e perceber. O “saber de experiência”, nesse sentido, ocorre quando o sujeito se torna permeável ao acontecimento e se permite ser envolvido por ele, gerando um conhecimento singular e intrinsecamente significativo. Nesse sentido, o design sensorial revela-se como um método promissor para o design relacional, especialmente no fomento do diálogo, ao criar pontes afetivas e de compreensão mútua. Ele não se limita a “despertar os sentidos”, mas a construir interfaces simbólicas e afetivas entre indivíduos, em que a memória sensorial e o saber de experiência desempenham um papel central na troca entre diferentes repertórios.

Aplicar o design sensorial como método requer estratégias que articulem os sentidos de forma integrada, com o objetivo de provocar sensações e construir pontes entre pessoas, memórias e significados. Segundo Ludden *et al.* (2012), uma das estratégias mais eficazes para conectar domínios sensoriais distintos é a metáfora sensorial. Esse tipo de metáfora cria pontes entre palavras e experiências sensíveis, integrando linguagem e percepção. Por exemplo, dizer que uma voz é “aveludada” transfere propriedades táteis de um tecido para uma qualidade auditiva, facilitando a comunicação e evocando a sensação.

No design, as metáforas sensoriais são especialmente úteis na fase de ideação, pois ajudam a traduzir sensações subjetivas em diretrizes projetuais compreensíveis e compartilháveis. Além disso, facilitam a troca de referências entre usuários e designers, aproximando os repertórios afetivos das intenções de projeto. Ao converter essas experiências afetivas e seu saber inerente

em uma linguagem comunicável, as metáforas facilitam a criação de um terreno comum para o diálogo e a cocriação no processo de design.

Metodologia: da oficina ao artigo

A presente pesquisa possui caráter exploratório e qualitativo, fundamentada em um experimento prático conduzido em contexto universitário. A proposta partiu da hipótese de que a exploração sensorial, quando mediada por metodologias participativas, pode revelar repertórios afetivos e perceptivos que ampliam as possibilidades de representação no design. O objetivo principal foi investigar como estímulos sensoriais podem ser associados a significados simbólicos por meio da criação de metáforas.

Para apoiar a criação de metáforas sensoriais na oficina, foi utilizado como exemplo o mapa associativo desenvolvido por Ludden *et al.* (2012) (Figura 1). Os autores enfatizam que, na elaboração de metáforas sensoriais, é essencial considerar atributos como textura, cheiro, som, forma, materiais e movimentos de uso. Além dessas qualidades sensoriais fundamentais, o mapa contempla efeitos percebidos, o nome do produto, sua natureza e as relações contextuais com outros objetos.

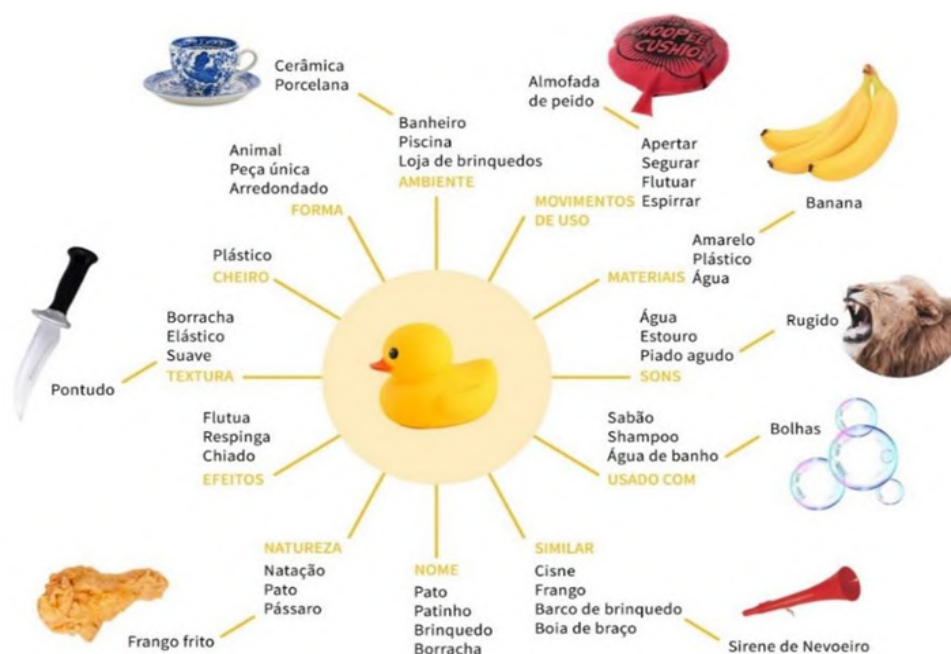


Figura 1: Mapa associativo para criar metáforas sensoriais.
Fonte: Traduzido de Ludden *et al.* (2012).

Segundo os autores, a metáfora sensorial só se realiza plenamente quando estabelece um elo com experiências prévias reconhecíveis, ativando a memória afetiva e ampliando o vocabulário sensorial no design. Essa estrutura permite conectar estímulos sensoriais a elementos do repertório dos participantes da oficina, favorecendo a criação de analogias significativas e compartilháveis.

Com base nesse referencial, a proposta da oficina não se limitou a estimular os sentidos, mas buscou criar um espaço seguro e provocador, no qual os participantes pudessem explorar subjetivamente seus repertórios e compartilhar interpretações intersubjetivas. A atividade foi dividida em duas dinâmicas complementares, orientadas por um roteiro de investigação, apresentadas a seguir.

Dinâmica 1: Metáforas do sentir

Nesta etapa, os participantes tiveram os olhos vendados com uma faixa de TNT preto para intensificar a percepção pelos demais sentidos. Em seguida, eles exploraram cinco caixas sensoriais, cada uma contendo objetos que estimulavam diferentes sensações, como texturas, aromas, sabores e sons (Figura 2).



*Figura 2: Dinâmica 1 - Metáforas do Sentir.
Fonte: Autoria própria.*

Após essa exploração, cada participante escolheu dois objetos de sua preferência. Com a venda retirada, foram convidados a refletir e responder às seguintes perguntas sobre os objetos selecionados:

- Que sensações esses objetos despertaram em você?
- Se essas sensações fossem uma palavra, quais seriam?
- Se fossem transformadas em outro sentido, que estímulos seriam?

Dinâmica 2: Objeto em outro corpo

Na segunda dinâmica, propôs-se um exercício coletivo de transposição sensorial. Os grupos receberam objetos cotidianos (leque, lanterna ou bala de goma) e foram desafiados a reinterpretá-los a partir de um sentido não dominante, com base nas metáforas geradas. Essa dinâmica visava instigar o deslocamento do principal estímulo percebido no objeto: como seria esse artefato se ele fosse percebido primordialmente pelo cheiro? Ou pelo som? Ou pelo toque?

A escolha da experimentação sensorial como método justifica-se por sua potência em colocar os participantes em troca direta, favorecendo o acesso a dados subjetivos frequentemente invisibilizados por abordagens tradicionais. A roda de conversa foi registrada em vídeo, e a mediadora realizou anotações em diário de campo para complementar a coleta de dados.

A oficina contou com seis participantes e teve duração aproximada de quatro horas, sendo realizada no contexto de um evento universitário. Os participantes foram selecionados por meio da técnica de amostragem em bola de neve, uma vez que o interesse surgiu espontaneamente a partir da divulgação interna do evento. A análise dos dados coletados (falas, metáforas e observações em diário de campo) foi conduzida a partir de uma abordagem temática e semiótica, buscando identificar padrões sensíveis, deslocamentos perceptivos e construções simbólicas emergentes da experiência.

Além disso, a metodologia deste artigo apoia-se em uma abordagem qualitativa dialógica, explorando a interseção entre a experiência da oficina e o projeto de pesquisa de uma das participantes. Por meio do diálogo entre facilitador e participante, o estudo analisa os dados produzidos, articulando-os ao referencial teórico do design sensorial e às reflexões sobre envelhecimento e intergeracionalidade. Essa perspectiva permite uma análise aprofundada de como vivências sensoriais subjetivas podem informar e transformar o processo de pesquisa em design, revelando potenciais para a criação de soluções empáticas e inclusivas, capazes de combater estereótipos e promover o diálogo entre gerações.

A oficina como catalisador para pesquisa em design

A experiência na oficina, especialmente suas dinâmicas de exploração sensorial e a criação de metáforas, atuou como um catalisador para o projeto de pesquisa da participante. Suas falas ao longo das atividades revelaram uma conexão profunda com a proposta, evidenciando como a reflexão sobre o sentir e a subjetividade pode contribuir para a sua área de investigação.

Durante uma das dinâmicas, ao manusear uma caixa de som (Figura 3), a participante a associou imediatamente a “um sabonete da Granado”, detalhando que “o formato com certeza arredondado” e a “textura da caixa de som parece veludo”, imaginando ainda uma embalagem “embrulhada com papel” e destacando a semelhança do botão com “o baixo relevo que o sabonete tem”. A associação entre objeto, materialidade e contexto (tratando-se de uma caixa de som para banho) ilustra a fluidez entre sentidos, memória e funcionalidade, percorrendo elementos como textura, forma e relações contextuais previstas no mapa associativo (Figura 3).



*Figura 3: Caixa de som citada pela participante.
Fonte: Autoria própria.*

Outro momento marcante foi a interação com um frasco de perfume. Ao perceber seu aroma residual, a participante compartilhou uma memória afetiva: “Esse cheiro me lembra quando você é uma criança, não sei, você é baixinha, quando você abraça sua avó e coloca a sua cara na barriga dela, tem esse cheiro.” A fala evidencia o potencial do estímulo olfativo como disparador de lembranças e afetos intergeracionais, reforçando a potência do sensorial como método de acesso ao simbólico e ao subjetivo.

A discussão entre os participantes, marcada pela diversidade de interpretações, também foi reveladora. Enquanto outro participante descreveu o perfume com intensidade, a participante comentou: “não é um cheiro que se destaca assim, [...] é lugar menor, sabe?”. O contraste entre as percepções criou um espaço de reconhecimento da pluralidade sensorial, revelando que compreender o outro exige, antes, reconhecer o próprio repertório. Essa troca foi essencial para que a participante visualizasse como a metodologia poderia ser aplicada em sua pesquisa, que investiga o diálogo entre mulheres de diferentes idades no envelhecer. Ao final da oficina, a participante destacou o impacto da experiência sobre sua prática projetual:

Eu acho que faz a gente ter um pouco mais de cuidado, assim, com as experiências. Então, tipo pensar além, entendeu? [...] Eu consigo me ver usando o design sensorial para expandir as minhas ideias e conseguir fazer meus projetos serem mais completos. Eu o vejo como uma ferramenta.

A fala reforça o valor de se abrir a outros sentidos, ampliando as possibilidades de interpretação e fortalecendo a empatia no processo de design. Esses *insights* foram fundamentais para que a participante reformulasse sua abordagem metodológica, passando a compreender o design sensorial não apenas como um recurso estético, mas como um caminho para acessar repertórios afetivos e estimular trocas significativas entre gerações. Após a oficina, ela relatou estar mais atenta aos sentidos que mediavam sua relação com as mulheres mais velhas da própria família.

Apesar da potência metodológica da oficina, alguns limites merecem ser considerados. A proposta foi realizada em contexto universitário, com poucas pessoas e tempo curto para maturar as trocas. Esses contornos criaram um campo fértil de experimentação, mas restringem a possibilidade de generalização dos achados. Além disso, a interpretação das falas e metáforas esteve sujeita às perspectivas da própria mediadora, indicando a necessidade de múltiplos olhares em futuras pesquisas. Por fim, o grau de abertura subjetiva dos participantes influenciou diretamente a profundidade das trocas, ressaltando a importância de espaços de confiança para que as metodologias sensoriais possam, de fato, acontecer.

Design sensorial como diálogo intergeracional

Reconhecer o repertório: um processo de afastamento e aproximação

A metodologia da oficina, especialmente a imersão nos sentidos sem a primazia da visão (através do uso da venda), favoreceu um “estranhamento inicial” nos participantes. Essa ruptura com o habitual é crucial para que algo verdadeiramente “nos aconteça”, conforme propõe Larrosa (2002). Esse estranhamento é também abordado por Watson (2013, *apud* Beltrão, 2021), ao destacar a importância de adotar uma perspectiva distanciada sobre aquilo que estamos produzindo, possibilitando perceber o que todos percebem, mas de maneira singular. Nesse intervalo entre

o distanciamento e a entrega, forma-se um espaço fértil de troca. O afastamento não se opõe à afetação, mas pode ser seu prelúdio, um modo de convocar a atenção e preparar o terreno para que a pessoa se permita reconhecer ao tocar, modificar e imaginar a partir de outras interpretações sobre os mesmos estímulos sensoriais.

Essa compreensão contrasta com a tradição de pensamento técnico-científico que associa objetividade à neutralidade e ao não envolvimento. Donna Haraway (1988) critica essa perspectiva ao propor a noção da “visão do olho de Deus”, um ponto de vista supostamente universal e verticalizado, descolado do corpo e da experiência. Aqui, propomos outro caminho: entender que objetividade e subjetividade não são opostas, mas entrelaçadas. O distanciamento inicial não anula a afetação; ao contrário, pode ser condição para que ela aconteça com mais consciência. É no movimento de deslocar-se do próprio repertório para reconhecer o repertório do outro que se faz design relacional. Refletir sobre as experiências e perceber que elas não ocorrem apenas individualmente, mas de forma coletiva, permite a criação de repertórios comuns, um reconhecimento de que o outro também experimenta percepções semelhantes às nossas.

A inovação no processo de pesquisa em design pode ser introduzida a partir desse processo de afastamento-afetação-reconhecimento. A oficina, ao propor estímulos sensoriais que inicialmente desafiam o reconhecimento visual, simula o percurso que o pesquisador percorre ao se envolver com a investigação: um afastamento que abre possibilidades, uma afetação que desperta a curiosidade e um reconhecimento que sustenta o interesse. A seguir, o próximo tópico é apresentado a partir da perspectiva da participante, com o objetivo de evidenciar como esse método pode impactar o design tanto como prática projetual quanto como processo de investigação acadêmica.

O design sensorial como lente para o diálogo intergeracional

A intergeracionalidade refere-se à promoção de vínculos significativos entre diferentes gerações, visando enfrentar o isolamento social e os impactos do envelhecimento populacional. Tradicionalmente presentes no seio familiar, essas relações passaram a demandar mediações institucionais diante das transformações sociais e demográficas (Oliveira, 2018). Em uma sociedade cada vez mais diversa em faixas etárias, tais conexões são raras, mas altamente valiosas para o bem-estar e produtividade (Johfre, 2021).

Do ponto de vista da participante, a oficina revelou o potencial do sentir como um método eficaz para aproximar gerações, aspecto central em sua pesquisa sobre o envelhecimento feminino. A propósito, Simone de Beauvoir observa que “[...] imaginar-me velha é imaginar-me outra” (1990, p. 11) e que “[...] o velho surge como um outro”, um corpo e um tempo que ainda não habitamos, mas que já nos habita como possibilidade. Há, assim, um duplo movimento de antecipação e recusa: a velhice é, ao mesmo tempo, íntima e estrangeira, próxima e distante, nossa e alheia. Para a autora, “[...] não sabemos quem somos, se ignoramos quem seremos”. Nesse sentido, o design sensorial é um meio para o diálogo intergeracional, empregado para reconhecer quem somos hoje, nossos repertórios e afetos, e também para nos aproximar daquilo que, em algum momento, seremos. É um exercício de atenção que se estende no tempo.

Quando colocamos Beauvoir (1990) e Larrosa (2002) em diálogo, percebemos que a velhice, tal como Beauvoir a descreve, já contém em si mesma esse vetor de afastamento: pensar-se velho é sofrer a ruptura com a autoimagem presente, é admitir que o “eu” é transitório e, portanto, aberto à

experiência. A recusa de reconhecer-se na figura do idoso pode ser lida como resistência à abertura para perceber o próprio envelhecimento. A velhice seria, então, a experiência-limite que obriga o sujeito a interrogar-se sobre continuidade, identidade e alteridade. A interseção entre os dois conceitos de estranhamento reside na ideia de que a quebra da percepção habitual é essencial para se deixar afetar por esse processo. O desafio reside em transformar o estranhamento que leva à negação (Beauvoir, 1990) em um estranhamento que permite a experiência e o reconhecimento (Larrosa, 2002).

É nesse ponto que o design sensorial se afirma como método: ao provocar deslocamentos perceptivos e ativar repertórios sensoriais esquecidos ou negligenciados, ele possibilita uma forma de reconhecimento que não é linear nem homogênea, mas múltipla e aberta. A partilha de memórias sensoriais, como o cheiro de um perfume que remete ao abraço de uma avó, transcende a idade cronológica e aproxima mulheres de diferentes faixas etárias. Essas experiências, que Larrosa descreve como “aquilo que nos forma e nos transforma”, estabelecem um terreno comum onde o reconhecimento do outro se entrelaça com o reconhecimento de si. Nesse espaço, o sensorial não serve apenas para promover empatia entre gerações, mas também para aprofundar a percepção de si como sujeito que envelhece, revelando a complexidade emocional que compõe esse processo.

Ao deslocar estereótipos e estimular o diálogo, o design sensorial contribui para construir formas mais plurais de entender o envelhecer, como experiência vivida, sentida e compartilhada. Assim, torna-se possível compreender o corpo em transformação a partir dos significados que as próprias mulheres atribuem às suas mudanças ao longo do tempo. Essa perspectiva permite identificar quais sentidos, tanto fisiológicos quanto simbólicos, podem ser compartilhados entre diferentes gerações, favorecendo o diálogo.

Se o estranhamento é gatilho de consciência, o design pode operar como mediador para torná-lo habitável e fértil. Em vez de tentar explicar a velhice aos jovens (ou a juventude aos idosos) em termos puramente discursivos, podemos construir situações em que corpos diversos sentem algo do mundo do outro, a partir da troca de experiências. No contexto brasileiro, França, Silva e Barreto (2006) destacam a relevância dos programas intergeracionais como estratégias de enfrentamento ao etarismo e como formas de fortalecer a cidadania e recuperar valores éticos e morais.

A exposição *Envelhe(ser): mulheres, trajetórias e vivências* (Figura 4) dialoga diretamente com os princípios do design sensorial ao promover afeto, acolhimento e encontro em um contexto intergeracional (Amaral e Damazio, 2023). Em vez de reforçar uma abordagem centrada nos desafios biológicos do envelhecimento, a proposta valoriza a expressão artística como forma de dar visibilidade aos sentimentos e experiências de mulheres com mais de 50 anos.



Figura 4: Poster da Exposição "Envelhe(ser): mulheres, trajetórias e vivências".
Fonte: Amaral e Damazio, 2023.

O painel central da exposição exemplifica como o design sensorial pode funcionar como dispositivo de mediação (Figura 5). Ao escolherem as esferas coloridas para representar seus sentimentos sobre diferentes aspectos do envelhecer, como família, sexualidade, trabalho, estética e saúde, as participantes se engajam em um ato de coautoria.

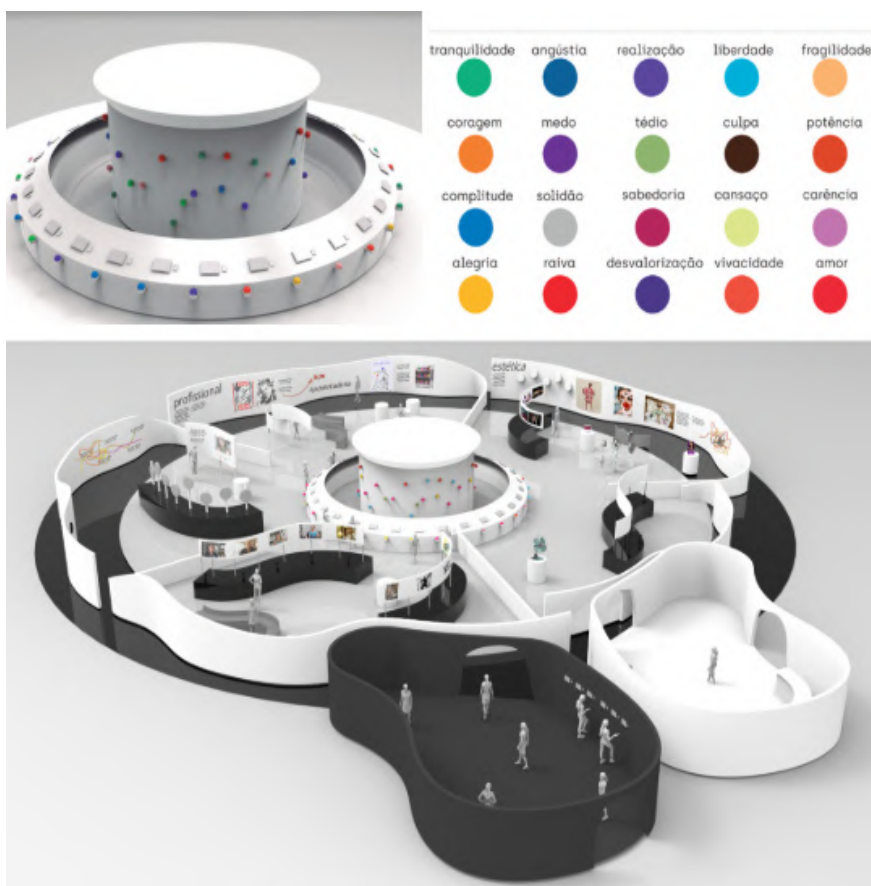


Figura 5: Painel central da exposição e esferas coloridas com seus significados.
Fonte: Amaral e Damazio, 2023.

As composições visuais resultantes tornam essas experiências tangíveis e compartilháveis, operando como metáforas sensoriais que traduzem o subjetivo em linguagem visual. Esse gesto de “sentir no próprio corpo as marcas do envelhecer” (Amaral e Damazio, 2023) ultrapassa a simples observação: transforma-se em reconhecimento de que a velhice não está fora de nós, mas nos habita como possibilidade adiante.

Além disso, a exposição revela que o design, quando atravessado pelo sensorial, deixa de ser apenas uma ferramenta técnica para se tornar um agente de provocação existencial. Ele cria condições para que mulheres jovens experimentem, ainda que por instantes, o lugar da “outra”, transformando a empatia em um movimento de troca e não de observação à distância. As narrativas cocriadas por meio da sensorialidade diluem estereótipos e abrem espaço para identidades envelhecidas mais plurais e complexas. Isso ressoa com a afirmação de Goldani (1999, p. 78): “[...] o mundo dos muitos idosos é um mundo das mulheres”, e esse mundo precisa ser escutado, sentido e ressignificado.

O estranhamento inicial provocado pela venda nos olhos na oficina sensorial encontra eco no deslocamento de percepção que a exposição busca ativar. Em ambos os casos, rompe-se com o olhar automático para possibilitar a experiência. A velhice, antes percebida como algo distante, passa a ser sentida, reconhecida e situada. A exposição convida o público a mergulhar nas vivências de mulheres que envelhecem, aproximando o olhar e o corpo dessa realidade. Mais do que sensibilizar quem ainda não enfrentou seu próprio envelhecimento, a proposta também cria um espaço de reconhecimento entre as próprias mulheres que envelhecem. Isso permite que elas se vejam representadas, se reconheçam umas nas outras e validem suas experiências a partir dessa identificação compartilhada.

Ao provocar um estranhamento inicial e, depois, um reconhecimento, o design cria possibilidades de negociação entre gerações. As conversas surgem a partir da descoberta de experiências compartilhadas, tanto sensorial quanto simbolicamente. Assim, a prática do design passa a cultivar uma cultura do envelhecer reconhecido, em que futuros e passados se conectam por meio dos sentidos, ressignificando o “ser outro”, o “ser velho” e o “ser nós”.

Considerações finais

Este artigo argumenta por um deslocamento fundamental na prática do design, que se move de uma abordagem centrada na visualidade para uma que se ancora na mediação de experiências e na reconexão entre subjetividades. A investigação demonstrou que o design sensorial, mobilizado como método qualitativo, opera como um catalisador para esse movimento. A experiência da oficina universitária revelou seu potencial para criar pontes afetivas, onde memórias intergeracionais foram articuladas para refletir e transformar uma percepção comum do envelhecimento: de uma fatalidade biológica para uma experiência subjetiva e compartilhada.

O “estranhamento” sensorial, inspirado em Larrosa (2002), provou ser mais que um exercício perceptivo; tornou-se uma condição para o reconhecimento. Ao interromper o automatismo do olhar, a metodologia permitiu que a velhice, o “outro” de Beauvoir (1990), fosse sentida como uma possibilidade íntima, e não como uma alteridade distante. Essa aproximação, mediada pelos sentidos, é a essência do design relacional que este estudo defende: um design que não projeta para o outro, mas que constrói as condições para o encontro com o outro.

Os desdobramentos dessa perspectiva se manifestam nos diversos campos onde o design atua de forma interdisciplinar. Na saúde, inspira a criação de ambientes terapêuticos que acolhem o corpo em suas múltiplas fases, enquanto na educação, fundamenta pedagogias que valorizam o “saber de experiência” proposto por Larrosa (2002). No planejamento urbano, estimula o desenvolvimento de espaços públicos que, ao invés de segregar, promovam o encontro intergeracional por meio de estímulos multissensoriais. O exemplo da exposição *Envelhe(ser)* concretiza esse potencial, demonstrando como a coautoria sensorial pode dissolver estereótipos e construir um terreno comum onde juventude e velhice dialogam como partes de um mesmo fluxo.

É fundamental reconhecer que os *insights* aqui apresentados derivam de um recorte específico: uma oficina breve em contexto universitário. Contudo, essa especificidade não representa uma limitação, mas um ponto de partida que evidencia a necessidade de expandir tais práticas para públicos e contextos diversos, para além do ambiente universitário. Futuras pesquisas devem, portanto, se dedicar a criar e sustentar esses espaços de troca, desenvolvendo metodologias que validem a subjetividade como dado rigoroso e que formem designers mais atentos à escuta e à presença.

Reafirmamos, portanto, o design sensorial como uma abordagem comprometida com a complexidade da vida. Convidamos pesquisadores e profissionais para assumirem o design sensorial como um fundamento relacional e ético no ato de projetar, redefinindo o papel do designer: de um formulador de soluções para um mediador de relações e subjetividades. Projetar, nessa perspectiva, torna-se a arte de cultivar contextos de convivência onde o “ser outro” se traduz em reconhecimento mútuo, e o “ser nós” se desenha como horizonte comum a ser continuamente projetado.

Referências

- AMARAL, Julia Duarte; DAMAZIO, Vera Maria. Envelhe(ser): o design emocional e social como meio para refletir o envelhecimento feminino. In: **Anais do 10º MXRio Design Conference 2023**, São Paulo: Blucher, 2023. p. 331-339. ISSN 2318-6968. DOI: 10.5151/mxriodc2023-024.
- BEAUVOIR, Simone. **A velhice**. Porto Alegre: Autografia, 1990.
- BELTRÃO, André Luis Ferreira. **Práticas pedagógicas no ensino de Design**: experimentando abordagens significativas. 2021. 151f. Tese (Doutorado em Design) – Universidade Católica do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2021.
- DAMÁSIO, António Rosa. **O erro de Descartes**: emoção, razão e o cérebro humano. São Paulo: Companhia das Letras, 1996.
- FRANÇA, Lucia Helena de Freitas Pinho; SILVA, Alcina Maria Testa Braz da; BARRETO, Márcia Simão Linhares. Programas intergeracionais: quão relevantes eles podem ser para a sociedade brasileira? **Revista Brasileira de Geriatria e Gerontologia**. Rio de Janeiro, v. 13, n. 3, p. 519-532, 2010. Disponível em: <https://doi.org/10.1590/S1809-98232010000300017>. Acesso em: 20 jun. 2025.
- GIBSON, Jerome James. **The senses considered as perceptual systems**. Boston: Houghton Mifflin Company, 1966.
- GOLDANI, Ana Maria. Mulheres e envelhecimento: desafios para os novos contratos intergeracionais e de gêneros. In: CAMARANO, A. A. (Org.). **Muito além dos 60**: os novos idosos brasileiros. Rio de Janeiro: Ipea, 1999.
- HARAWAY, Donna. Situated knowledges: the science question in feminism and the privilege of partial perspective. **Feminist Studies**, Nova Iorque, v. 14, n. 3, p. 575-599, 1988. Disponível em: <https://doi.org/10.2307/3178066>. Acesso em: 12 jun. 2025.
- HAVERKAMP, Michael. **Synesthetic design**: a handbook for a multi-sensory approach. Switzerland: Birkhäuser, 2013.
- HAVERKAMP, Michael. Synesthetic *versus* Multi-Sensory Design - Differences and Benefits. In: SIDOROFF-DORSO, A. V. (Org.). **Synaesthesia: cross-sensory aspects of cognitive activity in science and art: Proceedings of the 2nd IASAS-Symposium**. Moscou: [s.n.], 2019. Disponível em: <https://www.researchgate.net/publication/343878808>. Acesso em: 10 abr. 2023.
- JOHFRE, Sasha. **Report on intergenerational relationships**. Stanford: Stanford Center on Longevity, 2021. Disponível em: <https://longevity.stanford.edu/the-new-map-of-life-report/>. Acesso em: 20 jun. 2025.
- LARROSA, José Bondía. Notas sobre a experiência e o saber de experiência. **Revista Brasileira de Educação**, Rio de Janeiro, n. 19, p. 20-28, 2002. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/rbedu/a/Ycc5QDzZKcYVspCNspZVDxC/>. Acesso em: 10 jun. 2025.
- LUDDEN, Geke; KUDROWITZ, Barry; SCHIFFERSTEIN, Hendrik; HEKKERT, Paul. Surprise and humor in product design: designing sensory metaphors in multiple modalities. **Humor - International Journal of Humor Research**, Berlin, v. 25, n. 3, p. 285-309, 2012. Disponível em: <https://www.degruyter.com/document/doi/10.1515/humor-2012-0015/html>. Acesso em: 10 fev. 2023.
- LUPTON, Ellen. **The senses**: design beyond vision. Nova Iorque: Cooper Hewitt, Smithsonian Design Museum, 2018. Disponível em: <https://ellenlupton.com/The-Senses-Design-Beyond-Vision>. Acesso em: 16 abr. 2024.
- NEVES, Renata de Assunção; DAMAZIO, Vera Maria. Projetando para emoções e relações: um novo paradigma no design contemporâneo. **Arcos Design**, Rio de Janeiro, v. 17, n. 1, p. 123-142, 2024. Disponível em: <https://www.e-publicacoes.uerj.br/arcosdesign/article/view/78580>. Acesso em: 12 jun. 2025.
- NORMAN, Donald. **Emotional design**: Why we love (or hate) everyday things. Londres: Basic Books, 2007.
- OLIVEIRA, Sara Maria Ribeiro. **A educação intergeracional como processo de desenvolvimento pessoal e social**. 2028. 115f. Dissertação (Mestrado em Estudos da Criança) – Universidade do Minho, Instituto de Educação, Braga, 2018. Disponível em: <http://repositorium.sdum.uminho.pt/bitstream/1822/56031/1/>

tese%20final%20sara %20oliveira.pdf. Acesso em: 20 jun. 2025.

RICCÒ, Dina. **Sinestesia per il design: le interazioni sensoriali nell'epoca dei multimedia**. Milão: Etas, 1999.

RICCÒ, Dina; BELLUSCIO, Antonio; GUERINI, Silvia. Design for the Synesthesia: audio, visual and haptic correspondences experimentation. *In: Anais do Senses and Sensibility in Technology – Linking Tradition to Innovation through Design*, 1ST INTERNATIONAL MEETING OF SCIENCE AND TECHNOLOGY OF DESIGN, Lisboa, 2003.

SCHIFFERSTEIN, Hendrik; DESMET, Pieter. Tools facilitating multi-sensory product design. **The Design Journal**, Londres, v. 11, n. 2, p. 137-158, 2008. Disponível em: <https://doi.org/10.2752/175630608X329226>. Acesso em: 10 abr. 2023.

VAN ROMPAY, Thomas; LUDDEN, Geke. Types of Embodiment in Design: The Embodied Foundations of Meaning and Affect in Product Design. **International Journal of Design**, Taipei, v. 17, n. 4, p. 556-574, 2015. Disponível em: [https://www.ijdesign.org/index.php /IJDesign/article/view/1670/673](https://www.ijdesign.org/index.php/IJDesign/article/view/1670/673). Acesso em: 22 abr. 2025.

VARELA, Francisco; THOMPSON, Eleanor; ROSCH, Evan. **The embodied mind: Cognitive science and human experience**. Cambridge, MA: MIT Press, 1991.

WATSON, Charles. Para se sentir vivo. *In: NACCACHE, Andréa (org.). Criatividade brasileira: Alex Atala, Fernando e Humberto Campana, Jum Nakao: Gastronomia, design, moda*. São Paulo: Manole, 2013.

WILSON, Margaret. Six views of embodied cognition. **Psychonomic Bulletin and Review**, v. 9, n. 4, p. 625–636, 2002.

Agradecimentos

O presente trabalho foi realizado com apoio da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior – Brasil (CAPES) – Código de Financiamento 001 e do Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico (CNPq).

Sobre as autoras

Rafaela dos Santos Borges é doutoranda em Design pela Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro (PUC-Rio). Mestra em Design e Cultura pela Universidade Federal do Rio de Janeiro (UFRJ) e graduada em Desenho Industrial pela Universidade Federal Fluminense (UFF). É professora de Design Gráfico e pesquisadora em design sensorial, investigando o equilíbrio entre subjetividade e racionalidade técnica no ensino de projeto. Sua produção acadêmica articula percepção corporal, semiótica peirceana e processos pedagógicos no design.

E-mail: borges.raff@gmail.com

Lattes: <http://lattes.cnpq.br/4390408141713731>

Orcid: <https://orcid.org/0000-0002-6526-8230>

Julia Duarte Silveira Amaral é graduada em Desenho Industrial pela Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro (PUC-Rio). Desenvolveu o projeto “Envelhe(ser): mulheres, trajetórias e vivências”, com foco nas relações entre design, envelhecimento e gênero. Possui experiência profissional em projetos de mobiliário, identidade visual e cenografia, tendo atuado no Studio Zanini e na Rede Globo. Atua nas áreas de Design Social, Emocional e Feminista, pesquisando a interseção entre design, envelhecimento feminino e intergeracionalidade.

E-mail: juliadsamaral@gmail.com

Lattes: <http://lattes.cnpq.br/8097515291073142>

Orcid: <https://orcid.org/0009-0008-0333-1733>

Luiza Novaes é doutora em Design pela PUC-Rio e Mestra em Photography and Related Media pela School of Visual Arts (NY). É professora do Quadro Principal do Departamento de Artes e Design da PUC-Rio, atuando na graduação e na pós-graduação. Atualmente é Coordenadora do Programa de Pós-Graduação em Design da PUC-Rio. Lidera os grupos de pesquisa “Experiências e Ambientes Interativos” e “Interfaces Físicas Experimentais”, com ênfase em multimodalidade, multissensorialidade e processos colaborativos.

E-mail: lnovaes@puc-rio.br

Lattes: <http://lattes.cnpq.br/5335191858617545>

Orcid: <https://orcid.org/0000-0003-0444-260X>

Vera Maria Marsicano Damazio é doutora em Ciências Sociais e Mestra em Design Gráfico. É professora do Departamento de Artes & Design da Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro (PUC-Rio) desde 1986. Coordenadora do Laboratório de Pesquisa Aplicada Design Memória e Emoção (LABMEMO), onde desenvolve investigações interdisciplinares voltadas para desafios sociais complexos por meio de métodos etnográficos e participativos. Sua atuação foca na interseção entre design, memória e emoção.

E-mail: vdamazio@puc-rio.br

Lattes: <http://lattes.cnpq.br/0479162431018606>

Orcid: <https://orcid.org/0000-0001-8009-2117>

Teatro do Oprimido e design inclusivo: o Teatro-Jornal como estratégia qualitativa para a participação de idosos em processos projetuais

Theater of the Oppressed and inclusive design: Newspaper Theater as a qualitative strategy for the participation of elderly people in design processes

Erika Veras de Castro

Giovanna de Freitas Rozalem Garcia

Luís Carlos Pasquarella

Maria Paula Trigueiros Silva Cunha

Resumo: Este artigo menciona o uso do Teatro do Oprimido, com destaque para a técnica do Teatro-Jornal, como forma de abordagem qualitativa nos processos de criação de projetos em design, especialmente aqueles voltados para incluir diferentes tipos de pessoas, como idosos. Inspirado nas ideias de Augusto Boal, o Teatro-Jornal resgata notícias da mídia impressa e transforma em improvisações teatrais, estimulando reflexões críticas e o envolvimento dos participantes. Ainda nesse âmbito, o artigo estabelece conexão de métodos e outras práticas no campo do design, como o Teatro Intermediário, destacando como as abordagens performáticas podem promover entendimento sobre a experiência das pessoas e criar soluções mais acessíveis e inclusivas, nesse contexto, busca-se apresentar considerações metodológicas de origem cênica, explorando-as como ferramentas para enriquecer processos qualitativos no campo do design.

Palavras-chaves: teatro do oprimido; teatro-jornal; abordagem qualitativa; design inclusivo; idosos.

Abstract: This article discusses the use of Theatre of the Oppressed, particularly the Newspaper Theatre technique, as a qualitative approach in the creation of design projects, especially those aimed at including diverse groups of people, such as the elderly. Inspired by the ideas of Augusto Boal, Newspaper Theatre retrieves news from print media and transforms it into theatrical improvisations, stimulating critical reflection and participant engagement. Furthermore, the article connects methods and other practices in the field of design, such as Intermediate Theatre, highlighting how performative approaches can promote understanding of people's experiences and create more accessible and inclusive solutions. In this context, it seeks to present methodological considerations of scenic origin, exploring them as tools to enrich qualitative processes in the field of design.

Keywords: theatre of the oppressed; newspaper theatre; qualitative approach; inclusive design; elderly.

Introdução

Os métodos de design podem ser conhecidos pela sua versatilidade de procedimentos aos diferentes problemas observados nos processos de projeto, principalmente ao relacionar usuários e interação com artefatos. A experiência do usuário vem se destacando nesse âmbito por fazer uso de direções colaborativas e maior engajamento do usuário. Este estudo demonstrou as performances teatrais como ferramentas para pesquisas qualitativas, que possuem suas origens nas explorações de Augusto Boal, dramaturgo brasileiro que conduziu mudanças singulares ao teatro convencional ao notar que “todas as pessoas podem fazer teatro, até mesmo os atores!” (Boal, 1979). Ao abordar conceitos relacionados à dramaturgia no palco, é relevante destacar o “Teatro do Oprimido”, muitas das nomenclaturas dessa técnica surgiram a partir das experiências do próprio Boal, suas aplicações possuem repertórios das vivências pessoais do dramaturgo com a sociedade. O “Teatro-Jornal” é uma delas, a qual consiste em utilizar materiais de notícias da mídia impressa como artefato para improvisações teatrais, seguidas de debates e reflexões mais aprofundadas sobre os temas vigentes.

Esse procedimento consiste na exploração de nove técnicas diferentes, que permitem transformar qualquer notícia em uma cena teatral (Boal, 1979; Santos, 2020). Nesse sentido, o “Teatro-Jornal” utiliza em sua proposta de encenação, recursos provenientes da arte crítica e de diversas formas de teatro político, especialmente por tomar as próprias notícias de jornais como base para construir sua dramaturgia (Andrade, 2013). Considerando essa proposta, o design pode explorar nesse cenário diferentes aspectos metodológicos para o desenvolvimento de novos projetos, essencialmente com destaque para as abordagens inclusivas, envolvendo usuários que necessitam sentir-se pertencentes no processo, visando aprofundamento de suas verdadeiras experiências. Outros estudos relacionados ao engajamento por meio do processo cênico, referem-se ao “Teatro Intermediário”. Newell *et al.* (2011) pontuam como uma importante técnica do teatro aplicada em projetos de design, principalmente por ressaltar a espontaneidade dos participantes ao relatar suas experiências. A motivação por busca de processos qualitativos em projetos de design, como as técnicas utilizadas na dramaturgia, parte da necessidade de inclusão de indivíduos idosos e outros grupos minoritários, que em sua maioria não possuem suas devidas experiências consideradas em projetos de design (Thomas *et al.*, 2013). O desenvolvimento de métodos em design inclusivo tem explorado essas formas inovadoras de romper com processos tradicionais, possibilitando imaginar futuros projetos mais acessíveis (Büscher *et al.*, 2004). Ferramentas como a performance teatral e laboratórios de jogos têm demonstrado que grupos podem colaborar de maneira criativa e imersiva, compartilhando suas experiências de modo espontâneo.

Nesse sentido, esse estudo possui o propósito de demonstrar o Teatro do Oprimido como meio de abordagem qualitativa em processos de design. Embora seja muito amplo explanar sobre ele, este artigo traz o enfoque para uma das técnicas desenvolvidas na dramaturgia, focalizando no Teatro-Jornal e suas encenações como procedimentos. Por abordar a encenação empregando parte de recortes reais combinados mediante improvisação, colagem, dramatização e debate, permite que os participantes reconstruam os significados das notícias com novas perspectivas.

A técnicas do teatro do oprimido na sociedade e a perspectiva do design

Augusto Boal, idealizador do Teatro do Oprimido, ampliou o cenário da dramaturgia ao denotar que o teatro representa a primeira invenção da humanidade. Para o autor, é por meio da prática teatral que o ser humano desenvolveu a capacidade de realizar outras invenções e descobertas. Essa concepção baseia-se na premissa de que o teatro proporciona ao indivíduo a possibilidade de visualizar-se em ação, do qual favorece processos de autoconhecimento, análise de limites e identificação de suas potencialidades (Silveira, 2009). Compreendendo tais concepções presentes na dramaturgia, o Teatro do Oprimido surge neste âmbito por tratar-se de uma prática teatral direcionada ao enfrentamento de situações concretas no campo das relações sociais, envolvendo grupos historicamente marginalizados ou submetidos a diferentes formas de opressão. Essa abordagem busca dar voz e visibilidade a indivíduos pertencentes a camadas populacionais que vivenciam condições de subjugação, seja ela de natureza psicológica, física ou social, promovendo, por meio da linguagem teatral, a reflexão crítica e a possibilidade de transformação dessas realidades (Dall'orto, 2008). Esse processo de promover a visibilidade dos indivíduos é proporcionado pela configuração deste tipo de técnica teatral, surgindo como um conjunto sistematizado de exercícios, jogos e técnicas teatrais que visam à desmecanização física e intelectual dos participantes, oportunizando dessa forma, a democratização do acesso. O principal objetivo é criar condições concretas para que indivíduos em situação de opressão se apropriem dos meios de criação cênica, ampliando suas formas de expressão e reflexão crítica (Boal, 2014).

Na sua busca frequente por um teatro popular, acessível e libertador, capaz de resistir e sobreviver em contextos de regimes ditatoriais, Augusto Boal identificou a necessidade de criar formas de expressão artística. Foi nesse contexto que iniciou a investigação e o desenvolvimento de técnicas que culminariam na criação do Teatro-Jornal, uma proposta inovadora que transformava notícias reais em cenas teatrais, promovendo a reflexão crítica sobre os acontecimentos sociais e políticos da época. De acordo com Andrade (2013), o Teatro-Jornal constituiu o primeiro experimento dentro dessa perspectiva, sendo desenvolvido por Augusto Boal durante a fase final do Teatro de Arena, entre o final da década de 1960 e o início dos anos 1970. Essa técnica surgiu como uma estratégia de resistência e sobrevivência diante da intensa censura imposta pelo regime militar brasileiro, buscando formas alternativas de expressão teatral e de abordagem crítica dos acontecimentos sociais e políticos da época.

Nesse sentido, é evidente que as ferramentas teatrais utilizadas nesse contexto funcionavam como uma estratégia de camuflagem cênica, permitindo que, sob a aparência de uma simples encenação, fossem abordadas questões sociais e políticas pertinentes à realidade vivida durante o regime militar. Dessa forma, o teatro se tornava um espaço seguro e criativo para a manifestação crítica, utilizando a linguagem dramática como meio de promover reflexões e questionamentos sobre a conjuntura social vigente. A Figura 1 ilustra as técnicas desenvolvidas por Boal.

Figura 1: Técnicas do Teatro do Oprimido.
Fonte: Os autores, adaptada de Boal (2014).



Ao aprofundar procedimentos de abordagem do Teatro do Oprimido, é possível conhecer sua composição de técnicas, que apresenta um conjunto diversificado de ferramentas, tal qual demonstrado na Figura 1, entre as quais se destacam o Teatro-Jornal, o Teatro-Imagem, o Teatro Invisível, o Teatro-Fórum, as técnicas do Arco-Íris do Desejo, o Teatro Legislativo. Essas modalidades oferecem, de modo singular, recursos específicos para a abordagem crítica de cenários de opressão vivenciados por diferentes grupos sociais. Essas práticas são amplamente utilizadas por coletivos populares de teatro, com o objetivo de problematizar suas realidades e expor suas experiências de opressão, promovendo assim o debate público e a construção coletiva de possíveis caminhos para a transformação social (Boal, 1979).

Analisando o infográfico das principais técnicas do Teatro do Oprimido, observou-se que, a partir do Teatro Jornal até o Arco-Íris do Desejo, o contexto histórico compreendeu o período da Ditadura militar no Brasil, evidenciando que as formas de fazer teatro de Boal priorizavam o espectador e sua relação com o palco, motivando o público a participar do espetáculo, demonstrando a importância do povo que a censura não iria impedir o teatro e os indivíduos de se expressarem. O Teatro Legislativo que ocorreu na década de 1990 analisava as necessidades expressas no Teatro

Fórum buscando transformá-las em Lei, utilizando assim outra técnica teatral para ser exercida e mostrar que tudo é uma ação política.

Todos esses meios teatrais de Boal podem aplicar-se ao design, principalmente por sua conduta de engajamento e motivação. Pesquisas sobre a experiência do usuário podem ser conduzidas por tais condutas, visto que buscam entender as vivências passadas do indivíduo, podendo deixá-lo confortável ao aplicar uma ou mais dessas técnicas teatrais, com o objetivo de captar palavras, frases e/ou mensagens indiretas para colaborar na prática do design e desenvolvimento de produtos por meio da história expressa do usuário. No âmbito dos processos qualitativos do design, essas técnicas podem agregar relatos autênticos de indivíduos, tratando a experiência do usuário para além de uma interação com um artefato atual. Conforme André e Fragelli (2009), experiências colaborativas com o pesquisador, o designer e o usuário trabalhando juntos em modo de cocriação, tornam tudo mais crítico e reflexivo. O emprego de técnicas como essas, envolvendo artefatos pertencentes a décadas passadas (como os jornais, TV e rádio, artefatos utilizados para aplicação do Teatro-Jornal), quando direcionada à população idosa durante coleta de dados, pode proporcionar o resgate de memórias e vivências significativas desse público e que, via de relatos espontâneos, haja possibilidade de compreensão por parte do que esses indivíduos passaram e experimentaram. Esse processo pode contribuir, por meio dessas memórias, no entendimento das possíveis barreiras, traumas e experiências gerais advindas da população idosa (que são pertinentes até os dias atuais), e como essa experiência do passado pode influenciar a experiência futura desses indivíduos com uso de artefatos contemporâneos (experiências com a tecnologia e aplicações gráficas). Nesse sentido, considerá-los em processos de design que oferecem técnicas da espontaneidade e liberdade de expressão pode auxiliar na promoção de projetos futuros mais apropriados e que apresentem conexões simbólicas para esses usuários.

O Teatro-Jornal como ferramenta

É de suma importância evidenciar o quanto a cultura foi um dos meios mais importantes para a resistência contra a ditadura militar no Brasil, na qual muitas peças, atores e diretores foram censurados e/ou se tornaram prisioneiros do regime militar. Em vista disso, a ditadura impossibilitou a continuação do seu trabalho e trouxe ameaças à vida de Augusto Boal, que nesse período foi um dos prisioneiros e após ser solto, foi coagido a se exilar para continuar vivo (Figueiredo, 2015).

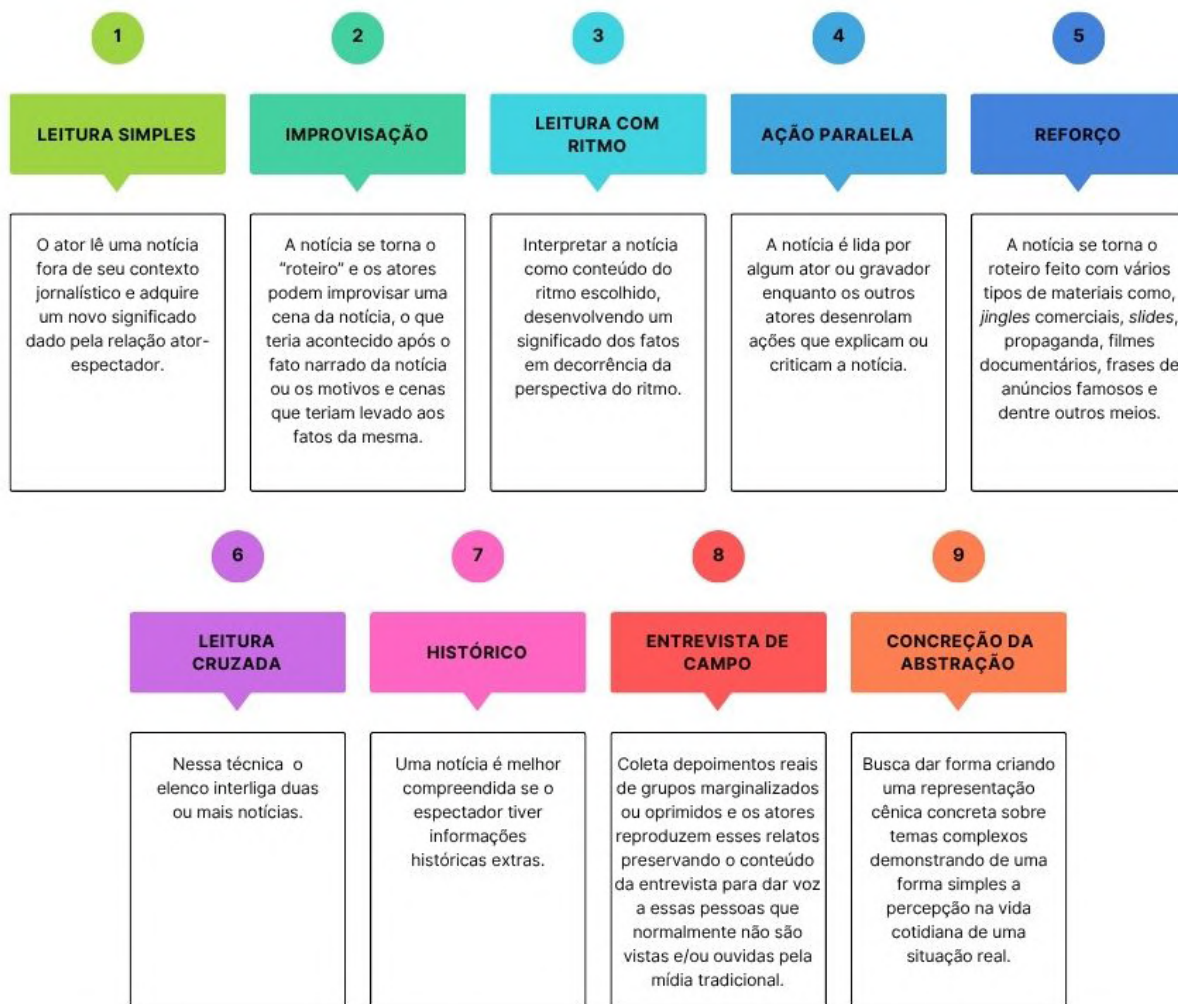
Segundo Salen e Zimmerman (2012), design é o procedimento pelo qual um designer elabora um cenário a ser descoberto por um participante, a partir do surgimento de um resultado. Sendo assim, o designer precisa do participante para desenvolver as soluções, assim como nas técnicas de Boal, o ator precisa do envolvimento do espectador para criar um aprofundamento no espetáculo.

A importância desse repertório sobre o teatro da espontaneidade e condutas empregadas na dramaturgia, pode possibilitar o entendimento na apropriação de direções e ferramentas para atingir resultados em outras áreas. No design participativo, já há muitas práticas inclusivas com objetivos de aprofundar nas experiências de participantes, o “teatro intermediário”, assim como no “teatro-jornal” ou ferramentas de elaboração de cenários e abordagens narrativas que auxiliam nessas ilustrações (Benktzon, 1993).

De acordo com Boal (1971), o Teatro-Jornal entra como uma ferramenta fundamental para juntar o público e o teatro, com finalidade onde um dos objetivos possa ser popularizar alguns meios de

se fazer teatro, fazendo com que o público possa produzir a sua própria peça, mostrando que o teatro pode ser feito mesmo por quem não é artista. Desse modo, o Teatro-Jornal possui as nove primeiras técnicas, como demonstrado na Figura 2.

Figura 2: Técnicas do Teatro-Jornal.
Fonte: Os autores, adaptada de Boal (1971).



Analisando esse contexto, o Teatro-Jornal pode relacionar-se com o Design inclusivo, buscando, por exemplo, despertar sentimentos em idosos, trazendo relatos de experiências de vida utilizando uma ou mais das nove técnicas do Teatro-Jornal. Dessa forma, quando os idosos estão inseridos nessas abordagens, a interação pode se tornar algo profundo por se sentirem confortáveis e terem suas necessidades percebidas e compreendidas sem julgamentos. Com isso, o designer consegue captar as dificuldades dos idosos conforme seu objetivo de estudo e assim atinge desenvolve melhorias com base em relatos reais.

Abordagens qualitativas envolvendo o usuário idoso no design

As práticas projetuais em design, de maneira recorrente, acabam por excluir determinados grupos sociais, entre eles a população idosa. Esse cenário torna-se evidente na frequente ausência de

considerações específicas para esse público nos processos de desenvolvimento de projetos de design. Uma das principais barreiras para a inserção dos idosos está relacionada à dificuldade de apropriação e interação com produtos que, de forma crescente, incorporam tecnologias mais avançadas (Abascal, 2001). O design inclusivo adota ferramentas e técnicas que buscam favorecer a apropriação, por parte da população idosa, das interações com novos produtos e tecnologias. A inclusão, nesse contexto, configura-se como um importante instrumento de promoção da qualificação social, contribuindo para a melhoria da qualidade de vida e para a estimulação das funções cognitivas desse público. Além desses benefícios, a adoção de práticas inclusivas possibilita que os idosos se reconheçam como parte integrante da sociedade contemporânea, fortalecendo o sentimento de pertencimento e de integração ao contexto globalizado (Nascimento, 2022). Ao considerar a inclusão de indivíduos idosos, o design contemporâneo tem adotado diversos direcionamentos com o objetivo de promover a confiança e fortalecer o sentimento de pertencimento desse público ao longo de todo o processo de desenvolvimento dos produtos e serviços. Algumas dessas práticas são adotadas em processos envolvendo idosos e jogos digitais, pois aspectos motivacionais podem engajar e gerar confiança na população envelhecida. Conforme Cota *et. al.* (2014), as motivações que levam um idoso a engajar-se em atividades lúdicas, em dispositivos móveis, podem ser de natureza extrínseca e/ou intrínseca. Além do prazer gerado pela experiência de diversão proporcionada pelo jogo, a prática pode assumir um caráter funcional, sendo utilizada como uma estratégia para a prevenção de possíveis disfunções cognitivas. Dessa forma, o ato de jogar torna-se uma atividade que integra tanto aspectos de lazer quanto de promoção da saúde e bem-estar na terceira idade.

Ao ponderar as interações com novas interfaces, compreende-se que as tecnologias oferecem uma janela para um mundo novo e estimulante, ao mesmo tempo em que promovem a inclusão digital e a ampliação das possibilidades de interação social e aprendizado ao longo da vida. A utilização de tecnologias digitais tem experimentado um crescimento significativo na sociedade, abrangendo diversos ambientes e grupos etários. Nos últimos anos, evidenciou-se uma crescente busca e adoção de tecnologias mais modernas, tais como *smartphones*, reprodutores de mídia, jogos interativos e *tablets*, entre outros, por parte da população em geral (Castro *et al.*, 2024). O público idoso, diferentemente dos jovens das gerações atuais, não teve ao longo de grande parte de sua trajetória de vida, contato direto e contínuo com os recursos tecnológicos disponíveis hoje. Nesse sentido, torna-se fundamental que sejam identificados e estimulados fatores motivacionais capazes de despertar o interesse desse grupo etário em participar de atividades que envolvam o uso de novas tecnologias. A motivação, nesse contexto, pode ser compreendida como a força propulsora que direciona e orienta o comportamento humano. De modo geral, tais comportamentos estão intrinsecamente relacionados aos interesses, desejos e à busca pela satisfação pessoal. Estar motivado a realizar determinada tarefa tende a favorecer o aumento do tempo dedicado à atividade, além de estimular maior esforço e engajamento por parte do indivíduo (Sansone; Harackiewicz, 2000).

Tal engajamento pode ser alcançado por meio das práticas participativas no design, especialmente quando voltadas para o idoso, pois possui o objetivo de ouvir atentamente, valorizar as experiências de cada um e envolver diretamente as pessoas nos processos de criação. Nesse cenário, para além das abordagens envolvendo jogos como ferramenta de motivação, surge o teatro espontâneo como um processo complementar e bastante eficiente, pois incentiva a expressão livre, a construção

coletiva de histórias e a representação de experiências reais por meio da improvisação. Ao usar elementos dessa técnica teatral, o design participativo consegue entender melhor as necessidades, desejos e dificuldades dos idosos em relação a produtos e serviços tecnológicos (Abascal, 2001). Essa combinação de métodos não só ajuda a obter informações mais detalhadas e próximas da realidade, como também reforça o sentimento de pertencimento e autonomia dos participantes durante toda a elaboração do projeto. Ao mencionar o teatro espontâneo como técnica que promove a participação, é importante ressaltar que ele não é uma forma de teatro que segue um roteiro fixo, ele é criado na hora, a partir das experiências, emoções e histórias que o público compartilha, seu objetivo principal é incentivar a expressão livre, o diálogo e a reflexão em grupo, fazendo com que o público deixe de ser apenas espectador e passe a participar ativamente do espetáculo, caracteriza-se como uma modalidade de teatro interativo, tendo como principal característica a improvisação (Aguiar, 1999). O teatro espontâneo tem uma linguagem que lhe é específica, pela qual trata de convencer o espectador a respeito daquilo que está sendo mostrado. Para tanto, utiliza-se da improvisação (que lhe permite uma radical atualidade), da própria arquitetura do espaço físico, de recursos auxiliares tais como música, iluminação e figurino e, principalmente, da postura da equipe técnica frente aos demais (Aguiar, 1999).

Discussão

A identificação dos vínculos históricos da população idosa, reflete-se por meio da representação de rejeição ao “velho” na sociedade; tal vínculo evidencia a forma como a coletividade forjou uma imagem negativa do envelhecimento. A velhice, tida como repugnante, foi sistematicamente excluída ao longo dos séculos. Em épocas remotas, muitas comunidades chegavam a afastar, expulsar ou até eliminar seus anciãos, uma vez que esses membros deixavam de contribuir para as atividades essenciais do grupo. Incapazes de integrar-se às práticas de caça, essas pessoas deixavam de prover o sustento necessário às suas famílias. No decurso da Idade Média, a Igreja começou a propagar a noção de que os idosos deixavam de vivenciar paixões intensas, fomentando a ideia de que essa etapa da vida favorece a prática do ascetismo. No âmbito das décadas do século XX, vale notar que, na década de 1970, emergiram abordagens inovadoras dedicadas às implicações do fenômeno na inclusão social de idosos. As pesquisas começaram a investigar não só os aspectos físicos e psicológicos, como também as mudanças sociais resultantes desse processo (Castro *et al.*, 2024).

Nessa perspectiva, o estudo compreende o uso de abordagens qualitativas no campo do design como estratégia relevante para agregar grupos que, historicamente, foram deixados de lado, como os idosos. As abordagens tradicionais de projeto, majoritariamente voltadas para um público mais jovem e habituado com as novas tecnologias, acabam não atendendo às verdadeiras necessidades e limitações da população envelhecida. Devido a isso, o design participativo e inclusivo surge como uma alternativa fundamental, pois viabiliza escuta mais ativa e a criação conjunta, abrangendo diretamente os usuários finais na construção de produtos e serviços. Uma inovação singular nesse âmbito é a aplicação de elementos do Teatro do Oprimido, especificamente a técnica do Teatro-Jornal. Conforme Andrade (2013), tal prática teatral auxilia a conceber um cenário mais acolhedor, onde os idosos podem se sentir mais à vontade para partilhar suas experiências, dificuldades e expectativas em relação às tecnologias. Ademais, a dramatização de notícias reais, por meio das diversas técnicas do Teatro-Jornal, pode auxiliar na elaboração de narrativas que

revelam o contexto social dos participantes, tornando o processo projetual mais conectado com a realidade vivida por esse público.

A associação entre teatro e design também fortalece atributos emocionais e motivacionais essenciais para o engajamento dos idosos. Conforme apresentado no texto, a motivação é um aspecto determinante para a atuação ativa deste público em atividades que abarcam novas tecnologias. De acordo com Büscher *et al.* (2004), Newell *et al.* (2011) e Benktzon (1993), a combinação de jogos digitais e práticas teatrais, como o teatro espontâneo, expande os modos de engajamento ao unir diversão, expressão criativa e reflexão social. Essas atividades promovem o desenvolvimento de produtos mais adequados e a promoção de bem-estar, autoestima e inclusão social dos idosos.

Outro fator importante a ser evidenciado é a contribuição do Teatro do Oprimido como ferramenta de resistência e transformação social. Difundido em um contexto de censura e repressão política, o Teatro-Jornal demonstra-se um modelo de como a arte pode ser empregada como recurso para proporcionar voz a grupos oprimidos e invisibilizados (Boal, 1979). Por fim, este estudo aponta para a necessidade de uma maior aproximação entre o campo do design e os processos oriundos das artes e das ciências sociais. A aplicação de temáticas como o Teatro-Jornal em processos de design inclusivo revela-se uma estratégia eficaz para construir soluções que podem contribuir para a inovação metodológica no design. Essa associação de áreas distintas pode possibilitar avanços ao promover a inclusão e consideração da experiência dos idosos como parte ativa na construção de tecnologias e serviços mais acessíveis à população idosa.

Considerações finais

Práticas participativas que agregam cocriação e espontaneidade podem ser engajadoras para públicos que apresentam resistências com o desenvolvimento de projetos tecnológicos ou que despertam barreiras sociais. Este estudo apresentou abordagens por meio do teatro do oprimido, com foco nas técnicas do Teatro-Jornal, com o objetivo de encontrar soluções em processos de design, por meio de performances teatrais. Resultados obtidos de modo espontâneo por meio de uma encenação ou simulação de alguma realidade baseada em notícias jornalísticas podem agregar valor não somente através dos dados qualitativos apresentarem maior veracidade, quando comparados às respostas de formulários, como também apresentam maior inovação metodológica em sua aplicabilidade ao utilizar processos não convencionais.

Durante o processo de desenvolvimento deste estudo, foram encontrados desafios principalmente pela carência de fundamentação que relacione diretamente o “Teatro e o Design”, contudo essa lacuna foi preenchida com estudos que comparam práticas participativas e de cocriação através de performances.

Como trabalhos futuros, este estudo sugere o uso do Teatro do Oprimido como suporte metodológico para outros públicos, principalmente para resultados que podem de algum modo apresentar dados mais sensíveis ao envolver os participantes. O Teatro Jornal e o Arco-íris do desejo podem facilitar tal caminho ao lidar com aspectos que fogem da realidade vivida pelo participante, direcionando-o para outro cenário e abordando os fatores emocionais de maneira mais espontânea e sensível que protocolos convencionais de pesquisa.

Referências

- ABASCAL, Julio; CIVIT, Antón. Universal access to mobile telephony as a way to enhance the autonomy of elderly people. **Proceedings Of The 2001 Ec/Nsf Workshop On Universal Accessibility Of Ubiquitous Computing**: providing for the elderly, Sevilla, p. 93-99, 22 maio 2001. ACM. Disponível em: <http://dx.doi.org/10.1145/564526.56455> . Disponível em: <https://hdl.handle.net/11441/143044> . Acesso em: 4 jan. 2025.
- AGUIAR, Moysés. **Teatro espontâneo e psicodrama**. São Paulo: Editora Ágora, 1999.
- ANDRADE, Clara de. “Teatro-Jornal” de Augusto Boal e a descoberta do Teatro do Oprimido. In: **ANAIS DAS COMUNICAÇÕES**, p. 11, 2013.
- ANDRÉ, Janaína Silva; FRAGELLI, Ricardo Ramos. Trinca Social: um jogo como ferramenta de transformação. In: SIMPÓSIO BRASILEIRO DE JOGOS E ENTRETENIMENTO DIGITAL (SBGames), 15., 2016, São Paulo. **Proceedings** [...]. São Paulo: SBC, 2016. p. 1098-1101.
- BENKTZON, Maria. Designing for our future selves: the swedish experience. **Applied Ergonomics**, 24(1), 19-27, 1993. Disponível em: [https://doi.org/10.1016/0003-6870\(93\)90155-3](https://doi.org/10.1016/0003-6870(93)90155-3). Acesso em 10 abr. 2026.
- BOAL, Augusto. Teatro jornal: primeira edição. **Latin American Theatre Review**, Lawrence, p. 57-60, 1971.
- BOAL, Augusto. **Técnicas latino-americanas de teatro popular**. São Paulo: Hucitec, 1979.
- BOAL, Augusto. **Teatro do Oprimido**: e outras poéticas políticas. São Paulo: Editora Cosac Naify, 2014.
- BÜSCHER, Monika; ERIKSEN, Mette Agger; KRISTENSEN, Jannie Friis; KRISTENSEN, Preben Holst. Ways of grounding imagination. In: CONFERENCE ON PARTICIPATORY DESIGN: ARTFUL INTEGRATION: INTERWEAVING MEDIA, MATERIALS AND PRACTICES, 8., 2004, [Toronto]. **Proceedings** [...]. [New York]: ACM, 2004. v. 1, p. 193-203.
- CASTRO, Erika Veras de.; PASCHOARELLI, Luis Carlos; CAMPOS, Livia Flávia de Albuquerque; CUNHA, Maria Paula Trigueiros da Silva. IDOSOS E A ERA DIGITAL: REFLEXÕES SOBRE A DEFINIÇÃO DO IDOSO MODERNO. In: MENEZES, M. S.; PASCHOARELLI, L. C. **Design: pesquisando novos caminhos**. 1. ed. Bauru, SP: Canal 6 editora, 2024. cap. 3, p. 59-86. Disponível em: <https://canal6.com.br/livreacesso/livro/design-pesquisando-novos-caminhos/>. Acesso em: 8 jan. 2026.
- COTA, Túlio Teixeira; JUNIOR, Nilton Vieira; ISHITANI, Lucila. Impacto do gênero de jogo digital na motivação dos idosos para jogar. In: SIMPÓSIO BRASILEIRO DE JOGOS E ENTRETENIMENTO DIGITAL (SBGames), 13., 2014, Porto Alegre. **Proceedings** [...]. Porto Alegre: SBC, 2014. p. 361-368.
- DALL'ORTO, Felipe Campo. O teatro do oprimido na formação da cidadania. Fênix: **Revista de História e Estudos Culturais**, Uberlândia, v. 5, n. 2, p. 1-16, abr./jun. 2008.
- FIGUEIREDO, César Alessandro. A Ditadura Militar no Brasil e o teatro: memória e resistência da classe artística. **Revista Eletrônica de Ciência Política**, Curitiba, v. 6, n. 2, p. 7-27, 2015.
- NASCIMENTO, Elian Santos *et al.* Cor e design inclusivo: recomendações para o projeto de aplicativos voltados ao público idoso. In: CONGRESSO INTERNACIONAL DE DESIGN DA INFORMAÇÃO, 10., 2021, Curitiba. **Anais** [...]. São Paulo: Blucher, 2022. p. 1-12.
- NEWELL, Alan F. MORGAN, Margaret E., GIBSON, Lorna; FORBES, Paula. Experiences with professional theatre for awareness raising. **Interacting with Computers**, Oxford, v. 23, n. 6, p. 594-603, nov. 2011. Disponível em: <https://doi.org/10.1016/j.intcom.2011.08.002>. Acesso em 10 abr. 2026.
- SALEN, Katie; ZIMMERMAN, Eric. **Regras do jogo**: fundamentos do design de jogos: principais conceitos. São Paulo: Blucher, 2012. v. 1.
- SANTOS, Márcio Silveira dos. Ensino de teatro na educação de jovens e adultos: o teatro-jornal como recurso pedagógico. **Moringa: Artes do Espetáculo**, João Pessoa, v. 11, n. 1, p. 115-141, jan./jun. 2020.
- SANSONE, Carol; HARACKIEWICZ, Judith M. (ed.). **Intrinsic and extrinsic motivation: the search for optimal motivation and performance**. San Diego: Academic Press, 2000.

SILVEIRA, Eduardo. A arte do encontro: a educação estética ambiental atuando com o Teatro do Oprimido. **Educação em Revista**, Belo Horizonte, v. 25, n. 2, p. 369-394, ago. 2009.

THOMAS, Hugh; JAIN, Amit; ANGUS, Michael **The global journey from cash to cashless**. MasterCard Advisors'Cashless Journey, p. 1-15, 2013.

Agradecimentos

Agradecemos à Universidade Estadual Paulista (UNESP), pela estrutura, ao Laboratório de Ergonomia e Interfaces (LEI), pelo espaço, apoio e estrutura científica, a Professora Paula Trigueiros por compartilhar novas abordagens metodológicas sobre o Teatro do Oprimido, ao Lab2PT e a UMINHO pelos momentos de aprendizados. Por fim a CAPES e ao CNPq fomentos de apoio à autores desta pesquisa.

Sobre os autores

Erika Veras de Castro é Doutora em Design pela UNESP com realização de Doutorado sanduíche na Universidade do Minho (Portugal), com financiamento do programa PDSE/Capes. Mestre em Design pela UFMA, Especialista (MBA) Gestão de Projetos pela Uninter. Possui graduação em Design também pela UFMA. Exerce docência nas instituições de ensino UNIASSELVI (2026) e UNESP (2023-2026). Atualmente desenvolve pesquisas envolvendo Ergonomia e Usabilidade e Experiência do usuário com foco no público idoso, no Laboratório de Ergonomia e Interfaces (LEI), da UNESP, onde faz parte do grupo de pesquisa Design Ergonômico: Projeto e Interfaces.

E-mail: erika.veras@unesp.br

Lattes: <http://lattes.cnpq.br/6513053455487767>

Orcid: <https://orcid.org/0000-0002-4614-4208>

Giovanna de Freitas Rozalem Garcia é graduanda do curso de Design pela Universidade Estadual Paulista (UNESP) da Faculdade de Arquitetura, Artes, Comunicação e Design (FAAC). Atualmente desenvolvendo pesquisa com bolsa do CNPq, pelo programa Institucional de Bolsas de Iniciação Científica envolvendo ergonomia, usabilidade do público idoso com artefatos bancários, no Laboratório de Ergonomia e Interfaces (LEI), da UNESP Bauru, do qual faz parte do grupo de pesquisa Design Ergonômico: Projeto e Interfaces.

E-mail: giovanna.fr.garcia@unesp.br

Lattes: <http://lattes.cnpq.br/1986017743518868>

Orcid: <https://orcid.org/0009-0008-3043-7402>

Luís Carlos Pasquarella é Professor Titular no Departamento de Design da Universidade Estadual Paulista (UNESP) desde 2017; Livre-Docente em Design Ergonômico desde 2009; possui Pós-doutorado em Design Inclusivo (2024) pela ULisboa e em Ergonomia (2008) pela UTLisboa; Doutorado em Engenharia de Produção (2003) pela UFSCar; Mestrado em Projeto, Arte e Sociedade - Desenho Industrial (1997) e graduação em Desenho Industrial (1994) pela UNESP. É colíder no Grupo de Pesquisa Design Ergonômico: Projeto e Interfaces onde coordena os projetos de pesquisa como: Design Ergonômico: avaliação e intervenção ergonômica no projeto e Design Ergonômico: metodologias para a avaliação de instrumentos manuais na interface homem X tecnologia. Coordena o Laboratório de Ergonomia e Interfaces - Departamento de Design, onde atua como docente no curso de graduação e Pós-graduação (mestrado e doutorado) em Design da UNESP.

E-mail: luis.paschoarelli@unesp.br

Lattes: <http://lattes.cnpq.br/8521603444193259>

Orcid: <https://orcid.org/0000-0002-4685-0508>

Maria Paula Trigueiros Silva Cunha é Professora Auxiliar na Escola de Arquitetura, Artes e Design da Universidade do Minho, onde é membro integrado do Lab2PT. Sua vasta experiência em ensino e pesquisa concentra-se na implementação de soluções de design inclusivo que envolvem especificamente pessoas com características e necessidades diversas (como idosos e pessoas com deficiência). Concluiu seu pós-doutorado (2022) sobre as melhores práticas de Design Inclusivo em Portugal, na Universidade de Lisboa, onde é membro colaborador do Centro de Investigação em Arquitetura, Urbanismo e Design (CIAUD). Obteve seu doutorado em 2008 pela Universidade de Trás-os-Montes e Alto Douro (UTAD). Ela possui mestrado em Planejamento Urbano e Design Ambiental (2000) pela Universidade do Porto e licenciatura em Arquitetura (1988) pela Universidade de Lisboa.

E-mail: paula.trigueiros@eaad.uminho.pt

Ciência Vitae: <https://www.cienciavitae.pt/portal/4F1A-4A00-CD71>

Orcid: <https://orcid.org/0000-0001-9773-7874>

Do usuário ao cidadão: o design centrado na pessoa cidadã como paradigma para a cidadania digital no Brasil

From user to citizen: citizen-centered design as a paradigm for digital citizenship in Brazil

Lucas Sander dos Santos
Tiago Barros Pontes e Silva

Resumo: A digitalização dos serviços públicos no Brasil avança em ritmo acelerado, impulsionada pela necessidade de modernização administrativa e pela emergência de cenários complexos, como a pandemia de Covid-19. Contudo, essa transformação nem sempre prioriza a inclusão, equidade ou o pleno exercício da cidadania digital do indivíduo. O presente artigo propõe uma análise crítica sobre os paradigmas de design adotados nos Sistemas Digitais Interativos (SDIs) governamentais, destacando os limites do Design Centrado no Ser Humano (HCD) e argumentando em favor do Design Centrado na Pessoa Cidadã (DCC) como abordagem teórico-metodológica mais adequada ao contexto brasileiro, bem como caminhos necessários para sua plena implementação. Com base em revisão bibliográfica, análise documental e intersecções entre experiências pessoais e coletivas, discute-se a necessidade de superar o userismo e consolidar uma cultura projetual centrada na pessoa cidadã enquanto sujeito de direitos. Ao examinar a trajetória de digitalização do Estado brasileiro entre 2000 e 2022, identifica-se a fragilidade da centralidade cidadã nos projetos digitais e propõe-se um marco conceitual que contribua para consolidar o DCC como paradigma para o desenvolvimento de SDIs que promovam genuinamente a cidadania digital.

Palavras-chaves: design centrado na pessoa cidadã; digitalização governamental; cidadania digital; userismo; políticas públicas.

Abstract: The digitization of public services in Brazil is progressing rapidly, driven by the need for administrative modernization and the emergence of complex scenarios such as the Covid-19 pandemic. However, this transformation does not always prioritize inclusion, equity, or the full exercise of the individual's digital citizenship. This article proposes a critical analysis of the design paradigms adopted in government Interactive Digital Systems (IDSs), highlighting the limitations of Human-Centered Design (HCD) and advocating for Citizen-Centered Design (CCD) as a more suitable theoretical-methodological approach for the Brazilian context, along with necessary pathways for its full implementation. Based on a literature review, document analysis, and intersections between personal and collective experiences, the article discusses the need to move beyond userism and to establish a design culture centered on the citizen as a subject of rights. By examining the trajectory of the Brazilian State's digitization from 2000 to 2022, it identifies the fragility of citizen centrality in digital projects and proposes a conceptual framework to support the consolidation of CCD as a paradigm for the development of IDSs that genuinely promote digital citizenship.

Keywords: citizen-centered design; government digitization; digital citizenship; userism; public policy.

Introdução

A motivação deste artigo emerge da urgência em revisar criticamente os paradigmas que sustentam a digitalização dos serviços públicos no Brasil. Em um país atravessado por desigualdades históricas, não é suficiente que um sistema funcione tecnicamente bem: é preciso que ele considere também aspectos socioculturais brasileiros a fim de que sejam também ferramentas efetivas para o exercício da cidadania. A experiência recente com o aplicativo Caixa Tem, durante a pandemia de Covid-19, escancarou o que por vezes se oculta sob a retórica da inovação: milhões de brasileiros e brasileiras, especialmente os mais pobres, negros, idosos e menos escolarizados, foram excluídos de políticas essenciais não por falta de interesse, mas por barreiras tecnológicas e projetuais.

Esse fenômeno é um sintoma de algo mais profundo: a adoção acrítica de abordagens de design que nascem fortemente vinculadas ao setor privado, como o Design Centrado no Ser Humano (HCD), em contextos públicos. Embora o HCD tenha representado avanços ao deslocar o foco do tecnicismo para o ser humano, sua ênfase na experiência individual tende a ignorar determinantes sociais, políticos e culturais. Em consequência, o design de serviços públicos digitais frequentemente reduz a pessoa cidadã à condição de mero “usuário”, esvaziando o caráter político da cidadania e limitando a experiência digital à performance funcional.

Neste contexto, surge o Design Centrado no Cidadão (DCC) como uma abordagem alternativa e necessária. O DCC desloca o foco do indivíduo-consumidor para o sujeito de direitos, resgatando a dimensão coletiva, ética e participativa do design. Trata-se de uma perspectiva que reconhece que a inclusão digital é um imperativo político, não apenas uma questão técnica, e que o acesso a sistemas digitais governamentais está diretamente relacionado ao exercício pleno da cidadania.

Ao longo deste artigo, busca-se consolidar uma reflexão crítica da jornada de digitalização do governo brasileiro, a fim de evidenciar a insuficiência do HCD neste contexto, a urgência e impacto da adoção do DCC, bem como ações necessárias para sua plena consolidação e aplicação. Para isso, parte-se de experiências pessoais e coletivas — não como dado anedótico, mas como lente epistemológica — com o uso de Sistemas Interativos Digitais (SDIs); da análise crítica da trajetória de digitalização do Estado dos anos 2000 a 2022, bem como revisão de literatura voltada para os conceitos chave de design, cidadania, cultura, HCD e DCC. Este amálgama entre o vivido e a literatura configura-se aqui não apenas como metodologia, mas também como gesto político, visto que se reconhece — e se apropria intencionalmente disto — que o saber acadêmico não é neutro e que o lugar de onde se observa interfere profundamente naquilo que se enxerga.

Neste movimento, propõe-se ainda a distinção entre HCD e DCC, não como oposição binária, mas como desdobramento necessário diante das limitações do primeiro. O que está em jogo não é apenas a forma como projetamos SDIs, mas o projeto de sociedade que esses sistemas materializam. A centralidade no cidadão, se tomada com seriedade, exige repensar papéis, linguagens, processos e prioridades. Mais que uma escolha metodológica, trata-se de um compromisso ético com a justiça social e com o direito de todos à cidadania plena.

Revisão de literatura

A consolidação do DCC como abordagem projetual, bem como a reflexão crítica quanto sua aplicabilidade e requisitos para consolidação no contexto governamental brasileiro, exige uma revisão crítica dos paradigmas fundantes do design contemporâneo, especialmente em sua interseção com a cidadania, a cultura e a desigualdade. Para tal, é preciso pensar nos limites do HCD, a ascensão do DCC e a necessidade de uma abordagem projetual situada, ética e politicamente engajada com a realidade brasileira.

Em um país onde a figura do cidadão é tão esquecida, é necessário refletir sobre quantos habitantes são de fato cidadãos e, ainda, quantos sequer sabem que não o são (Santos, 2012). A noção de cidadania adotada neste artigo segue a proposta clássica de Marshall (1967), que a organiza em três eixos: direitos civis, políticos e sociais. O direito à livre expressão, à participação política e ao bem-estar social deve garantir a todos a possibilidade de existir de forma participativa em uma sociedade democrática. No entanto, quando serviços essenciais do Estado são projetados para o ambiente digital partindo de premissas projetuais que não consideram adequadamente a dimensão de cidadão do indivíduo, corre-se o risco de restringir o acesso à cidadania apenas aos que dominam os códigos e as interfaces do digital.

O Design se encontra na dimensão informacional, que perpassa os três eixos do direito à cidadania de Marshall (1967). Deste modo, não há cidadania sem design, pois esta não existe sem a informação. O Design da Informação compreende a definição, o planejamento e a configuração do conteúdo de uma mensagem e dos ambientes em que ela é apresentada (SBDI, 2020). Deste modo, assim como outras dimensões da construção da cidadania que são parte da relação entre indivíduo, sociedade e Estado, evidencia-se a urgente necessidade de trazer a perspectiva de cidadania para o âmbito da responsabilidade da pessoa designer (Redig, 2004).

O design, enquanto prática projetual, portanto, possui um papel central na organização e acessibilidade dos serviços e produtos que estruturam a sociedade. A reflexão sobre o design no contexto brasileiro perpassa não apenas sua função estética e funcional, mas também sua responsabilidade social na construção de uma sociedade mais equitativa e acessível. Um design verdadeiramente democrático e inclusivo deve levar em consideração não apenas a eficiência e a inovação, mas também o contexto social e a diversidade da população brasileira, garantindo que os avanços tecnológicos beneficiem a todos e todas, sem exceção.

Design centrado no ser humano (HCD)

O HCD, segundo a *International Organization for Standardization* – ISO, é uma abordagem multidisciplinar que se concentra em tornar os sistemas utilizáveis por meio da incorporação de conhecimentos e técnicas de ergonomia e fatores humanos (ISO 9241-220, 2019). Ele foi adotado em sistemas interativos por impulsionar a utilidade, usabilidade e satisfação dos indivíduos que utilizam determinado sistema, saindo do design de sistemas interativos tecnocêntricos para os mais humanizados.

Apesar do inegável impacto do HCD, profissionais do design e autores relevantes para o campo alertam para a necessidade de reflexão crítica quanto a aplicabilidade desta perspectiva: questiona-se se o HCD consiste em uma perspectiva metodológica autossuficiente para garantir o design

de qualquer sistema interativo com foco na pessoa. Em artigo publicado no *Journal of Medical Internet Research*, por exemplo, Ludden, Grünloh e Velsen (2022) apontam algumas limitações da perspectiva do HCD no contexto de *eHealth*. Entre elas, destaca-se: (1) o risco de o HCD apoiar o status quo e (2) a tendência do HCD a negligenciar a ética, os aspectos sociais e políticos.

Figura 1: Técnicas do Teatro do Oprimido.
Fonte: Os autores, adaptada de Boal (2014).

A segunda questão colocada, que nos interessa mais diretamente, aponta que o HCD foca o entendimento isolado de indivíduos, seus contextos e expectativas em detrimento da compreensão do macro nível. Esfera na qual encontram-se elementos cruciais para a implementação de sucesso de soluções de *eHealth*, como aspectos éticos, socioeconômicos e políticos. A reflexão crítica sobre o HCD não tem o objetivo de refutar os avanços alcançados com o seu uso, mas sim evidenciar a necessidade de adequações ou aplicação de perspectivas complementares quando existe a necessidade de projetar para seres humanos com características e necessidades específicas em determinados contextos.

No Brasil, sobretudo diante da enorme desigualdade social, existe a necessidade de desenvolver políticas públicas inclusivas, que visam promover o acesso democrático à educação, saúde e segurança para pessoas em vulnerabilidade socioeconômica, não contempladas pelas vias universalistas. Deste mesmo modo, diante da sua característica universal, o HCD pode apresentar-se genérico demais para contextos específicos, deixando de lado um grupo importante de seres humanos que, como acontece com sistemas interativos de utilidade pública, tem o direito à cidadania negado.

Design centrado no cidadão (DCC)

O design centrado no cidadão (*citizen-centricity*) – DCC, surge como um conceito essencial no contexto das transformações digitais governamentais, compreendendo uma abordagem voltada para a priorização dos cidadãos no processo de formulação e desenvolvimento de políticas e serviços digitais (Dechamps *et al.*, 2025).

Este movimento evoluiu no contexto governamental com o advento de tecnologias digitais, que redefiniram as expectativas dos cidadãos em relação aos serviços públicos, exigindo respostas rápidas e personalizadas por parte dos governos (Figueiredo *et al.*, 2024). Neste sentido, o conceito de DCC não se limita à aplicação de técnicas específicas, como *design thinking* ou HCD, mas abrange uma filosofia mais ampla, envolvendo princípios de transparência, inclusão, empoderamento e participação ativa do cidadão em todas as etapas do design de serviços digitais (Sundberg; Holmström, 2024).

Nesse sentido, essas abordagens garantiriam não apenas a participação dos cidadãos, mas também a criação de valor público, atendendo diretamente às suas necessidades e expectativas. Esse entendimento permite compreender o DCC não apenas como uma técnica ou filosofia isolada, mas como uma abordagem que requer a reconfiguração das relações entre governos e cidadãos, com implicações metodológicas e práticas diversas.

Deste modo, se faz necessário ampliar o aprofundamento nas dinâmicas que envolvem diferentes níveis de participação dos cidadãos, como destinatários passivos, participantes ativos e atores empoderados, garantindo assim maior precisão conceitual e eficácia prática nas iniciativas governamentais digitais (Sundberg; Holmström, 2024) fornecendo maior atenção às questões éticas

relacionadas ao uso de dados dos cidadãos, evitando riscos como manipulação comportamental e garantindo a adoção ética das tecnologias digitais em serviços públicos (Dechamps *et al.*, 2025).

Do design centrado no ser humano ao design centrado na pessoa cidadã

O HCD e o DCC são frequentemente utilizados em contextos de inovação e transformação digital no desenvolvimento de serviços públicos e soluções sociais. Embora semelhantes, os dois conceitos apresentam diferenças significativas quanto à sua gênese, objetivos, consolidação e aplicação prática na atualidade — conforme exemplificado no Quadro 1.

	Design Centrado no Ser Humano (HCD)	Design Centrado no Cidadão
Definição	Foco na experiência individual e na interação entre usuário e produto ou serviço, visando satisfação pessoal e usabilidade.	Foco na coletividade, em valores sociais e participação ativa do cidadão no desenvolvimento e avaliação de políticas e serviços públicos digitais.
Gênese	Originado no design industrial, psicologia e ergonomia, buscando melhorar a usabilidade e satisfação dos usuários individuais.	Surge no contexto da transformação digital governamental, como resposta às limitações da burocracia tradicional e demandas por maior participação democrática e inclusão social.
Objetivos	Proporcionar soluções intuitivas, eficientes e agradáveis, priorizando o conforto, satisfação pessoal e performance do usuário.	Promover transparência, participação, inclusão social, empoderamento coletivo e criação de valor público, envolvendo cidadãos como cocriadores e corresponsáveis pelos serviços públicos.
Contexto de Aplicação	Produtos, serviços privados e soluções tecnológicas voltadas para a satisfação e experiência do consumidor individual.	Serviços públicos, iniciativas sociais e políticas públicas digitais que buscam impacto social e coletivo.
Ferramentas e Técnicas	Personas, jornada do usuário, testes de usabilidade, entrevistas individuais, prototipagem rápida, Design thinking, Design Sprint.	Codesign, cocriação, Design thinking colaborativo, metodologias participativas, oficinas comunitárias, plataformas digitais de participação cidadã, governança ágil.
Papel do Usuário/ Cidadão	Usuário visto como consumidor final ou indivíduo que interage com o produto/serviço.	Cidadão como cocriador, parceiro ativo na tomada de decisões e participação cívica.
Resultados esperados	Melhoria da usabilidade, acessibilidade e satisfação individual.	Criação de valor público, inclusão social, transparência, empoderamento e participação democrática.
Contexto atual	Consolidado globalmente em design de produtos e UX (User Experience), especialmente em setores tecnológicos e comerciais.	Em expansão no setor público e governamental, especialmente no contexto das cidades inteligentes e governo digital, destacando valores como democracia digital e governança participativa.

Quadro 1: Distinções entre HCD e DCC.
Fonte: Elaborado pelo autor com base em: Dechamps *et al.* (2025), Figueiredo *et al.* (2024), Koskinen (2016) e Sundberg e Holmström (2024).

A principal diferença entre as duas abordagens está na ênfase dada à experiência do usuário versus o impacto social e democrático dos serviços digitais. O HCD busca otimizar a experiência e satisfação do usuário dentro de um sistema digital. Já o DCC considera o impacto mais amplo dessas soluções, garantindo que sejam acessíveis, inclusivas e equitativas, de forma a não excluir grupos vulneráveis, como pessoas com deficiência, idosos, ou indivíduos com baixa alfabetização digital. Essa diferenciação destaca como o DCC representa um avanço necessário para o design de serviços digitais públicos, garantindo que a tecnologia não seja apenas eficiente, mas também um meio de promoção da cidadania e do acesso igualitário a direitos fundamentais.

Método

Para cumprir os objetivos deste estudo, foi adotada uma abordagem qualitativa de natureza descritiva, estruturada em três etapas principais: (1) revisão de literatura para definição das bases teóricas; (2) análise macro da trajetória de digitalização do governo brasileiro entre 2000 e 2022, a partir da linha do tempo do Portal Gov.Br; e (3) análise crítica da jornada de digitalização à luz da bibliografia e de análises a partir de experiências pessoais e coletivas com o uso de SDIs do governo.

A primeira etapa deste estudo consistiu em uma revisão de literatura abrangente, cujo propósito foi construir uma base teórica sólida para a análise da digitalização dos serviços públicos. A revisão abrangeu tópicos centrais como HCD, design de serviços digitais, inclusão digital, e cidadania, com ênfase nas especificidades socioculturais brasileiras. A literatura foi selecionada de forma a refletir a evolução do campo, a partir de uma análise crítica que permitisse identificar as limitações do HCD e as implicações de sua aplicação no contexto público.

A segunda etapa envolveu a análise macro da linha do tempo de digitalização do governo brasileiro (Figura 1), conforme apresentado no Portal Gov.Br. O material, que abrange o período de 2000 a 2022, foi selecionado por ser a fonte oficial mais concisa e abrangente sobre o tema. Contudo, é importante destacar que, apesar de sua relevância, o documento revela-se limitado em termos de profundidade histórica, uma vez que a narrativa apresentada está frequentemente orientada para a autopromoção institucional, em detrimento de uma análise crítica do processo.

Na terceira etapa, foi realizada uma análise crítica da jornada de digitalização, confrontando os dados e marcos extraídos da linha do tempo com a literatura revisada e com as experiências do autor em âmbito pessoal, enquanto indivíduo oriundo de família vulnerável socioeconomicamente e dependente de SDIs do Estado; e profissional, enquanto designer de experiência e interfaces digitais. Além disso, foram considerados relatos — por meio de fontes secundárias, como pesquisas de satisfação e reportagens na grande mídia brasileira — de cidadãos que foram impactados diretamente por SDIs governamentais.

A análise se concentrou em observar os efeitos da digitalização do Estado na cidadania e na inclusão digital, tendo como premissa a observância da consideração dos determinantes sociopolíticos e culturais brasileiros em seus processos de concepção e implementação. Também se levou em conta as dificuldades enfrentadas por grupos vulneráveis, com destaque para a exclusão digital observada, especialmente em situações como o uso do aplicativo Caixa Tem durante a pandemia de Covid-19.

Para a coleta e organização dos dados, utilizou-se uma combinação de ferramentas digitais. Um dos principais recursos foi o Miro, uma plataforma de colaboração visual que facilitou a construção de mapas mentais (Figura 1). A utilização dessa ferramenta foi essencial para a organização das informações e para a visualização dos diferentes marcos da digitalização, permitindo uma abordagem mais dinâmica e interativa para o desenvolvimento da pesquisa.



Figura 1: Mapa mental inicial da linha do tempo de digitalização do governo brasileiro. Fonte: Elaborado pelos autores.

A metodologia adotada permitiu uma análise abrangente e multifacetada da trajetória de digitalização do governo brasileiro, com foco na análise crítica do HCD como abordagem predominante e na proposta do DCC como alternativa mais adequada ao contexto social e político do país. A pesquisa se apoiou na premissa de que a inclusão digital não pode ser vista apenas como uma questão técnica, mas como um imperativo ético e político, essencial para a efetivação da cidadania digital.

Resultados e discussão

O avanço da digitalização dos serviços públicos no Brasil evidenciou a necessidade de reavaliar a aderência das abordagens tradicionais de design aplicadas a SDIs governamentais. O modelo tradicional de HCD tem sido amplamente adotado na criação de experiências digitais mais usáveis, acessíveis e eficazes. No entanto, sua abordagem genérica — que tende a reduzir indivíduos e suas particularidades à condição abstrata de “usuários” — se mostra limitada diante das demandas específicas de pessoas que, antes de usuárias, são cidadãs. Essa limitação torna-se ainda mais evidente no contexto dos serviços públicos, em que o acesso digital não apenas habilita a utilização de sistemas, mas condiciona a própria participação social e o exercício pleno da cidadania.

O design centrado no cidadão no contexto do Governo Brasileiro

A transição do governo eletrônico para o digital no Brasil evidenciou avanços importantes, mas também expôs limitações significativas que reforçam a necessidade da adoção plena do DCC. Um exemplo emblemático dessas limitações foi o aplicativo *Caixa Tem*, criado em 2020 para viabilizar o pagamento do Auxílio Emergencial durante a pandemia de Covid-19 (Brasil, 2020). A iniciativa representou uma guinada na digitalização de serviços assistenciais e na bancarização de milhões de brasileiros. No entanto, a ausência de uma abordagem sensível às realidades socioculturais da população — especialmente aquelas em situação de vulnerabilidade econômica e com baixo ou nenhum letramento digital — comprometeu severamente o acesso ao benefício (Silveira, 2020).

A atenção a potenciais barreiras de acesso ao *Caixa Tem* aparenta ter considerado prioritariamente apenas a posse ou não de dispositivos conectados à internet. Desta forma, foram desconsiderados aspectos sociais e culturais, como por exemplo os relacionados à mudança abrupta no modo de acesso aos serviços públicos. Uma parcela significativa da população, habituada ao atendimento presencial e dotada de pouco ou nenhum letramento digital, foi forçada a se adaptar a um novo processo mediado por tecnologias. Como consequência, muitas pessoas, por vezes sem sequer compreender a extensão dos direitos que lhes estavam sendo negados, viram-se privadas do pleno exercício de sua cidadania.

Conforme aponta Nielsen (2005) como uma das limitações do HCD, no design de SDIs nem sempre é a tecnologia que se adapta ao ser humano, assim, em diversos contextos o ser humano é quem precisa se adaptar a ela. No caso do *Caixa Tem*, essa realidade se torna evidente: diante das condições sanitárias impostas pela pandemia de Covid-19, a migração repentina para o digital assumiu contorno vital. No entanto, partindo da perspectiva do DCC, esse fato não se mostra suficiente para justificar a negligência da consideração da totalidade e da complexidade da dimensão do indivíduo enquanto cidadão antes de usuário. Assim, os problemas identificados no uso do *Caixa Tem* refletem uma estrutura de digitalização governamental limitada e por vezes excludentes.

Partindo do DCC como perspectiva metodológica, a consideração das características socioculturais da população cidadã em todo o processo de design, bem como o impacto de um sistema tecnocentrado como o *Caixa Tem*, em um momento tão vital como o auge da pandemia de Covid-19 não deveria ter sido uma surpresa, mas um risco iminente que deveria ter sido antecipado e mitigado. Ainda que a identificação de problemas e possíveis soluções não garanta sua resolução imediata ou a ausência de ocorrências, esse movimento indica um direcionamento necessário: a inclusão da participação ativa da população em todas as fases do ciclo de vida dos serviços digitais do Estado. Deste modo, identifica-se que a relação entre cidadão e governo digital deve ser contínua, sustentada por mecanismos oficiais e permanentes de participação.

Os primeiros anos da trajetória de digitalização do governo brasileiro, entre 2000 e 2004, foram marcados por uma abordagem predominantemente tecnocentrada, voltada à estruturação institucional, ampliação da infraestrutura e identificação das tecnologias necessárias para implementação do governo eletrônico. A criação do Grupo de Trabalho em Tecnologia da Informação (GTTI), em 2000, revelou que os serviços digitais existentes operavam de forma fragmentada e sem integração, além de evidenciar limitações de infraestrutura e baixos níveis de inclusão digital. Em resposta, consolidou-se o Programa de Governo Eletrônico do Estado Brasileiro, cujas metas priorizavam interoperabilidade, segurança, conectividade e digitalização de processos, conforme sistematizado no documento *Dois Anos de Governo Eletrônico: Balanço de Realizações e Desafios Futuros* (Brasil, 2002).

Nesse período, o cidadão ainda não era tratado como elemento central das iniciativas, e a avaliação dos serviços concentrava-se em indicadores técnicos, sem considerar adequadamente necessidades socioculturais ou participação social. Apenas em 2004 o governo reconheceu a ausência de mecanismos para avaliar a efetividade dos serviços digitais para a população, iniciando o desenvolvimento de indicadores de qualidade e conveniência dos e-serviços, o que marcou uma primeira inflexão em direção à consideração da perspectiva cidadã no governo digital.

No período de 2005 a 2010, observa-se uma crescente preocupação do Estado com a satisfação da população em relação a sua digitalização, especialmente diante de resultados limitados identificados na ampliação do uso dos serviços digitais. Como reflexo dessa preocupação, destacam-se três iniciativas fundamentais para a consolidação futura do princípio de Governo Centrado no Cidadão, adotado em anos seguintes: a realização da pesquisa “Brasileiros estão satisfeitos com serviços de e-Gov?” (2007–2010), a formulação do Decreto Cidadão e o lançamento do Modelo de Acessibilidade em Governo Eletrônico (e-MAG). Juntas, essas ações representaram marcos relevantes no reconhecimento da necessidade de alinhar os serviços digitais às demandas reais da população.

Essas iniciativas possibilitaram um levantamento contextual tanto quantitativo quanto qualitativo, por meio da pesquisa de satisfação, e a formulação daquilo que o Estado avaliou como relevante para o cidadão, com a criação do e-MAG e do Decreto Cidadão. Nenhum dos dois documentos pode ser caracterizado como uma criação equivocada, uma vez que ambos tiveram papel relevante no período de sua implementação e serviram como base importante para evoluções futuras. Todavia, sua caracterização como iniciativas iniciais que culminariam na adoção do DCC decorre, sobretudo, da motivação e do processo de construção que os orientaram: ambos foram elaborados sem um aprofundamento adequado nas características socioculturais da população, baseando-se

prioritariamente em concepções autocentradas do Estado e em referências internacionais, como as diretrizes de acessibilidade digital da *Web Content Accessibility Guidelines* (WCAG).

Em anos seguintes, 2011 a 2015, observou-se um novo conjunto de ações que podem ser interpretadas como antecedentes diretos do DCC. A evolução do e-MAG para a versão 3.0, a criação do prêmio de acessibilidade na web: T@dos Web e o acordo de cooperação para o desenvolvimento da suíte de acessibilidade VLibras (Câmara dos Deputados, s.d.), demonstraram o compromisso do Estado com a ampliação do acesso digital por pessoas com deficiência (PCDs). Essas iniciativas também se destacam pelos seus processos de construção. No caso do e-MAG, as etapas de atualização consideraram a participação ativa da população e de especialistas, assim como a incorporação de *feedbacks* provenientes de versões anteriores — como as dificuldades de leitura e de aplicação do documento —, o que resultou em melhorias na estrutura e na linguagem, especialmente em relação à segmentação do conteúdo para público geral e desenvolvedores, proposta na versão original.

Outro marco relevante foi a criação da Identidade Digital de Governo (IDG) em 2013, um sistema de padronização visual aplicado aos serviços digitais do Estado. Embora diretrizes dessa natureza sejam amplamente utilizadas no setor privado, a iniciativa se distingue pelo contexto e por sua motivação, configurando-se como uma possível resposta à dificuldade de acesso e à baixa confiabilidade percebida nas interfaces digitais governamentais, conforme identificado na pesquisa “Brasileiros estão satisfeitos com serviços de e-Gov?”, realizada entre 2007 e 2010.

Essas iniciativas refletem uma valorização crescente da participação cidadã na digitalização dos serviços públicos, evidenciando esforços para alinhar os processos digitais às necessidades e aos direitos da população. No entanto, identificou-se ainda uma persistente lacuna quanto à clareza sobre a importância desse movimento e, sobretudo, sobre os meios para promover uma participação cidadã efetiva e sustentável. Como resultado, essas ações, embora relevantes, contrastam com inúmeras outras nas quais a participação social foi mínima ou completamente ausente.

Em 2015, ocorreu a mudança do paradigma de Governo Eletrônico para o de Governo Digital, marcando o início de uma mudança significativa na abordagem do uso das TICs na gestão pública. Embora ambas as perspectivas busquem a modernização do Estado por meio da tecnologia, o Governo Eletrônico concentrou-se na digitalização de processos preexistentes e na adoção de tecnologias tradicionais, enquanto o Governo Digital propõe a unificação de processos, o fortalecimento da transparência e um foco ampliado na interação com os cidadãos (OCDE, 2014). Esse novo modelo não apenas visa à melhoria da eficiência administrativa, mas também à promoção de políticas públicas mais eficazes, abertas e participativas.

A transição para o Governo Digital representa uma inflexão no foco da transformação digital do Estado, priorizando a relação com a sociedade e a simplificação dos serviços públicos. Com isso, segundo o próprio Estado, além da informatização interna — que possibilitou a oferta de serviços eletrônicos à população —, o Governo Digital desloca o foco das estruturas internas para a relação com a sociedade, com o objetivo de tornar a oferta de serviços ao cidadão mais simples, eficiente e acessível.

A mudança de paradigma evidencia o progresso do Estado na valorização da participação cidadã, impulsionando a adoção de relações colaborativas e a conversão de aprendizados em práticas

concretas. No entanto, observa-se que a participação cidadã ainda é tratada como preferencial e não como requisito fundamental na construção de SDIs. Apesar do uso frequente da expressão “participação cidadã”, pouco ou quase nada é posto pelo Governo em relação a como aplicar e viabilizar a perspectiva de forma contínua e prioritária, ditando ritmo lento para os avanços em direção ao foco genuinamente centrado no cidadão.

O governo brasileiro demonstrou inclinação para o conceito de DCC de forma mais explícita a partir de 2016, com a implementação da Política de Governança Digital. Assim, adotou uma abordagem mais focada na participação cidadã e na acessibilidade dos serviços digitais para toda a população, incluindo grupos vulneráveis. Todavia, foi apenas na Estratégia de Governo Digital (EGD) de 2022 – 2023 que o governo oficialmente adotou a perspectiva do DCC, declarando sua preocupação em oferecer uma jornada mais agradável ao cidadão, que responda às suas expectativas por meio de serviços públicos de alta qualidade — definidos como simples, ágeis e personalizados —, com atenção contínua à sua experiência no uso das plataformas digitais.

Em 2018, a pesquisa TIC Domicílios — Iniciada em 2017 —, conduzida pelo Cetic.br, revelou o avanço do uso da internet no Brasil, com 67% da população conectada — número que cresce ano a ano, impulsionado sobretudo pelo acesso via celular (96%). Apesar desse cenário de ampla conectividade, o país ocupava apenas a 44ª posição no ranking de governos digitais, evidenciando que o desafio não se restringia ao acesso tecnológico, mas à efetividade das estratégias digitais do Estado. A distância entre conectividade e cidadania digital tornava evidente a necessidade de repensar o papel do governo na promoção de serviços públicos verdadeiramente úteis, acessíveis e centrados na população.

A publicação da E-Digital, também em 2018, consolidou um diagnóstico amplo e uma visão de futuro para a transformação digital do Estado, da economia e da sociedade brasileira. Estruturada em torno dos eixos de Economia Digital e Governo Digital, a estratégia apresentou cem ações prioritárias, com foco em infraestrutura, interoperabilidade, segurança, capacitação, modernização administrativa, inclusão digital, transparência, eficiência e inovação. Dentre esses pontos, destaca-se o avanço, ainda incipiente, de uma abordagem social da digitalização, evidenciado no eixo de Acesso e Inclusão Digital. Nele, foram propostas ações como internet gratuita para populações vulneráveis, apoio a pequenos provedores regionais, subvenções para famílias de baixa renda e conectividade para comunidades indígenas, quilombolas e ribeirinhas — sinalizando o início do reconhecimento, por parte do Estado, de que digitalizar também exige enfrentar desigualdades estruturais.

O lançamento do portal Gov.br, em 2019, representou um marco na centralização dos serviços públicos digitais no Brasil. A plataforma unificou o acesso a diversos órgãos governamentais, buscando reduzir a burocracia, ampliar a acessibilidade e promover maior eficiência administrativa. Sua adoção massiva ocorreu em 2020, impulsionada pela pandemia (Câmara dos Deputados, 2020), tornando-se o principal canal de serviços digitais do Estado. Entre suas funcionalidades, destacam-se o login unificado, carteiras digitais, acompanhamento de processos, autenticação biométrica e níveis de conta com diferentes graus de acesso. Ao facilitar o uso dos serviços públicos, ampliar a segurança digital e reduzir custos operacionais, o Gov.br consolidou-se como um dos principais instrumentos da transformação digital no país, aproximando governo e sociedade em um ambiente virtual mais acessível, confiável e integrado.

Em 2020, foi lançado o Design System Gov (DS Gov), que se consolidou como o padrão digital oficial do governo federal, estabelecendo diretrizes para o design e desenvolvimento de interfaces públicas digitais. Fruto da colaboração entre diferentes órgãos, a iniciativa visou unificar a experiência dos cidadãos nos serviços *online*, corrigindo desigualdades na apresentação e organização dos portais governamentais. Ao reunir modelos visuais, componentes reutilizáveis e trechos de código, o DS Gov ampliou a eficiência das equipes técnicas e reforçou princípios de usabilidade, acessibilidade e coerência visual. Mais que uma solução técnica, o sistema representou um avanço no compromisso do Estado com uma experiência digital pública mais intuitiva, inclusiva e centrada nas necessidades da população.

O Plano de Transformação Digital (PTD), embora lançado em 2018, ganhou destaque em 2021 como instrumento central para a modernização da administração pública federal. Coordenado pela Secretaria de Governo Digital, o plano visou aprimorar a eficiência, transparência e qualidade dos serviços públicos por meio da digitalização, da melhoria da experiência do usuário, da integração de sistemas, da segurança de dados e da capacitação de servidores.

Entre suas principais ações, destacam-se a expansão do Gov.br, a implementação da Identidade Digital, o fortalecimento do Conecte SUS e a padronização de interfaces com base no DS Gov. O plano também promoveu a interoperabilidade entre sistemas, assegurando conformidade com a LGPD e estimulando o uso de tecnologias emergentes, como inteligência artificial e análise de dados. Os impactos do PTD foram expressivos: além de reduzir custos operacionais e acelerar processos, o plano contribuiu para consolidar uma gestão pública mais digital, integrada e orientada à experiência do cidadão, estabelecendo bases sólidas para iniciativas futuras de governo digital no Brasil.

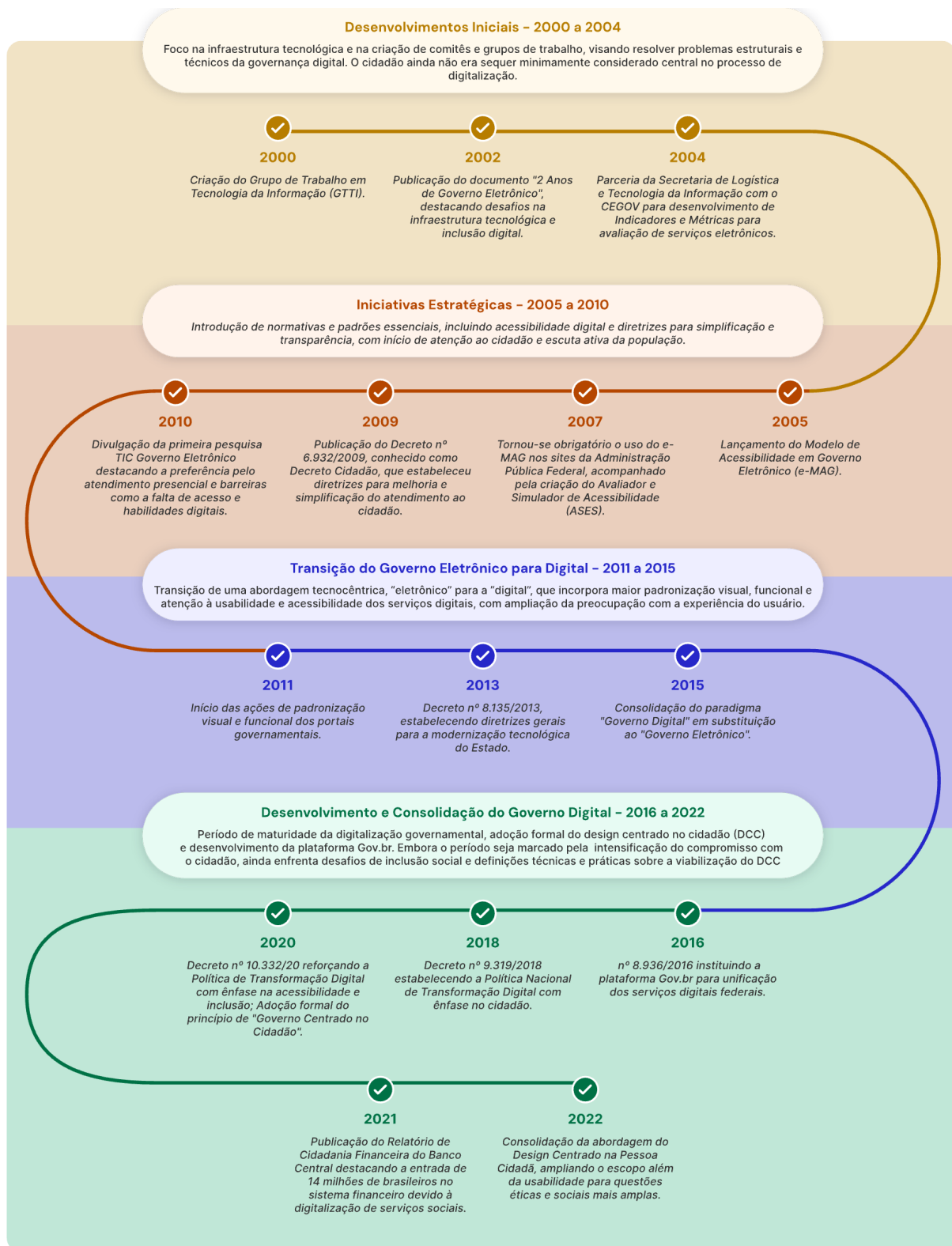
A implementação do DS Gov e do Plano de Transformação Digital foram iniciativas que buscaram padronizar e integrar os serviços públicos digitais. A expansão do Gov.br, em 2022, aliada a ações voltadas à inclusão digital, evidenciou avanços na construção de uma digitalização mais orientada ao cidadão. No entanto, a desigualdade no acesso e a resistência à mudança em determinados setores da administração pública permaneceram como desafios relevantes, em grande parte devido à ausência de metas claras e efetivas para garantir uma participação cidadã qualificada e sistemática nos processos de transformação digital.

Com base na trajetória analisada (sintetizada na Figura 2), constata-se que a adoção plena e eficaz do DCC no setor público requer a formulação de políticas de digitalização fundamentadas em diretrizes explícitas de inclusão e participação cidadã. Tais políticas devem assegurar o envolvimento social de forma ativa, contínua e sustentável, promovendo a participação da população em todas as etapas do ciclo de vida dos serviços digitais do Estado.

A efetivação da participação cidadã exige que o direito à cidadania seja compreendido como princípio estruturante dos processos de design, e não como consequência residual da inovação tecnológica. Nesse sentido, o exercício da cidadania não deve restringir-se ao uso das versões finais dos serviços digitais do Estado, mas ser considerado requisito primário e orientador desde as etapas iniciais de concepção. Isso demanda o engajamento colaborativo de todos os atores envolvidos — designers, gestores, desenvolvedores, formuladores de políticas e sociedade civil —, reconhecendo-os, para além de suas funções técnicas ou institucionais, como cidadãos. Nessa

condição, sua atuação adquire caráter político, pois cada decisão projetual impacta diretamente a inclusão, a acessibilidade e o grau de participação da população nos ambientes digitais do Estado.

Figura 2: Resumo da linha do tempo proposta na pesquisa.
Fonte: Elaborado pelos autores.



Construir produtos e serviços digitais públicos é, antes de tudo, um ato político. Cada escolha projetual ou estratégica realizada ao longo desse processo carrega implicações diretas sobre quem participa, como participa e com que condições. Reconhecer essa dimensão significa compreender que o design de serviços digitais é inseparável da promoção — ou da limitação — do exercício da cidadania.

Por fim, a evolução do DCC no Brasil dependerá de uma mudança efetiva de paradigma na formulação das políticas públicas digitais, superando visões tecnocêntricas ainda existentes e incorporando, de forma estrutural, a perspectiva cidadã ao longo de todo o ciclo de vida dos serviços digitais. Embora haja avanços relevantes em iniciativas e discursos institucionais, a participação cidadã ainda é tratada de forma periférica. Nesse cenário, torna-se urgente o desenvolvimento de mecanismos institucionais permanentes e articulados que garantam a participação ativa da população no processo de design de SDIs governamentais.

Considerações finais

A implementação de políticas de governo eletrônico e, posteriormente, de governo digital, nem sempre considerou a figura do cidadão em sua complexidade socioeconômica e cultural. Inicialmente, a digitalização teve como foco a infraestrutura tecnológica e a eficiência operacional, sem um olhar mais atento para as desigualdades que dificultam o acesso e o uso pleno desses serviços pela população. Com o decorrer do tempo, surgiram iniciativas mais direcionadas à inclusão digital e à acessibilidade, mas ainda há desafios substanciais a serem superados para que a digitalização governamental seja genuinamente centrada no cidadão.

O DCC surge como um caminho possível para corrigir essas lacunas. Diferentemente do HCD, que enfatiza a experiência do usuário individual, essa perspectiva propõe uma abordagem ampliada, considerando a cidadania digital como um direito fundamental exercido pela participação cidadã. Isso implica o desenvolvimento de serviços digitais que não apenas sejam tecnicamente eficientes, mas que garantam acesso igualitário, respeito à diversidade e participação ativa da população em todo o ciclo de vida de Sistemas Digitais Interativos no âmbito de governo.

A ausência de um olhar cidadão na concepção de sistemas digitais pode resultar em exclusão social e barreiras significativas para o exercício da cidadania. A análise de casos como o do aplicativo *Caixa Tem*, durante a pandemia de Covid-19, revelou os limites de abordagens centradas exclusivamente na tecnologia ou no “usuário genérico”, reforçando a importância de incorporar práticas de escuta ativa, cocriação e avaliação contínua. A falta de consideração das condições socioculturais e de letramento digital de parte significativa da população resultou em barreiras concretas para o acesso ao direito básico da assistência social — que pode ter impacto a tantos outros, como moradia, saúde e alimentação, a depender do tipo de vulnerabilidade do indivíduo —, evidenciando a dimensão política e ética do design. Deste modo, enfatiza-se a necessidade da genuína centralidade no cidadão na concepção de sistemas digitais governamentais transite de “desejável”, para “pré-requisito” fundamental.

Para isso, reitera-se o papel fundamental da administração pública enquanto agente promotor de um modelo de governo digital que seja estruturalmente pautado na participação cidadã ativa e contínua. Embora avanços significativos tenham sido observados ao longo dos 22 anos da trajetória analisada — como a implementação da EGDl e a centralização de serviços na plataforma Gov.br

—, ainda há um longo caminho a ser percorrido para a consolidação desse modelo. Para tanto, é necessário que políticas públicas de digitalização adotem diretrizes claras — e não somente de caráter subjetivo — que priorizem a inclusão e a participação ativa dos cidadãos em todo o ciclo de vida dos serviços digitais governamentais.

O futuro do design de Sistemas Digitais Interativos (SDIs) governamentais deve ser guiado por um modelo que considere o direito à cidadania digital como um eixo estruturante do processo. Assim, apesar do papel fundamental da administração pública como ente organizador, a consolidação efetiva do DCC demanda que todos os perfis profissionais envolvidos no processo de concepção, como designers, desenvolvedores e gestores públicos — não só profissionalmente, mas também reconhecendo seu próprio direito à cidadania e intencionalmente partindo disso para sua atuação —, trabalhem colaborativa e continuamente junto aos demais cidadãos para a construção de um ecossistema digital verdadeiramente centrado no cidadão.

O presente artigo corrobora a relação indissociável entre design e cidadania, evidenciando e exemplificando a relevância da aplicação da lente transdisciplinar do design como instrumento de reflexão e intervenção em fenômenos sociais complexos, como a promoção da cidadania digital. Nesse contexto, destaca-se a necessidade de uma abordagem que vá além da usabilidade e incorpore de forma intencional as dimensões sociais, políticas e culturais envolvidas. O conceito de DCC — sobretudo no contexto brasileiro — ainda está em processo de construção e requer estudos adicionais para sua sistematização teórica e metodológica.

Assim, este artigo permite também identificar a necessidade de investigações sobre aplicações práticas do DCC em projetos de governo digital, com foco na adoção de metodologias participativas capazes de promover a participação cidadã contínua. Além disso, mostra-se igualmente relevante o desenvolvimento de formas de mensuração dos impactos da adoção do DCC em diferentes contextos — governamentais ou não — com o objetivo de identificar suas limitações e ampliar o reconhecimento de suas potencialidades.

Referências

- BRASIL. Com falhas no sistema e filas em agências, brasileiros se arriscam na pandemia por auxílio emergencial. **El País Brasil**, São Paulo, 24 abr. 2020. Disponível em: <https://brasil.elpais.com/economia/2020-04-24/com-falhas-no-sistema-e-filas-em-agencias-brasileiros-se-arriscam-na-pand.html>. Acesso em: 18 jun. 2024.
- BRASIL. **Decreto nº 8.638, de 15 de janeiro de 2016**. Institui a Política de Governança Digital no âmbito dos órgãos e das entidades da administração pública federal direta, autárquica e fundacional. Diário Oficial da União, Brasília, DF, 18 jan. 2016. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_Ato2015-2018/2016/Decreto/D8638.htm. Acesso em: 22 jul. 2024.
- BRASIL. Presidência da República. Comitê Executivo do Governo Eletrônico. **Dois anos de governo eletrônico: balanço de realizações e desafios futuros**. Brasília, DF, 2002. Disponível em: <https://fundacaoofhc.org.br/files/artigo/1385.pdf>. Acesso em: 18 maio. 2026.
- BRASIL. **eMAG – Modelo de Acessibilidade em Governo Eletrônico**. Brasília: Governo Federal, [S. d.]. Disponível em: <https://emag.governoeletronico.gov.br/>. Acesso em: 13 ago. 2024.
- BRASIL. **Governo Digital. Do eletrônico ao digital**. Brasília, [S. d.]. Disponível em: <https://www.gov.br/governodigital/pt-br/estrategia-de-governanca-digital/do-eletronico-ao-digital>. Acesso em: 22 jul. 2024.
- BRASIL. Secretaria Especial de Comunicação Social da Presidência da República. **Manual da Identidade Digital de Governo – IDG Serviços**. Brasília, 2018. Disponível em: https://gestaoconteudo.presidencia.gov.br/gestao_portalpadrao/manuais/manual-da-idg-servicos/idg-servicos.pdf. Acesso em: 13 ago. 2024.
- CÂMARA DOS DEPUTADOS. **Acessibilidade na Câmara: Projeto VLIBRAS**. Brasília, [s. d.]. Disponível em: <https://www2.camara.leg.br/a-camara/estruturaadm/gestao-na-camara-dos-deputados/responsabilidade-social-e-ambiental/acessibilidade/acessivel-em-libras-1>. Acesso em: 22 jul. 2024.
- CÂMARA DOS DEPUTADOS. Pandemia acelera o uso de serviços públicos digitais. **Câmara dos Deputados**, 2020. Disponível em: <https://www.camara.leg.br/noticias/809660-pandemia-acelera-o-uso-de-servicos-publicos-digitais/>. Acesso em: 5 abr. 2024.
- DECHAMPS, Simon; SIMONOFSKI, Anthony; BURNAY, Corentin. Citizen-centricity in digital government: a theoretical and empirical typology. **Government Information Quarterly**, Londres, v. 42, n. 1, 2025. <https://doi.org/10.1016/j.giq.2024.102005>.
- FIGUEIREDO, Rejane, PEDROSA, Glauco, GARDENGHI, John, VENSON, Elaine, JUDICE, Marcelo, JUDICE, Andrea, COSTA, Flavio, SILVA, Wander; MARSICANO, George. **Co-design and co-creation in digital public services: a service design approach**. Universidade de Brasília, 2024.
- ISO. **ISO 9241-210:2019 - Ergonomics of human-system interaction - Part 210: human-centred design for interactive systems**. Geneva, 2019.
- KOSKINEN, Ilpo. **The aesthetics of action in new social design**. Hong Kong: School of Design, The Hong Kong Polytechnic University.
- MARSHALL, Thomas Humphrey. Cidadania e classe social. In: **Cidadania, classe social e estado**. Rio de Janeiro: Zahar, 1967.
- NIELSEN, Jakob; MOLICH, Rolf. Heuristic evaluation of user interfaces. In: **Proceedings ACM CHI '90 Conference**. Seattle, 1990. p. 249-256.
- NORMAN, Donald A. Human-centered design considered harmful. **Interactions**, Nova Iorque, v. 12, n. 4, p. 14-19, jul./ago. 2005. Disponível em: <https://doi.org/10.1145/1070960.1070976>. Acesso em: 10 nov. 2023.
- ORGANIZAÇÃO PARA A COOPERAÇÃO E DESENVOLVIMENTO ECONÔMICO (OCDE). **Society at a glance 2014: OECD social indicators**. Paris: OECD Publishing, 2014.
- REDIG, Joaquim. Não há cidadania sem informação, nem informação sem design. **Infodesign – Revista Brasileira de Design da Informação**, São Paulo, v. 1, p. 51-59, 2010. Disponível em: <https://infodesign.emnuvens.com.br/>

public/journals/1/No.1Vol.12004/InfoDesign_v1_n1_2004_04_Redig.pdf. Acesso em: 18 maio. 2026.

SANTOS, Milton. **O espaço do cidadão**. 7. ed. São Paulo: Editora da Universidade de São Paulo, 2012.

SILVEIRA, Daniel. Auxílio Emergencial: erros no sistema, falta de informação e filas aumentam riscos nas agências da Caixa. **G1 Economia**, Rio de Janeiro, 6 maio 2020. Disponível em: <https://g1.globo.com/economia/noticia/2020/05/04/auxilio-emergencial-erros-no-sistema-falta-de-informacao-e-filas-aumentam-risco-de-contaminacao.ghtml>. Acesso em: 18 jun. 2024.

SUNDBERG, Leif; HOLMSTRÖM, Jonny. Citizen-centricity in digital government research: a literature review and integrative framework. **Information Polity**, v. 29, 2024. Disponível em: <https://journals.sagepub.com/doi/epub/10.3233/IP-220047>. Acesso em: 18 maio. 2026.

VAN VELSEN, Lex.; LUDDEN, Geke Dina Simone; GRÜNLOH, Christiane. The limitations of user-and human-centered design in an eHealth context and how to move beyond them. **Journal of Medical Internet Research**, Toronto, v. 24, n. 10, 2022. Disponível em <https://www.jmir.org/2022/10/e37341/>. Acesso em: 18 maio. 2026.

Sobre os autores

Lucas Sander dos Santos é Mestre em Design, Informação e Interação pela Universidade de Brasília (UnB); Pós-graduado em User Experience Design and Beyond com ênfase em acessibilidade digital pela PUCRS e bacharel em Comunicação Organizacional pela UnB. É pesquisador de Design no âmbito de governo; designer gráfico, de interface (UI) e de experiência (UX). Atua como UX/UI designer sênior na Rede Nacional para Ensino e Pesquisa (RNP), uma organização social do Ministério da Ciência e Tecnologia (MCTI).

E-mail: lucas.sander9@gmail.com

Lattes: <http://lattes.cnpq.br/0108843118550736>

Orcid: <https://orcid.org/0009-0005-6449-9896>

Tiago Barros Pontes e Silva é professor Associado do Departamento de Design da Universidade de Brasília (UnB), no qual ingressou em 2006. Atua nas áreas de Ergonomia Cognitiva, Design de Interação, da Informação e de Jogos Sérios, com foco em tarefas cognitivas complexas, ubiquidade, portabilidade, segurança, saúde, aprendizagem e ludicidade. Vice-Presidente da Sociedade Brasileira de Design da Informação (SBDI) e Membro de Comissões Assessoras de Área (CAA) de Design e de Formação Geral do INEP/MEC. Foi Presidente do Fórum Nacional de Coordenadores de Programas de Pós-graduação em Design da Área 29 da CAPES. Doutor em Arte, Mestre em Psicologia, Bacharel em Design formado nas Habilitações de Projeto de Produto e Programação Visual.

E-mail: tiagobarros@unb.br

Lattes: <http://lattes.cnpq.br/0727171902745709>

Orcid: <https://orcid.org/0000-0003-2149-5973>

O trabalho invisível da tecnologia: percepções docentes sobre a burocratização na educação em Minas Gerais

The invisible labor of technology: teachers' perceptions of bureaucratization in education in Minas Gerais

Douglas Viana Gomes
Matheus Tymburibá Elian

Resumo: Este artigo investiga o impacto das tecnologias digitais na rotina de trabalho de professores da educação básica em Minas Gerais. Embora implementadas com a promessa de modernização e otimização, muitas plataformas digitais têm gerado sobrecarga burocrática e precarização. A partir de uma abordagem qualitativa, fundamentada no Design Centrado no Humano (HCD), foram realizadas entrevistas semiestruturadas com docentes das redes estadual e municipal. A análise revela uma dissonância entre os objetivos gerencialistas das ferramentas e as necessidades reais da prática pedagógica. Os resultados apontam para a tecnologia como ferramenta de vigilância e intensificação do trabalho, alinhada a uma lógica neoliberal. Conclui-se que, sem a participação ativa dos professores no processo de concepção, as tecnologias falham em seu potencial transformador e reforçam um ciclo de trabalho invisível e esgotamento profissional.

Palavras-chaves: trabalho docente; tecnologia educacional; design centrado no humano; neoliberalismo na educação; design de experiência do usuário.

Abstract: This article investigates the impact of digital technologies on the work routine of basic education teachers in Minas Gerais, Brazil. Although implemented with the promise of modernization and optimization, many digital platforms have generated bureaucratic overload and precariousness. Based on a qualitative approach, grounded in Human-Centered Design (HCD), semi-structured interviews were conducted with teachers from the state and municipal networks. The analysis reveals a dissonance between the managerial objectives of the tools and the real needs of pedagogical practice. The results point to technology as a tool for surveillance and work intensification, aligned with a neoliberal logic. It is concluded that, without the active participation of teachers in the design process, technologies fail in their transformative potential and reinforce a cycle of invisible labor and professional burnout.

Keywords: teacher labor; educational technology; human-centered design; neoliberalism in education; user experience design.

Introdução

O século XXI consolidou as tecnologias digitais como ferramentas essenciais no contexto educacional, impulsionadas por programas governamentais que visam universalizar o acesso e fomentar o uso pedagógico desses recursos. No entanto, a implementação dessas tecnologias frequentemente revela um paradoxo: em vez de otimizar processos e liberar os docentes para a interação com os alunos, muitas plataformas digitais impõem uma lógica de controle, padronização e vigilância. Este cenário, influenciado por uma visão neoliberal e tecnocrata da educação, transforma a tecnologia em um fardo, gerando sobrecarga de trabalho e frustração.

Este artigo emerge da investigação sobre essa tensão, focando na rotina de professores da rede pública de Minas Gerais. A pesquisa aponta que ferramentas como o Sistema de Monitoramento da Aprendizagem dos Estudantes (SMAE), da rede municipal de Belo Horizonte, são a síntese dessa problemática. Descritas pelos docentes como burocráticas, ineficientes e descoladas da realidade da sala de aula, elas materializam o “trabalho invisível” (Selwyn, 2020) necessário para alimentar sistemas que priorizam a geração de indicadores em detrimento do apoio à prática pedagógica.

Em contrapartida, os mesmos professores demonstram otimismo e proatividade no uso de tecnologias que lhes devolvem o protagonismo. Relatos sobre o uso de gamificação para engajar alunos e o interesse em Grandes Modelos de Linguagem (LLMs) para otimizar o planejamento de aulas indicam que a resistência não é à tecnologia em si, mas às ferramentas que desconsideram sua autonomia e complexidade profissional. Como afirmava Paulo Freire, a questão fundamental é “a serviço ‘de quem’ os meios de comunicação se acham” (Freire; Guimarães, 2021, p. 23).

Diante dessa lacuna, este trabalho, fundamentado no Design Centrado no Humano (HCD), busca compreender profundamente a experiência docente para mapear as oportunidades de desenvolvimento de uma solução digital que, de fato, sirva ao professor. O objetivo é investigar como uma abordagem focada nas necessidades humanas pode gerar ferramentas que potencializam a prática pedagógica, melhorem a qualidade de vida do docente e, conseqüentemente, contribuam para uma educação mais significativa e humana.

Metodologia

A presente pesquisa adota uma abordagem qualitativa, fundamentada nos princípios do HCD. A escolha desta metodologia justifica-se como uma contraposição direta às abordagens tecnocráticas que, conforme aponta a investigação, marcam o desenvolvimento da maioria das ferramentas digitais educacionais. Enquanto soluções tecnocráticas partem da tecnologia, o HCD parte da experiência humana, priorizando a escuta e a empatia para compreender as reais necessidades dos indivíduos (IDEO, 2015).

O estudo foi conduzido em três etapas principais, alinhadas às fases do HCD:

Pesquisa Secundária: Realizou-se uma análise crítica da literatura sobre a implementação de Tecnologias da Informação e Comunicação (TICs) na educação brasileira, a precarização do trabalho docente e a influência de lógicas neoliberais na gestão educacional.

Pesquisa qualitativa: Foram realizadas entrevistas semiestruturadas com três professores atuantes nas redes pública estadual e municipal de Minas Gerais. O roteiro semiestruturado

permitiu explorar profundamente a percepção sobre ferramentas oficiais, a carga de trabalho e o uso autônomo de tecnologias.

Análise e síntese: As entrevistas foram transcritas e analisadas em busca de padrões e temas emergentes. Essa síntese qualitativa revelou a tensão central entre a “tecnologia como sobrecarga burocrática” e a “tecnologia como ferramenta de otimização”, que norteia os resultados deste artigo.

Reconhece-se a limitação da amostra de entrevistas (três participantes). Contudo, por meio da triangulação dos dados qualitativos das entrevistas com os achados da pesquisa secundária, foi possível obter *insights* consistentes e validar a relevância do problema investigado.

A tecnologia na educação docente: uma análise crítica

Para compreender as contradições descritas anteriormente, é fundamental compreender o histórico das TICs na educação brasileira. Esse histórico revela como as promessas de modernização e eficiência evoluíram para controle, precarização e sobrecarga dos docentes. A seguir, foi traçado um panorama do histórico nacional até a contemporaneidade.

No Brasil, as aplicações educacionais de tecnologias de comunicação começaram já em abril de 1923, quando Edgard Roquette-Pinto criou a Rádio Sociedade. Segundo ele, a emissora não operava como um rádio convencional, mas sim como um veículo de ensino, transmitindo aulas de disciplinas escolares e com forte compromisso de ampliar o acesso à educação (Ferreira, 2022).

Em um país onde 80% da população era analfabeta, o uso do rádio como apoio educacional levou a Rádio Sociedade, posteriormente transformada em Rádio Ministério da Educação, a alcançar significativo sucesso, sendo considerada por Roquette-Pinto como “a escola dos que não têm escola”. Em 1954, o programa “Colégio no Ar” chegou a ter 6,5 mil alunos matriculados, atendidos através dos correios. Anísio Teixeira, patrono da educação pública brasileira, também esteve envolvido em iniciativas semelhantes com Roquette-Pinto, colaborando na fundação de uma rádio que levava professores ao microfone e utilizava correspondências para interação com os alunos. O auge do uso do rádio na educação brasileira ocorreu na década de 1970 com o Projeto Minerva, beneficiando aproximadamente 370.381 alunos (Ferreira, 2022).

Essas experiências iniciais com o rádio já sinalizaram o potencial e os desafios das tecnologias educacionais no Brasil. Tal potencial foi reconhecido por grandes nomes da educação, como Paulo Freire, que em setembro de 1963 fundou a Rádio Universidade, atualmente Rádio Paulo Freire (Lamir, 2023). Essa emissora fazia parte do Serviço de Extensão Cultural (SEC) da Universidade de Recife que foi responsável pelas primeiras práticas pedagógicas do “Método Paulo Freire” (Brayner, 2023). Apesar do projeto ter sido interrompido em 1964 com o golpe empresarial-militar (Silva, 2025), ele representa o potencial visto por Freire no uso de tecnologias na educação.

Para além do rádio, Freire comumente utiliza de projetores de slides em suas atividades de alfabetização. Entretanto, o mesmo sempre argumentou sobre a necessidade de um pensamento crítico sobre a tecnologia ao afirmar:

Os meios de comunicação não são bons nem ruins em si mesmos. Servindo-se de técnicas, elas são resultado do avanço da tecnologia, são expressões da criatividade humana, da ciência desenvolvida pelo ser humano. O problema é perguntar a serviço “do que” e a serviço “de quem” os meios de comunicação se acham. Essa é uma questão que tem a ver com o poder e é política, portanto. (Freire; Guimarães, 2021, p. 23)

Como demonstrado, o Brasil historicamente recorreu às TICs como forma de modernizar a educação. A década de 1990, em particular, destacou-se nesse sentido, especialmente em decorrência do recente contexto de redemocratização. O emblemático Telecurso tornou-se um dos programas mais significativos da educação a distância brasileira, com mais de mil aulas gravadas (Globo, 2025). Além disso, iniciativas governamentais como o “ProInfo” e, mais recentemente, o Programa de Inovação Educação Conectada (PIEC), têm buscado ampliar o uso das TICs nas escolas brasileiras (MEC 1997; 2017).

Embora o potencial das tecnologias digitais na educação seja reconhecido, sua implementação requer uma abordagem crítica. Essa perspectiva é essencial para evitar armadilhas tecnocráticas, que prometem melhorias pela simples presença de novas ferramentas, ignorando que o uso efetivo das TICs depende, na verdade, da compreensão das complexas realidades da prática docente. A importância de considerar esses contextos sociais, econômicos e culturais ficou evidente pela pandemia de Covid-19, cuja aceleração digital desigual, expôs as consequências de um planejamento descolado da realidade local.

Tecnologias na educação em Minas Gerais

A visão de Freire permanece relevante nos dias atuais, pois com a pandemia de Covid-19, a educação foi obrigada a passar por um processo emergencial de digitalização que expôs a fragilidade da estrutura tecnológica da educação pública. Segundo levantamento feito pela União Nacional dos Dirigentes Municipais de Educação (UNDIME, 2021), mais de 90% dos municípios utilizou materiais impressos e WhatsApp como ferramentas para educação a distância, já as videoaulas ao vivo só ocorreram em 21% das redes municipais. Isto ocorreu pois, de acordo com as secretarias de educação, grande parte dos estudantes não tinham acesso a internet de qualidade em casa, para além disso a dificuldade dos professores com plataformas digitais ou a inexistência das mesmas.

Como reflexo deste cenário, ocorreu um aceleração na inclusão de tecnologias digitais na educação, assim foi anunciado diversos investimentos em tecnologia, em 2023 o projeto “Aprender Conectado” que pretende levar internet para 138,4 mil escolas públicas do Brasil até o fim de 2026, um investimento de 8,8 bilhões de reais (Machado, 2023).

Apesar dos significativos investimentos governamentais em tecnologias digitais para a educação, esses esforços frequentemente não consideram adequadamente a realidade cotidiana dos professores. Isso gera uma desconexão entre as rotinas intensas dos docentes e as novas exigências impostas por plataformas digitais, originalmente concebidas para otimizar processos. Em Minas Gerais, a rede estadual implementou ferramentas como o Diário Eletrônico Digital (DED) e o aplicativo Conexão Escola. Já na rede municipal, como em Belo Horizonte, adotaram-se outros sistemas, entre eles o Sistema de Monitoramento da Aprendizagem dos Estudantes (SMAE) (Belo Horizonte, 2024; Minas Gerais, 2024).

No entanto, muitos docentes avaliaram esses sistemas como pouco eficientes, contribuindo para uma sobrecarga adicional de trabalho. Frequentemente, os professores se viram obrigados a utilizar tais ferramentas somente para cumprir exigências burocráticas e, paralelamente, recorreram a aplicativos pessoais, resultando em jornadas fragmentadas e mais extensas (Cazetta, 2022; David, 2025).

Rotinas docentes

O trabalho docente é uma atividade de alta complexidade que vai além das funções exercidas dentro da escola. As atividades extraclasse incluem elaboração e correção de trabalhos e provas, planejamento e preparo de aulas, preenchimento de relatórios e atendimento a alunos e familiares. Embora a legislação estadual determine uma jornada de trabalho de 24 horas semanais, sendo oito dessas horas dedicadas às atividades extraclasse, na prática é extremamente difícil medir o tempo efetivamente dedicado pelos professores a essas tarefas adicionais (Barbosa *et al.*, 2021; GOV.MG, 2024).

Essa dificuldade em mensurar o trabalho extraclasse é destacada na pesquisa conduzida em São Paulo por Barbosa *et al.* (2021), que identificou, a partir da autoavaliação dos docentes, uma média adicional de 9,23 horas semanais para além do tempo previsto na reserva legal de um terço da carga horária para atividades fora de aula. Segundo os professores, esse trabalho invisível e não remunerado decorre, em parte, da pressão constante por resultados e da responsabilização dos docentes por indicadores negativos de desempenho escolar. Além da carga de trabalho exaustiva, outro aspecto relevante é o deslocamento frequente entre escolas. Devido à baixa remuneração, muitos docentes precisam atuar em múltiplas instituições de ensino e até exercer atividades complementares em finais de semana para complementar a renda, resultando em esgotamento físico, mental e emocional (Barbosa *et al.*, 2021).

Além do trabalho extraclasse invisível, soma-se o trabalho doméstico não remunerado devido à persistente divisão sexual do trabalho. Dados do Censo Escolar de 2024 revelam que, dos 123.005 docentes que atuam no ensino médio e nos anos finais do ensino fundamental, 67,4% são mulheres. De acordo com a Pesquisa Nacional por Amostra de Domicílios Contínua (PNAD Contínua), as mulheres dedicam, em média, 21,3 horas semanais às tarefas domésticas, quase o dobro do tempo médio dedicado pelos homens, que é de 11,3 horas semanais.

Essas condições apontam para uma precarização na rotina profissional dos docentes, com impactos diretos em sua saúde mental. Conforme dados da Secretaria de Estado da Administração e Previdência do Paraná (2024), mais de 8,8 mil professores foram afastados por motivos relacionados à saúde mental, o que representa cerca de 13% do total de docentes da rede estadual.

Tais informações estão alinhadas ao estudo realizado pela UFMG, que identificou entre as principais causas de adoecimento dos professores dos anos finais do ensino fundamental (6º ao 9º ano) os transtornos mentais comuns, tais como ansiedade, depressão e sofrimento emocional, representando 53,3% dos casos. Em seguida destacam-se as dores musculoesqueléticas (26,7%) e a síndrome de Burnout (6,6%). Os fatores associados a esse quadro incluem baixo apoio social e familiar, alta carga e demandas excessivas de trabalho, pouco controle sobre atividades, clima organizacional negativo, ambiguidade de papéis, desequilíbrio entre esforço e recompensa, conflitos entre professores, alunos e famílias, além de situações de intimidação e insegurança no trabalho (UFMG, 2023). Este cenário de precarização e sofrimento, no entanto, não é um fenômeno isolado, mas sim um sintoma de um modelo de gestão mais amplo.

Neoliberalismo na educação

No trabalho trazido por Selwyn (2020), intitulado *The human labour of school data: exploring the production of digital data in schools*, o autor observa e analisa que as recentes práticas neoliberais na educação têm raízes nas experiências dos últimos vinte anos em países como Reino Unido, Estados Unidos e Austrália. Nessas localidades, sob a promessa de que o uso intensivo de dados e tecnologias digitais aumentaria a eficiência e a eficácia dos processos educacionais, implementou-se uma lógica empresarial voltada predominantemente à padronização do ensino e análise de indicadores. Estudos realizados em escolas australianas, por exemplo, identificaram desafios semelhantes aos enfrentados pelos professores mineiros no uso dessas plataformas digitais.

As análises trazidas pelo autor, destacam que existe um significativo “trabalho invisível” para produzir os dados necessários ao funcionamento dos sistemas, o que se revela particularmente oneroso para os docentes, sobretudo para os mais velhos. Além disso, tais sistemas frequentemente não apresentam benefícios claros e tangíveis aos professores. Embora reconheçam potencial no uso de dados para tomada de decisões, como avaliações feitas por alunos sobre suas experiências em disciplinas, os docentes enfatizam que o atual processo está longe de ser automatizado e não corresponde às expectativas de eficiência que permeiam o imaginário coletivo, gerando, assim, uma sensação de trabalho desnecessário (Selwyn, 2020).

Além das questões relacionadas à sobrecarga de trabalho, Michael Apple (2005) já discutia os efeitos mais amplos da neoliberalização da educação nos Estados Unidos, extrapolando o uso específico de ferramentas digitais. Nesta obra, Apple aponta que práticas neoliberais impulsionaram uma “autonomia regulada” dos professores, estabelecendo uma forma padronizada de ensinar por meio de currículos pré-elaborados. Tal abordagem tende a reforçar uma lógica meritocrática, pois, ao garantir que todos os alunos recebam o mesmo conteúdo padronizado, qualquer diferença no aprendizado passa a ser atribuída exclusivamente ao mérito ou esforço individual do estudante.

Esse modelo substitui a confiança na capacidade do professor por mecanismos de vigilância e controle do conteúdo ministrado em sala de aula, além de aumentar a responsabilização individual dos alunos por seu desempenho escolar. Ademais, esses currículos têm um papel crucial na viabilização da comparação entre escolas por meio de testes padronizados, permitindo, assim, a “comoditização” da educação. Nessa perspectiva, através da produção de indicadores educacionais e da suposta livre escolha dos indivíduos, espera-se que a autorregulação do mercado educacional leve famílias e alunos a optarem por escolas consideradas “boas”, enquanto aquelas vistas como “ruins” seriam eventualmente eliminadas. Consequentemente, esse processo reforça tanto o conceito de mérito individual quanto a responsabilidade pessoal pelo sucesso ou fracasso escolar (Apple, 2005).

Nesse contexto, muitos professores têm criticado amplamente essas tecnologias digitais por não refletirem adequadamente a realidade das escolas públicas. Ao serem desenvolvidas sem a participação ativa dos docentes, essas tecnologias frequentemente desconsideram a complexidade e as demandas reais do processo educacional. Como resultado, essas ferramentas digitais acabam se distanciando da prática pedagógica concreta, alinhando-se à lógica neoliberal dominante na administração pública brasileira, que concebe o Estado a partir de uma visão empresarial. Essa busca excessiva pela padronização do ensino e pela geração de indicadores educacionais,

descolada da realidade dos docentes, contribui significativamente para a sobrecarga cotidiana dos professores e para a deterioração da qualidade de vida desses profissionais.

A voz dos professores: análise das entrevistas

O processo de concepção de plataformas digitais como SMAE não considerou a realidade dos professores como demonstrado anteriormente. Assim, visando compreender a perspectiva dos docentes e dar voz aos mesmos, foi definido que entrevistas qualitativas seriam a abordagem ideal, visando assim conhecer as opiniões pessoais, motivações, significados e valores que sustentam suas visões de mundo. Para além disso, foi definido o uso de um roteiro semiestruturado, buscando a possibilidade de explorar assuntos não previstos previamente pelo entrevistador, e assim aprofundar na compreensão da realidade do entrevistado (Gondim; Fraser, 2004).

Roteiro

Visando explorar a temática, mais especificamente os tópicos sobre gerencialismo, uso de ferramentas e plataformas digitais, carga de trabalho e automação significativa, foi escrito o roteiro abaixo para as entrevistas semiestruturadas:

Quadro 1: Roteiro de Entrevista.

Fonte: Elaboração dos autores.

Temas	Perguntas
1. Conhecendo o participante	a. Conte-me um pouco sobre você: há quanto tempo leciona, quais as disciplinas, em quantas escolas trabalha?"
2. Gerencialismo	a. Em sua escola, como é feito o planejamento da Coordenação e direção? b. Você já passou por situações em que decisões da gestão dificultaram ou facilitaram significativamente o seu trabalho? Poderia compartilhar um exemplo?
3. Uso de ferramentas e plataformas digitais	a. Quais aplicativos ou plataformas oficiais da escola você costuma usar no seu dia a dia? b. Você poderia me contar um pouco sobre como é sua experiência com essas ferramentas (ferramentas oficiais)? c. Além das ferramentas oficiais, você utiliza outros aplicativos ou plataformas digitais para suas atividades escolares? d. Você se lembra de alguma situação em que esse uso tenha feito diferença?
4. Carga de trabalho	a. Você poderia descrever como é um dia comum na sua rotina de trabalho? b. Quais atividades acabam ocupando mais tempo? c. Como é o seu processo de planejamento de aulas?
5. Automação significativa	a. Pensando nas atividades que você realiza frequentemente, existe alguma que você considera bastante repetitiva e gostaria de automatizar ou simplificar?

Para esta pesquisa, foi definido que o perfil dos entrevistados seria de professores dos anos finais do ensino fundamental (6º ao 9º ano) e professores do ensino médio da rede pública da região metropolitana de Minas Gerais. Esse recorte foi definido visando ampliar a compreensão das experiências dos professores com plataformas digitais na rede estadual, pois segundo a Lei de diretrizes e bases da educação nacional (LDB), o ensino médio é de prioridade do estado (Brasil, 1996), e na rede municipal e assim explorar as várias representações do tema. Para além do recorte, visando as diferentes redes de ensino, o perfil dos professores dos anos finais e ensino médio se aproximam mais ao serem professores com disciplinas mais especializadas e que lidam com jovens de faixa etária similar, com isto é realizado um recorte social pertinente ao tema.

Análise das entrevistas

Para a análise das entrevistas, foi utilizada a ferramenta “Identificando Padrões” do HCD (*Human Centered Design*). A partir destes padrões, encontrados nas entrevistas e na pesquisa secundária, emergiram os temas a seguir.

Tema: A realidade da infraestrutura, formação e recursos digitais

Foi relatado em todas as entrevistas que as escolas tanto municipais quanto estaduais, dispõem de materiais para apoio no uso de tecnologias digitais como *chromebooks* para professores e *tablets* para alunos. Entretanto, nem sempre os recursos são disponibilizados em quantidades suficientes, para além disso os *chromebooks* são dispositivos de *hardware*, concebidos para utilizar aplicativos que funcionam apenas através da web.

“A prefeitura emprestou um *chromebook* para os professores que quisessem, logo depois da pandemia” (Professor B, 2025). “No estado, para quem trabalha com ensino médio, empresta um *chromebook* enquanto você estiver na escola” (Professor C, 2025).

Também é notável que as escolas estão equipadas com Internet, porém, é relatado que nem sempre a mesma funciona de maneira satisfatória, o que causa a subutilização de equipamentos como a tela interativa. Os problemas de conexão também são um risco a proposta do *chromebook* que é dependente da internet para rodar diversos aplicativos.

“Uma das escolas que trabalho tem *tablets* para praticamente todos os estudantes. Na outra, houve um desaparecimento de *tablets*, e hoje os estudantes não têm praticamente nenhum, apesar do tamanho da escola” (Professor A, 2025). “Na escola onde trabalho de manhã, temos uma tela interativa, mas é pouco utilizada em razão da conexão da escola” (Professor B, 2025)

É notável que a infraestrutura das escolas é um impeditivo para produtos digitais mais avançados, devido às limitações de Internet e *hardware*. Entretanto, os docentes estão habilitados com *notebooks* pessoais, *chromebooks* das escolas e Internet em seus domicílios, assim havendo uma infraestrutura mínima para o uso de *softwares* que apoiem nas atividades extraclasse.

Tema: Tecnologia como sobrecarga burocrática

As percepções dos professores sobre as plataformas de gerenciamento educacional do estado (DED) e do município (SGE), se diferenciam nas entrevistas, existe uma percepção de que o DED melhorou após a sua última reformulação, ficando mais intuitivo, enquanto o SGE ainda apresenta entraves na experiência, principalmente em relação à sua limitação de funcionamento exclusivo dentro da escola.

“Na prefeitura, temos só o SGE, o sistema de gerenciamento online, mas só conseguimos acessá-lo na Intranet da escola. Você tem que lançar as notas e fazer tudo nos computadores da prefeitura. É o equivalente ao DED+, mas muito mais rudimentar e sem acesso de casa” (Professor C, 2025). “O sistema do estado, o DED (Diário Escolar Digital) era muito ruim. Basicamente, servia para lançar o conteúdo de aula e as presenças para que ficassem online” (Professor C, 2025).

Durante as entrevistas, chamou a atenção o relato atrelado ao pós-pandemia, em que a distinção entre a vida pessoal e profissional se tornou nula, o celular antes voltado para comunicação pessoal

e privada se tornou uma extensão do trabalho. Tal situação dialoga diretamente com os artigos analisados, em que o trabalho do professor se torna ininterrupto e levando esses profissionais ao esgotamento mental e físico, como fica evidente nos relatos a seguir.

“Depois da pandemia, as redes sociais viraram uma extensão do trabalho do professor, o que prejudicou muito a saúde mental de diversos colegas que eu tenho. O nível de estresse e de cobrança aumentou muito” (Professor C, 2025). “Hoje, ficou meio que convencionado no pós-pandemia que você está disponível o tempo todo. Podem te mandar mensagem a qualquer momento e, eventualmente, o pessoal vaza seu número, que cai na mão de aluno, em grupo de pais. O professor ficou totalmente exposto” (Professor C, 2025).

O SMAE, uma iniciativa da prefeitura municipal com intuito de aprofundar a metrificação das habilidades dos alunos, é definido como “pesadelo” e se tornou motivo de resistência entre professores, a plataforma não entrega indicadores significativos para os professores, aumenta a carga de trabalho e desperta emoções negativas atreladas a vigilância. É a plataforma que mostrou maior frustração através dos relatos dos docentes e dialoga diretamente com os artigos que apontam a influência do neoliberalismo na educação.

SMAE, um sistema de monitoramento educacional no qual temos que preencher uma infinidade de informações, o que é um castigo” (Professor A, 2025). “Nunca entendemos a aplicabilidade desses dados e não há um diálogo para recebermos um retorno sobre todo esse trabalho trimestral” (Professor B, 2025). “A impressão de muitos professores é que querem vigiar cada vez mais o que o professor está fazendo. Eles querem um passo a passo de tudo que você faz em sala, no seu plano de aula. Dão até um plano de aula pré-programado, o que muitas vezes não faz sentido” (Professor C, 2025).

As tecnologias empregadas nas escolas municipais e estaduais da rede pública não têm o professor como protagonista dos serviços prestados, pois apesar das evoluções do DED após sua reformulação, o mesmo ainda tem margem para grandes melhorias. Já na rede municipal, as plataformas parecem trabalhar contra os professores, servindo como ferramentas de vigilância e precarização do trabalho.

Tema: Tecnologia como ferramenta de otimização

Apesar das experiências negativas com algumas plataformas, os docentes acreditam no potencial das ferramentas em impactar positivamente seu dia a dia, seja através de iniciativas próprias ou de plataformas que permitem a gamificação das aulas, como Kahoot e Pickles. As plataformas digitais, quando pensadas para servir aos professores, apresentam potencial de impulsionar a educação.

“O uso do Kahoot é ótimo, os alunos ficam entusiasmados, a adrenalina sobe, e eles ganham prêmios. A gamificação é importante, especialmente com premiação, para valorizar o conhecimento” (Professor A, 2025). “Percebo que o interesse dos alunos aumenta muito quando falamos em usar a Internet ou *tablets* para jogos e pesquisas” (Professor B, 2025).

O uso dos recentes LLMs¹ chamou a atenção dos professores, eles se mostram otimistas na capacidade desses modelos de adaptar conteúdos e auxiliar no planejamento de aulas, apesar de sua interface em alguns momentos soar intimidadora para os mais leigos, como destacado nos relatos a seguir.

“Fizemos esse livro, fiz um bingo interativo com um gerador de cartelas sobre o mesmo tema. Tudo isso com o auxílio da IA. Leva horas ou dias de preparação, mas faço isso para facilitar minha vida e melhorar o aprendizado dos estudantes” (Professor A, 2025). “Uso o Excel e, ultimamente, tenho tentado usar a Inteligência Artificial para organizar as coisas, principalmente. Coloco os textos que uso e peço para ela organizar de uma maneira específica, e depois corrijo. É muito novo para mim. Até o ano passado, nunca tinha usado” (Professor C, 2025).

O Professor A se mostra um grande entusiasta do uso de tecnologias na educação, através de iniciativas próprias o mesmo relata ter resolvido problemas das escolas como a falta de um calendário digital unificado e uma plataforma de registro de ocorrências de alunos. Esse relato, em conformidade com os textos analisados, aponta que a raiz do problema não está nas plataformas digitais, mas sim no processo através do qual as mesmas foram projetadas, em que fica evidente que as mesmas têm o propósito de servir a objetivos de outros setores da sociedade e não aqueles que a usam. Essa dissonância fundamental entre o design imposto e a solução desejada é o ponto central que nos leva à conclusão deste trabalho.

Considerações finais

Este trabalho investigou as contradições das tecnologias digitais na rotina de professores da rede pública de Minas Gerais e confirmou que, apesar do discurso oficial de modernização, muitas ferramentas se tornaram instrumentos de uma lógica neoliberal e tecnocrata. A pesquisa demonstrou que plataformas como o SMAE, ao priorizarem a geração de métricas e a vigilância, materializam o “trabalho invisível” e transformam a tecnologia em um fardo, desconsiderando as múltiplas realidades da sala de aula.

A análise das entrevistas, em alinhamento com a pesquisa secundária, revelou a natureza política dessa dinâmica: os sistemas digitais, como afirmava Paulo Freire, têm “lados” e frequentemente não estão a serviço dos docentes. Contudo, o estudo também expôs uma relação dialética dos professores com a tecnologia. Os mesmos docentes que rechaçam as plataformas burocráticas demonstram otimismo e proatividade ao usar TICs para engajamento dos alunos ou ao explorar o potencial dos LLMs para otimizar seu trabalho.

Fica evidente, portanto, que não há uma aversão à tecnologia, mas sim uma resistência a um modelo de implementação que retira do professor o protagonismo do processo educacional. A principal conclusão deste estudo é que existe uma lacuna significativa para o desenvolvimento de soluções digitais que coloquem o docente no centro do processo. A metodologia do HCD não apenas permitiu aprofundar a compreensão dessa complexa realidade, mas também se apresentou como o caminho para a concepção de ferramentas que, de fato, potencializam a prática pedagógica.

¹ Os LLMs são modelos de inteligência artificial baseados em redes neurais profundas, treinados com grandes volumes de dados para entender e gerar texto semelhante ao humano.

Embora se reconheçam as limitações da abordagem desta pesquisa qualitativa, os *insights* obtidos são consistentes e apontam para um problema sistêmico. Conclui-se que, para a tecnologia cumprir um papel verdadeiramente transformador na educação, é fundamental que ela seja projetada com os professores, e não para eles.

Limitações e estudos futuros

A principal limitação deste trabalho reside na amostra qualitativa, que contempla três docentes ($n = 3$), todos da região metropolitana de Belo Horizonte. Embora coerente com o caráter exploratório da pesquisa e com os princípios propostos pelo HCD, esse recorte não permite generalizações muito amplas para o conjunto da rede pública mineira e brasileira. Destaca-se, ainda, que o uso de tecnologias está diretamente condicionado à infraestrutura disponível ao professor. Em regiões com conectividade precária e recursos limitados, as dinâmicas de sobrecarga e subutilização das plataformas digitais tendem a se intensificar, aprofundando as desigualdades já existentes no cenário educacional.

Considerando essas limitações, recomenda-se para estudos futuros a ampliação da amostra, abrangendo também diferentes regiões e segmentos de ensino, como professores do ensino infantil e de jovens e adultos (EJA), viabilizando assim estudos comparativos entre contextos socioeconômicos distintos. Ademais, sugere-se também a combinação de abordagens qualitativas e quantitativas, incluindo questionários sobre sobrecarga de trabalho e saúde mental docente, o que contribuiria para o fortalecimento de uma base empírica para recomendações de políticas públicas.

Referências

- ALMEIDA, Rodrigo. **Falta de conectividade no sistema público de ensino aprofunda desigualdade social no Brasil**. Estadão, São Paulo, 20 fev. 2023. Disponível em: <https://www.estadao.com.br/opiniao/espaco-aberto/falta-de-conectividade-no-sistema-publico-de-ensino-aprofunda-desigualdade-social-no-brasil/>. Acesso em: 27 jun. 2025.
- AVAMEC MOBILE. Disponível em: https://play.google.com/store/apps/details?id=br.gov.mec.avamecmobile&hl=pt_BR. Acesso em: 27 jun. 2025.
- BARBOSA, Alexandre F. **TIC Educação 2021**: edição COVID-19 – metodologia adaptada. São Paulo: CETIC.br; NIC.br, 12 jul. 2022. Disponível em: <https://cetic.br/pt/pesquisa/educacao/cetic.br>. Acesso em: 16 jun. 2025.
- BARBOSA, Andreza; FERNANDES, Maria José da Silva; CUNHA, Renata Cristina Oliveira Barrichelo; AGUIAR, Thiago Borges de. Tempo de trabalho e de ensino: composição da jornada de trabalho dos professores paulistas. **Educação e Pesquisa**, São Paulo, v. 47, e235807, 2021. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/ep/a/vtFtPygJ7GLMVH9pBRwtsvM/?lang=pt>. Acesso em: 20 jun. 2025.
- BRASIL. Ministério da Educação. **Mais de 1 milhão de educadores aprovados no AVAMEC desde 2023**. Brasília, 2024. Disponível em: <https://www.gov.br/mec/pt-br/assuntos/noticias/2024/julho/mais-de-1-milhao-de-educadores-aprovados-no-avamec-desde-2023>. Acesso em: 26 abr. 2025.
- BRAYNER, Flávio. **A Rádio que Paulo Freire sonhou**. JC Online, 09 ago. 2023. Disponível em: <https://www.ufpe.br/expo-radio-paulo-freire>. Acesso em: 16 jun. 2025.
- CENTRO REGIONAL DE ESTUDOS PARA O DESENVOLVIMENTO DA SOCIEDADE DA INFORMAÇÃO (Cetic.br); INSTITUTO DE ESTATÍSTICA DA UNESCO (UIS). **Guia prático para a implementação de pesquisas sobre o uso de TIC em escolas de educação primária e secundária**. São Paulo: Cetic.br/NIC.br, 2020.
- FERREIRA, Luiz. **Cem anos do rádio no Brasil**: caráter educativo marca história da mídia. Agência Brasil. Empresa Brasil de Comunicação – EBC, 07 jul. 2022. Disponível em: <https://agenciabrasil.ebc.com.br/educacao/noticia/2022-07/cem-anos-do-radio-no-brasil-carater-educativo-marca-historia-da-midia>. Acesso em: 16 jun. 2025.
- FRASER, Márcia Tourinho Dantas; GONDIM, Sônia Maria Guedes. Da fala do outro ao texto negociado: discussões sobre a entrevista na pesquisa qualitativa. **Paidéia**, Ribeirão Preto, v. 14, n. 28, p. 139-152, maio/ago. 2004. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/paideia/a/MmkPXF5fCnqVP9MX75q6Rrd/?lang=pt#>. Acesso em: 27 jun. 2025. doi: <https://doi.org/10.1590/S0103-863X2004000200004>.
- FREIRE, Paulo; GUIMARÃES, Sérgio. **Educar com a mídia**. 5. ed. São Paulo: Paz & Terra, 2021. 240 p.
- FUNDO NACIONAL DE DESENVOLVIMENTO DA EDUCAÇÃO (FNDE). **Proinfo**. Disponível em: <https://www.gov.br/fnde/pt-br/acesso-a-informacao/acoes-e-programas/programas/proinfo>. Acesso em: 27 jun. 2025.
- GARRETT, Jesse James. **The elements of user experience**: user-centered design for the Web and beyond. 2. ed. Berkeley: New Riders, 2011.
- GLOBAL EDUCATION MONITORING REPORT TEAM. **Global education monitoring report**, 2023: technology in education: a tool on whose terms? Paris: UNESCO, 2023. 526 p. Disponível em: <https://doi.org/10.54676/UZQV8501>. Acesso em: 27 jun. 2025.
- GLBO. **O impacto da mídia da educação: aprendizado tá on**. Gente (Globo), 28 abr. 2025. Disponível em: <https://gente.globo.com/o-impacto-da-midia-da-educacao-aprendizado-ta-on/>. Acesso em: 27 jun. 2025.
- INTERACTION DESIGN FOUNDATION - IxDF. **What are the five elements of UX Design?** 5 nov. 2015. Disponível em: <https://www.interaction-design.org/literature/article/5-elements-of-the-online-user-experience>. Acesso em: 27 jun. 2025.
- IDEO. **The Field Guide to human-centered design**. 2. ed. IDEO.org / Design Kit, 2015.
- LAMIR, Daniel. **Rádio fundada por Paulo Freire completa 60 anos**. Brasil de Fato, 30 set. 2023. Disponível

em: <https://www.brasildefato.com.br/podcast/mosaico-cultural/2023/09/26/radio-fundada-por-paulo-freire-completa-60-anos/>. Acesso em: 16 jun. 2025.

MACHADO, Renato. **Lula anuncia programa para conectar 138 mil escolas até 2026**. Folha de São Paulo, São Paulo, 26 set. 2023. Disponível em: <https://www1.folha.uol.com.br/cotidiano/2023/09/lula-anuncia-programa-para-conectar-138-mil-escolas-ate-2026.shtml>. Acesso em: 27 jun. 2025.

MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO (MEC). **Dados de acesso. AVAMEC – Ambiente Virtual de Aprendizagem do MEC**. Disponível em: <https://avamec.mec.gov.br/#/sistema/dados/acessar>. Acesso em: 27 jun. 2025.

MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO (MEC). **Programa de Inovação Educação Conectada (PIEC)**. Disponível em: <https://www.gov.br/mec/pt-br/assuntos/eb/piec>. Acesso em: 27 jun. 2025.

MIRZADEH, Iman; ALIZADEH, Keivan; SHAHROKHI, Hooman; TUZEL, Oncel; BENGIO, Samy; FARAJTABAR, Mehrdad. **GSM-Symbolic: understanding the limitations of mathematical reasoning in large language models**. arXiv preprint *arXiv:2410.05229*, 2024. Disponível em: <https://arxiv.org/abs/2410.05229>. Acesso em: 28 jun. 2025.

NORMAN, Donald A. **O design do dia a dia**. Rio de Janeiro: Rocco, 2018. E-book.

O GLOBO. **Bill Gates diz que IA vai substituir médicos e professores em menos de 10 anos**. Rio de Janeiro, 28 mar. 2025. Disponível em: <https://oglobo.globo.com/economia/tecnologia/noticia/2025/03/28/bill-gates-diz-que-ia-vai-substituir-medicos-e-professores-em-menos-de-10-anos.ghtml>. Acesso em: 28 jun. 2025.

PREFEITURA DE BELO HORIZONTE. **Sala dos professores**. Disponível em: <https://prefeitura.pbh.gov.br/educacao/sala-dos-professores>. Acesso em: 27 jun. 2025.

SELWYN, Neil. The human labour of school data: exploring the production of digital data in schools. **Oxford Review of Education**, Oxford, v. 47, n. 3, p. 353-368, 2021. DOI: 10.1080/03054985.2020.1835628.

SECRETARIA DE ESTADO DE EDUCAÇÃO DE MINAS GERAIS. **Secretaria de Educação apresenta novo Diário Escolar Digital à rede estadual de ensino**. Disponível em: <https://www.educacao.mg.gov.br/secretaria-de-educacao-apresenta-novo-diario-escolar-digital-a-rede-estadual-de-ensino/>. Acesso em: 27 jun. 2025.

SILVA, Estevam. **61 anos do golpe militar de 1964**. Opera Mundi, São Paulo, 1 abr. 2025. Disponível em: <https://operamundi.uol.com.br/pensar-a-historia/61-anos-do-golpe-militar-de-1964>. Acesso em: 16 jun. 2025.

SINDICATO DOS TRABALHADORES EM EDUCAÇÃO DA REDE PÚBLICA MUNICIPAL DE BELO HORIZONTE (SINDREDE-BH). **Porque somos contra o SMAE e pelo “Fora Falconi!”**. Por Diego Franco David. 30 abr. 2025. Disponível em: <https://sindrede.org.br/porque-somos-contra-o-smae-e-pelo-fora-falconi/>. Acesso em: 28 jun. 2025.

UNIÃO NACIONAL DOS DIRIGENTES MUNICIPAIS DE EDUCAÇÃO. **Pesquisa Undime sobre volta às aulas 2021**. [S.l.]: Undime, 2021. Disponível em: https://undime.org.br/uploads/documentos/php0Sa2CH_61525521f2250.pdf. Acesso em: 28 jun. 2025.

ZHENG, Zihan; CHENG, Zerui; SHEN, Zeyu; ZHOU, Shang; LIU, Kaiyuan; HE, Hansen *et al.* Livecodebench pro: How do olympiad medalists judge llms in competitive programming?. **arXiv preprint arXiv:2506.11928**, 2025. Disponível em: <https://arxiv.org/abs/2506.11928>. Acesso em: 28 jun. 2025.

Sobre os autores

Douglas Viana Gomes é Graduado em Design pela Universidade Federal de Minas Gerais (UFMG), atua como Designer de Produto com foco em produtos digitais e soluções educacionais. Seus interesses incluem Design de Experiência do Usuário (UX), Interação Humano-Computador (IHC) e o uso de tecnologias digitais na educação, com ênfase na otimização de processos docentes e na melhoria da qualidade do ensino.

E-mail: do.viana@ufmg.br

Lattes: <http://lattes.cnpq.br/3317887625338729>

Orcid: <https://orcid.org/0009-0008-1826-5089>

Matheus Tymburibá Elian é Doutor em Design pela Universidade de Tsukuba (Japão), onde também realizou pesquisa de pós-doutorado no laboratório de Kansei Information Science. Mestre em Design pela Universidade do Estado de Minas Gerais (UEMG) e Bacharel em Design pela UFMG. Atua como Professor Assistente no curso de graduação em Design da Universidade Federal de Minas Gerais (UFMG). Seus interesses de pesquisa abrangem Design de Experiência do Usuário (UX) e Design de Interfaces, Interação Humano-Computador (HCI) e estudos socioculturais aplicados ao Design.

Email: mtymburiba@ufmg.br

Lattes: <http://lattes.cnpq.br/4204841131051828>

Orcid: <https://orcid.org/0000-0002-5850-5285>

A mãe tá On! Uma análise sobre a campanha de 2024 da Onda Furta-cor Curitiba

A mãe tá On! An analysis of the 2024 Onda Furta-cor's campaign in Curitiba

Mariana Pedrão Hermanson
Gheysa Caroline Prado

Resumo: Este artigo analisa as estratégias de Design Ativismo empregadas pela Onda Furta-cor Curitiba em sua campanha de 2024, voltada à saúde mental materna. A pesquisa documental analisou 71 postagens no Instagram da campanha e foram identificadas ações classificadas como “Comunicação”, “Artefato de serviços”, “Eventos”, “Convencional” e “Intercâmbio social” dentre as estratégias de design ativismo nela empregada. Apesar da diversidade proposta nas ações, observou-se que as ações mantiveram alcance majoritariamente restrito a mulheres brancas, cisgênero e de classe média, tanto no corpo de voluntárias quanto no público engajado. Conclui-se que, embora mobilize importantes práticas de design ativismo, a campanha enfrenta desafios na ampliação de seu alcance e na efetiva conscientização da sociedade sobre a saúde mental materna.

Palavras-chaves: maternidade; ativismo; design; política de cuidado; saúde mental.

Abstract: This article analyzes the Design Activism strategies employed by Onda Furta-cor Curitiba in its 2024 campaign focused on maternal mental health. The documentary research analyzed 71 posts from the campaign's Instagram profile, identifying actions categorized as “Communication,” “Service Artifact,” “Events,” “Conventional,” and “Social Exchange” among the design activism strategies adopted. Despite the diversity proposed in its activities, the campaign's reach remained largely limited to white, cisgender, middle-class women, both within the group of volunteers and the engaged audience. It is concluded that, although the campaign mobilizes significant design activism practices, it faces challenges in expanding its reach and in effectively raising public awareness about maternal mental health.

Keywords: motherhood; activism; design; care politics; mental health.

Introdução

O estereótipo de mãe ideal é construído social e historicamente, por meio de discursos pelos quais “a sociedade justifica e reitera o lugar das mulheres – reduzidas à função de mães e trabalhadoras domésticas não remuneradas – no exercício de tarefas imprescindíveis para a consolidação e manutenção do capitalismo, como a reprodução social” (Iaconelli, 2023, p. 6). Segundo Elisabeth Badinter,

o amor materno não constitui um sentimento inerente à condição de mulher, ele não é um determinismo, mas algo que se adquire. [...] Dessa maneira, como todos os sentimentos humanos, ele varia de acordo com as flutuações socioeconômicas da história (1985, p. 1).

Dessa forma, é possível considerar que, para que mulheres performem como esse estereótipo de “mães ideais”, dotadas de um “amor incondicional e inerente à condição de mulher”, elas precisem despendar uma boa quantidade de energia e recursos, e potencialmente sofram com reiteradas situações de frustração, ao perceberem que, como afirmam as autoras supracitadas, não é possível ser essa mãe idealizada durante todo o tempo. Segundo Iaconelli, referindo-se a sua vivência como psicanalista, “a insistência num modelo anacrônico de cuidado, baseado na inteira responsabilização das mulheres, é fonte de inúmeros sofrimentos e adoecimentos que observamos na clínica (Iaconelli, 2023, p. 6).

O contexto de isolamento social vivido durante a pandemia de COVID-19 suscitou discussões, pesquisas e levantamento de informações acerca da saúde mental em diversos países (W.H.O, 2022), inclusive no Brasil. Dados do IPEA (2021) demonstram que as mulheres foram especialmente afetadas neste período pela diminuição da renda e o desemprego e pelo aumento da sobrecarga das tarefas de cuidado e domésticas, que historicamente sempre foram gerenciadas por elas, mas no contexto pandêmico se intensificaram com o fechamento das escolas e redução de contato com a rede de apoio, fatores estes que contribuíram para o aumento de seu sofrimento psíquico (Zanello *et al.* 2022).

Considerando que as demandas do trabalho de cuidado e doméstico impactam mais as mulheres, em 2024 foi instituída no Brasil a Política Nacional de Cuidados, pela Lei nº 15.069, com objetivo de garantir o direito ao cuidado de qualidade para todos os cidadãos, promovendo a corresponsabilização social entre Estado, famílias, setor privado e sociedade civil. No texto da lei, é ainda enfatizada a necessidade de redistribuir as responsabilidades de cuidado, tradicionalmente atribuídas às mulheres, promovendo a equidade de gênero. Apesar deste recente avanço no plano legislativo, ainda não foi possível aferir mudanças significativas dessa política na vida das mulheres brasileiras. Enquanto prevalece, no Brasil, um modelo de sociedade patriarcal (Figueiredo, 2018), as mulheres seguem sobrecarregadas, e sofrem consequências físicas e psicológicas dessa sobrecarga.

A invisibilização do trabalho de cuidado contribui diretamente para a naturalização da sobrecarga feminina. Historicamente, o cuidado foi tratado como algo natural do feminino, e não como uma atividade produtiva que demanda tempo, energia física e emocional. Tal lógica produz um cenário em que o sofrimento materno é frequentemente individualizado e interpretado como incapacidade pessoal das mulheres em administrar a maternidade, ao invés de ser compreendido como

resultado de estruturas sociais desiguais. Nesse contexto, mães são pressionadas a corresponder simultaneamente às exigências da produtividade, do ideal da maternidade intensiva (Hays, 1996) e da manutenção do trabalho doméstico, configurando uma experiência marcada por exaustão e culpa.

Além disso, a romantização da maternidade atua como mecanismo de silenciamento das experiências de sofrimento psíquico. Questões como ansiedade, depressão materna, solidão e esgotamento emocional ainda encontram resistência social para serem discutidas publicamente, especialmente porque confrontam o imaginário da maternidade como experiência gratificante. A abertura de espaços de escuta coletiva e circulação de narrativas sobre ambivalências da maternidade torna-se, portanto, uma importante ferramenta política e simbólica de enfrentamento dessa lógica. Nesse sentido, campanhas ativistas voltadas à saúde mental materna podem contribuir não apenas para o acolhimento emocional entre mães, mas também para a produção de novos repertórios sociais sobre o cuidado.

A promulgação da Política Nacional de Cuidados evidencia um reconhecimento institucional de que o cuidado não é um atributo natural feminino, mas um trabalho que historicamente sustenta a economia reprodutiva. A lei propõe uma mudança de paradigma ao exigir a corresponsabilização entre o Estado, que deve prover infraestrutura como creches e políticas de apoio; o setor privado, por meio de arranjos laborais mais flexíveis; e as famílias, na divisão equitativa de tarefas domésticas. Contudo, a transição de um modelo patriarcal para este de corresponsabilização enfrenta barreiras estruturais, tornando a efetivação dessa lei um processo lento. O ativismo focado na maternidade atua como um termômetro da sobrecarga de mulheres, denunciando a insuficiência do amparo público atual, o que justifica e reforça a urgência social de campanhas de mobilização.

A partir do contexto de aumento nos casos de sofrimento mental vividos na pandemia e a proliferação de estudos que sugerem o maior impacto do contexto pandêmico sobre a vida das mulheres, surgiu em 2021 a Maio Furta-cor, “uma campanha aberta, sem fins lucrativos, democrática e suprapartidária que visa sensibilizar a população para a causa da saúde mental materna” (Maio Furta-cor, 2021). A campanha se faz presente em diversas cidades brasileiras, a partir de voluntariados locais, alguns deles denominados de “Onda Furta-cor”. Em Curitiba, a Onda Furta-cor executa campanhas anuais desde 2023, e suas ações incluem: caminhadas, palestras, rodas de conversa, ações de fomento ao empreendedorismo materno, e uma festa exclusiva para mães, chamada de “A mãe tá On!”. Seu único canal de comunicação é a sua página oficial no Instagram, @ondafurtacorcuritiba, cuja captura de tela pode ser visualizada na Figura 1, a seguir.



Figura 1: Captura de Tela do Perfil da Onda Furta-cor no Instagram.
Fonte: <https://www.instagram.com/ondafurtacorcuritiba/>.
Fonte: Captura de tela realizada em 27 de maio de 2025.

Essa iniciativa é considerada uma forma de ativismo por mobilizar ações coletivas que visam transformar a realidade social e simbólica da maternidade, historicamente marcada por sobrecarga, invisibilidade e solidão. Por meio da ocupação de espaços públicos, da articulação entre mulheres-mães e outros membros da sociedade e da promoção de diálogos sobre questões que influem sobre a saúde mental materna, a Onda Furta-cor desafia estruturas normativas que desconsideram as necessidades emocionais e sociais das mães, além de se posicionar politicamente e atuar sobre as condições de vida das mulheres-mães, caracterizando-se como uma expressão concreta de ativismo com foco em justiça social.

O design, quando compreendido não apenas como prática projetual, mas também como ferramenta de transformação sociocultural, torna-se um território fértil para o ativismo. Para Fuad-Luke (2009), o design ativista emerge como uma prática crítica e engajada, que busca provocar mudanças sociais, culturais, econômicas e ambientais, rompendo com paradigmas tradicionais e atuando na criação de futuros mais justos e sustentáveis. Quando articulado às questões de gênero, esse campo amplia seu potencial crítico, uma vez que, como aponta Joan Scott (1995), gênero é uma construção social que organiza relações de poder, sendo fundamental para compreender os processos de desigualdade, exclusão e resistência vivenciados por mulheres. Diante disso, este estudo busca responder: quais estratégias de Design Ativismo foram empregadas pela Onda Furta-cor Curitiba em sua campanha de 2024 e de quais formas seria possível identificar o impacto das ações no objetivo principal de conscientizar sobre saúde mental materna?

Ativismo e maternidade

O ativismo da Onda Furta-cor revela questões de gênero relacionados à maternidade. Joan Scott (1995) compreende o gênero como uma ferramenta analítica fundamental para a crítica e transformação dos paradigmas históricos e sociais. Para a autora, “gênero” é uma categoria social imposta sobre um corpo sexuado e não uma expressão direta de diferenças biológicas. Segundo ela, “trata-se de uma forma de se referir às origens exclusivamente sociais das identidades subjetivas de homens e de mulheres” e, portanto, “o termo ‘gênero’ torna-se uma forma de indicar ‘construções culturais’” (Scott, 1995, p. 75). Ao recusar explicações naturalizantes, a autora defende que o gênero deve ser usado para analisar como as relações entre os sexos são organizadas socialmente, funcionando como um sistema de significação que estrutura poder, subjetividades e instituições. Em *O enigma da igualdade*, Scott propõe que “indivíduos e grupos, igualdade e diferença não são opostos, mas conceitos interdependentes que estão necessariamente em tensão” (Scott, 2005, p. 15). Essa perspectiva revela que a luta por igualdade exige tanto a afirmação das identidades grupais (como as de gênero) quanto a superação das hierarquias que elas carregam.

Já a maternidade é demonstrada por Vera Iaconelli (2023) como um construto atravessado por marcadores sociais de gênero, raça e classe. A autora denuncia o que chama de “discurso maternalista”, que imputa à mulher – sobretudo à mulher branca, cisgênera, de classe média – um papel insubstituível no cuidado com as crianças, naturalizando sua dedicação e apagando a rede coletiva de cuidados que historicamente sustentou a reprodução social. Tal como Scott (2005) destaca a tensão entre igualdade e diferença como um paradoxo necessário ao debate político, Iaconelli (2023) demonstra que a idealização da mãe cuidadora invisibiliza outras formas legítimas de parentalidade e aprofunda desigualdades, especialmente quando mães de classes populares

são desqualificadas como incapazes de exercer a maternidade. A autora evidencia que o discurso idealizado sobre a maternidade está em colapso justamente por se sustentar na responsabilização individual das mulheres, encobrindo as contradições estruturais de gênero. No entanto, Zanello *et al.* (2022) identificaram que a maioria das mulheres de classe média ainda reproduzem e vivem conforme uma parte desse discurso.

O discurso maternalista (Iaconelli, 2023) oprime as mulheres de formas distintas a depender de sua posição social e racial. Mulheres negras e periféricas, historicamente alocadas no trabalho de cuidado terceirizado das famílias brancas de classe média, vivenciam a sobrecarga materna somada à severa vulnerabilidade econômica e ao racismo estrutural descrito por Figueiredo (2018). O ativismo que visa desconstruir a maternidade “padrão ouro” (Iaconelli, 2023) corre o risco de ser falho e excludente se não incorporar essas múltiplas e complexas realidades em suas pautas e ações.

Para que se possa avançar sobre a melhoria das condições que impactam na saúde mental de mães, é necessário que a sociedade considere o papel da coletividade no cuidado das crianças, e que se reestruture de forma a dividir melhor com as mães essa tarefa. O papel do design no fomento dessa possível reestruturação social se dá na promoção de iniciativas de bem-estar social, na construção de imaginários e na postulação de iniciativas ativistas em Design, é o que se chama de “Design Ativismo” (Prado, 2021).

A proposta teórica de Joan Scott sobre gênero como “uma forma primária de dar significado às relações de poder” (Scott, 1995, p. 75) oferece uma chave para entender tanto a construção da maternidade, quanto os movimentos que buscam transformá-la. A Onda Furta-cor pode ser compreendida como uma forma de Design Ativismo que tensiona o imaginário da maternidade idealizada, a partir de intervenções urbanas, comunicação e mobilização social, propondo novas formas de pensar o cuidado e o suporte às mães.

O conceito de Design Ativismo surge a partir de uma noção de que o design poderia e deveria ser aplicado à composição de soluções para problemas sociais. Ezio Manzini, professor, pesquisador e autor relacionado a área de sustentabilidade no design, afirma que “o design tem todas as potencialidades para desempenhar um papel importante no desencadeamento e no apoio à mudança social e, portanto, tornar-se um design para a inovação social” (Manzini, 2015, p. 55). Fuad-Luke (2009, p. 27) define Design Ativismo como “pensamento, imaginação e prática do design aplicados, consciente ou inconscientemente, para criar uma contranarrativa voltada para a geração e equilíbrio de mudanças sociais, institucionais, ambientais e/ou econômicas positivas”.

Ann Thorpe (2012) propõe que o Design Ativismo não se limita apenas a expressar valores ou ideologias através de objetos ou serviços, mas deve estar diretamente envolvido em sistemas de poder e estruturas institucionais, atuando como um agente de transformação dentro desses sistemas. A autora partiu de dois estudos que listaram as táticas de ativismo, para então conduzir sua própria pesquisa, que analisou cerca de mil casos de iniciativas ativistas e que culminou na identificação de estratégias próprias de Design Ativismo (Thorpe, 2012). Boa parte dos casos listados por Thorpe são situados em espaços urbanos, o que demonstra que os ativismos que envolvem design podem florescer nestes espaços. A autora pontua diferenças entre as táticas de ativismo tradicional e de Design Ativismo:

Embora muitas táticas convencionais mostradas na lista acima tenham origem em uma postura de protesto que é de oposição ou resistência, em contrapartida, muitas táticas de design são generativas - em vez de “oposição”, elas “propõem” ou geram soluções alternativas melhores. Uma segunda diferença importante entre as táticas convencionais e as táticas relacionadas ao design é sua duração. Muitas táticas convencionais envolvem eventos temporários (Thorpe, 2012, p. 137, tradução nossa).

Thorpe (2012, p. 138) organizou um quadro-resumo das 12 táticas de Design Ativismo, que dispomos a seguir:

Tática	Descrição
Artefato de protesto	Estrutura, produto, espaço, local, plano ou gráfico de protesto: geralmente artefatos opostos, ofensivos ou de confronto que fazem uma declaração crítica e incisiva, provocando uma reflexão sobre a moralidade do status quo. Também pode ser uma ferramenta específica de protesto.
Artefato de serviço	Estrutura, sistema, produto, espaço, local, plano ou gráfico de serviço: ajuda humanitária às vítimas, por exemplo, de guerra, desastre ou pobreza. Alguns grupos são vítimas de seus ambientes, por exemplo, pessoas com deficiência.
Artefato de demonstração	Estrutura, sistema, produto, espaço, local, plano ou gráfico de demonstração: uma alternativa melhor ao status quo, normalmente vista como um esforço positivo, embora imperfeito, um modelo que outros podem usar.
Comunicação	Tornar as informações visuais ou táteis, criar símbolos: um esforço para tornar as informações visuais ou táteis (ou ambas) ou para criar, preservar ou ampliar símbolos, sendo que um símbolo é algo que representa outra coisa por associação, semelhança ou convenção.
Conexão	Ligações, como portas, portões, bordas, pontes ou corredores de vista: tentativas de criar ligações físicas ou visuais que geralmente reparam, restauram, significam ou enriquecem as condições sociais e ambientais.
Sistema de classificação	Crítérios, diretrizes e esquemas de classificação: inclui sistemas de classificação formalmente estruturados ou sistemas de rotulagem, mas também diretrizes e critérios que normalmente estabelecem métricas pelas quais podemos medir o desempenho: As diretrizes foram cumpridas? O projeto atendeu aos critérios?
Concorrência	Concursos que solicitam propostas ou que solicitam trabalhos já concluídos, programas de premiação.
Exposições	Exposições, mostras em galerias e museus, instalações específicas no local.
Pesquisa e crítica	Pesquisa de design, críticas, polêmicas, manifestos: o processo de usar resultados de pesquisa ou pensamento crítico como evidência ou base para mudanças, geralmente na forma de argumentos escritos. Evento Conferências, palestras, seminários, workshops.
Evento	Conferências, palestras, seminários, workshops.
Convencional	Testemunhos, esboços de políticas, captação de recursos, livros, publicações, programas de TV, filmes.
Intercâmbio social	Vínculos entre pessoas, consulta/entrada de partes interessadas, autoconstrução, codesign: esforços para estabelecer conexões sociais e tecer tecido social, com base em relacionamentos específicos (em oposição a ideias gerais de “comunidade”).

Quadro 1: Táticas de Design Ativismo, segundo Ann Thorpe. Fonte: Ann Thorpe, 2021, p. 138. Tradução nossa.

Em seus artigos ela também discute como o Design Ativismo pode atuar em diferentes escalas de influência e como ele se relaciona com formas de engajamento público, como campanhas, intervenções urbanas ou estratégias políticas (Thorpe, 2010 e 2011).

No contexto contemporâneo, as redes digitais tornaram-se um território fértil para a atuação ativista, especialmente em campanhas relacionadas a pautas maternas. Plataformas como Instagram permitem ampla circulação de mensagens, construção de redes de acolhimento e mobilização rápida de participantes para ações presenciais. Entretanto, essas mesmas plataformas também operam segundo lógicas algorítmicas que favorecem determinados perfis estéticos, padrões de linguagem e grupos sociais já amplamente representados no ambiente digital. Assim, embora as mídias sociais ampliem o alcance potencial das campanhas ativistas, elas também podem contribuir para a formação de circuitos comunicacionais fechados, nos quais o discurso circula predominantemente entre indivíduos que já compartilham repertórios culturais semelhantes.

No caso de campanhas relacionadas à maternidade, a estética visual utilizada nas publicações, os locais escolhidos para realização dos eventos, a linguagem adotada nos textos e até mesmo os formatos de interação propostos podem funcionar como marcadores implícitos de pertencimento social. Dessa maneira, o design da comunicação não atua apenas como ferramenta de divulgação, mas também como elemento que delimita quem se sente convocado a participar das ações e quem permanece à margem dessas iniciativas. Analisar campanhas ativistas a partir dessa dimensão comunicacional permite compreender como determinadas escolhas projetuais podem ampliar ou restringir o alcance social das mensagens.

Método

Para a análise proposta por este trabalho, tomou-se como fonte documental as postagens feitas no Instagram oficial da Onda Furta-cor Curitiba, no período da campanha de 2024. O período analisado teve início no mês de fevereiro, com uma postagem de divulgação da festa “A mãe tá On!”, elaborada com objetivo de angariar fundos para a campanha, e se encerrou em junho com o evento de corrida. Foram consideradas para análise as postagens pré-campanha, durante a campanha e pós campanha e contabilizou-se assim o montante de 71 postagens (incluindo as repostagens). As postagens foram então categorizadas em eixos temáticos, conforme o Quadro 2:

Tema da Postagem	Chamada ao Voluntariado
Eventos secundários	16
Repostagens e Colaborações	15
Evento Central	14
Apresentação das voluntárias	11
Clipping	7
Chamada a contribuições financeiras	3
Apresentação de apoiadores	2
Apresentação de Patrocinadores	2
Chamada a voluntariado	1

Quadro 2: Separação de Postagens da Campanha de 2024 da Onda Furta-cor Curitiba.
Fonte: Organizado pelas autoras.

A partir da separação em eixos temáticos, as postagens foram analisadas frente às estratégias do Design Ativismo e os resultados serão apresentados na próxima seção.

O procedimento analítico adotado baseou-se em uma abordagem de natureza qualitativa, onde analisou-se o conteúdo informacional e visual (legendas, chamadas para ação e informações dispostas graficamente nas imagens), buscando identificar o discurso da campanha. A articulação metodológica entre a leitura do texto e da imagem permitiu uma avaliação mais profunda de como a campanha projetou intencionalmente sua mensagem e para qual perfil demográfico essa comunicação estava visualmente codificada.

Embora a pesquisa documental em redes sociais apresente limitações, especialmente pela impossibilidade de acesso completo aos dados internos da plataforma, ela se mostra relevante para estudos sobre ativismo contemporâneo, uma vez que grande parte das estratégias de mobilização social atualmente ocorre em ambientes digitais (Medrado; Muller, 2019). O Instagram, além de funcionar como canal de divulgação, também opera como espaço de construção identitária e legitimação simbólica dos movimentos sociais. Dessa forma, a análise das postagens possibilita observar não apenas quais ações foram realizadas, mas também quais narrativas, valores e representações foram priorizados pela campanha.

A escolha pela análise qualitativa permitiu identificar aspectos que extrapolam os dados quantitativos de alcance ou curtidas, voltando-se especialmente às relações entre estética, discurso e posicionamento político.

Resultados e discussão

Foram identificados e separados cada eixo temático mediante ao seu conteúdo, que será detalhado, a seguir:

Apresentação das voluntárias: postagens que foram feitas com fotografias das mulheres que organizaram as ações de 2024, sejam elas voluntárias ou as principais coordenadoras da campanha, e uma breve descrição em texto de sua formação profissional e maneira como ingressou na Onda Furta-cor.

Apresentação de apoiadores: Divulgação de apoiadores da campanha, sem vínculo de patrocínio.

Apresentação de patrocinadores.

Chamada a voluntariado: chamada pública para que novas voluntárias se inscrevam para fazer parte da Onda Furta-cor Curitiba.

Chamada a contribuições financeiras: chamadas públicas para solicitar a contribuição financeira de seguidores da página.

Evento central: todos os anos a campanha desenvolve um evento principal, onde são reunidas diversas ações de campanha em um único dia e local. Em 2024 a ação principal foi o evento “Mãe não é tudo igual”, realizado no teatro Ópera de Arame, no dia 11/05/2024, das 14h às 18h. A ação incluía:

- Espaço de brincar com monitores para crianças no valor de R\$ 30,00 pelo período das 14h às 18h.
- Exposição e venda de produtos.

- Flash Tattoo.
- Apresentação musical com Janine Mathias.
- Apresentação de palhaçaria com Camila Jorge.
- Roda de conversa com: Flávia Scherner¹; Inês Polidoro (Agente da CPT Mandirituba); Letícia Costa (Coletivo Mães Pretas); Jovina Rehn Ga (autora do livro *A marcha das mulheres indígenas* e vice-presidente do Conselho Nacional das Mulheres Indígenas); Amábile Marchi (Presidente da União do País pelo Autismo e membro no Conselho Municipal pelos Direitos da Mulher); Graziela Bolzon (Vice-reitora da UFPR²).

Eventos secundários: incluem repostagens sobre eventos de menor porte ou duração como:

- 09/02/2024: Festa “A mãe tá On! Com objetivo de angariar fundos para a campanha.
- “Técnicas da Greve”: Evento gratuito, com roda de conversa e muralismo. Não foram especificadas datas, apenas indicado que seriam “todas as quartas-feiras”.
- 23/03/2024: Oficina de Beleza Materna - Feira Empório Handmade. Não foram divulgados os custos do serviço.
- 04/05/2024: Feira “Mercato Autoral” com venda de produtos de campanha.
- 04/05/2024: Curso gratuito de capacitação em saúde mental materna.
- 17/05/2024: Doações em parceria com empresa e apoiadoras da campanha, de produtos de higiene, feitas a famílias gaúchas, vítimas das enchentes no Rio Grande do Sul.
- 19/05/2024: Presença Onda Furta-cor no evento “Brincar no MON”, como ação de divulgação da campanha.
- 25/05/2024: Festa “A mãe tá On!” – evento de encerramento da campanha 2024.
- 01/06/2024: “Corre de mãe é na pista”: evento de corrida. Gratuito, patrocinado.

Repostagens ou colaborações: repostagens feitas no Instagram da Onda Furta-cor, a partir da postagem original de outras pessoas ou empresas. E postagens que foram feitas em colaboração com pessoas ou empresas que não fazem parte diretamente do ativismo da Onda Furta-cor.

Clipping: notícias sobre as ações da Onda Furta-cor Curitiba, divulgadas em mídias tradicionais (jornais, revistas e televisão) e compartilhadas em seu Instagram.

A partir dos dados coletados, executou-se o seu cruzamento com as estratégias de Design Ativismo listadas por Ann Thorpe (2012, p. 138) e compreende-se que todas as postagens do Instagram funcionavam como uma estratégia ampla de **“Comunicação”** da campanha, com objetivo de dar visibilidade ao tema da saúde mental materna.

Como estratégia de **“Artefato de serviços”** identificou-se a ação de doação feita a famílias vítimas de enchentes no Rio Grande do Sul, e na categoria de estratégia **“Eventos”** identificou-se as rodas de conversa (ou talks, como denominaram algumas postagens), palestras, curso de capacitação, oficina de beleza, apresentações artísticas (musical e palhaçaria), a corrida e as festas “A mãe tá On!”. Como estratégia **“Convencional”** foram identificados os testemunhos de voluntárias, colaboradoras e apoiadoras da campanha, bem como as ações de captação de recursos (vendas de produtos, pedidos de doações) e articulações na busca de patrocinadores, divulgações feitas na mídia tradicional (televisão, jornais e revistas). Observando o **“Intercâmbio social”** como

1 Atriz e contadora de histórias infantis, possui canal no Youtube chamado “Fafá Conta” com 324mil seguidores Disponível em: https://www.youtube.com/channel/UC9fxSdFjcz5QWDEhYCK_k1w Acesso em 27 de maio de 2025.

2 Universidade Federal do Paraná

estratégia ativista, detectou-se que, direta ou indiretamente, as ações da Onda Furta-cor Curitiba promoveram a interação de mães de diferentes classes sociais, e diferentes etnias e com diferentes culturas, tecendo relações sociais em torno da questão da maternidade.

Apesar da estratégia de intercâmbio social ter sido identificada nas ações da campanha, foi possível aferir nas descrições dos perfis de voluntárias e coordenadoras, que a campanha é organizada majoritariamente por mulheres brancas, que tiveram acesso ao ensino superior (10 entre 11 pessoas, possuem tal formação) e que exercem uma função remunerada. Essas características dão indícios que todas as voluntárias apresentadas seriam também de classe média, porém informações concretas que corroboram tais indícios não foram divulgadas pela campanha.

Vera Iaconelli (2023) reitera que o Discurso Maternalista embora pareça universal, atua de forma desigual sobre as mulheres e que a maternidade, não é vivida da mesma forma por todas, pois está atravessada por raça, classe, gênero e outras condições sociais.

A maternidade reproduz o lugar social no qual encontramos mães de primeira classe e de segunda. [...] caberia à sociedade e ao Estado apoiar as primeiras em sua ‘função supostamente sagrada’, enquanto vigia as ‘limitações e coíbe os vícios’ imputados às segundas (Iaconelli, 2023, p. 121).

Tais atravessamentos certamente têm influência sobre a saúde mental de mães, em diferentes medidas, e é pertinente considerar a diversidade de experiências sobre a vivência materna. No entanto, mesmo que algumas dessas representantes tenham sido incluídas nas ações da campanha Onda Furta-cor de 2024, as decisões acerca dos rumos e intenções da campanha parecem ainda estar nas mãos de um grupo unívoco, de mulheres cisgênero, brancas, graduadas e de classe média. Somado à falta de diversidade do grupo de organizadoras e voluntárias da campanha, a análise das postagens nos trouxe pistas também sobre a falta de diversidade entre o grupo para o qual as mensagens da Onda Furta-cor são direcionadas.

Dentre as 71 postagens analisadas, não foram encontradas àquelas que tivessem um conteúdo informativo, educativo ou pedagógico sobre o mote da campanha, dessa forma é possível deduzir que a campanha foi direcionada a um público de pessoas já familiarizado com o tema e as questões que o movimento pretendia levantar em suas ações. É possível ainda considerar que o público alvo das mensagens sejam mulheres semelhantes às organizadoras da campanha, ou seja, mulheres de classe média, cisgênero, heterossexuais, que tiveram acesso à educação superior.

Tratando-se especificamente do evento central “Mãe não é tudo igual”, podemos analisar ainda o conteúdo postado após sua realização, com conteúdo videográfico e textual, disposto na Figura 2.



Figura 2: Postagem de 13 de maio de 2024 - “FOI POTENTE”.

Fonte: <https://www.instagram.com/ondafurtacorcuritiba/>.

Acesso em: 20 maio 2025.

No conteúdo textual da mensagem, o evento foi retratado como uma ação “potente”, um “dia único e maravilhoso” e afirma que a “luta continua mais forte que nunca”. Tais dizeres passam ao leitor a sensação de uma realização plena dos objetivos estabelecidos. No entanto, ao analisarmos o vídeo anexado a esse texto, é possível identificar que havia poucas pessoas na plateia, que a maioria eram mulheres e que boa parte dessas pessoas seriam voluntárias da Onda Furta-cor, pois se tratavam de pessoas vestidas com a camiseta da campanha. Esse padrão de público foi identificado ainda em outros eventos secundários, como a festa “A mãe tá On!” e a corrida “Corre de mãe é na pista”.

Analisando a questão geográfica das ações da campanha, identificou-se que as ações se concentraram nos bairros: Mercês, Batel, Centro, Centro Cívico, Ahú e Pilarzinho, todos eles de classe média, com a renda per capita mais alta da capital paranaense (IPUC, 2011). A concentração das ações em áreas mais abastadas da cidade, corrobora a hipótese de que o público alvo das ações seria o de mulheres pertencentes a essa classe.

Essa configuração socioespacial das ações revela um paradoxo crítico na atuação do Design Ativismo neste contexto específico. Ao concentrar eventos físicos de intercâmbio social e arrecadação de fundos em regiões elitizadas e centrais de Curitiba, a campanha pode ter tentado otimizar seu potencial de captação financeira, mas falha, significativamente, em não penetrar nos territórios periféricos, onde a vulnerabilidade atrelada à saúde mental materna é frequentemente agravada pela falta de políticas públicas de cuidado. A notável ausência de conteúdo essencialmente pedagógico, explicativo ou de conscientização basilar no Instagram da campanha consolida essa mesma dinâmica de retroalimentação.

A comunicação visual e textual observada parece ser desenhada exclusivamente para ressoar com mulheres que já possuem um letramento prévio sobre conceitos acadêmicos e feministas como “sobrecarga mental” e “trabalho invisível”, operando a rede social mais como um espaço

de validação e identificação mútua do que como uma plataforma massiva de letramento e engajamento social. Dessa forma, o ativismo praticado pela campanha, embora demonstre potencial discursivo, falha em apresentar uma execução de ações mais contundentes dentro do âmbito político, além de restringir a democratização do debate, limitando o poder de transformação social. O engajamento, portanto, torna-se uma via circular, dialogando predominantemente com a mesma ‘bolha’ socioeconômica e perdendo a oportunidade de construir pontes efetivas com mães de realidades diversas.

Nesse sentido, a campanha poderia utilizar da incorporação de estratégias mais descentralizadas de atuação, como ações em territórios periféricos, parcerias com equipamentos públicos de saúde e assistência social, produção de conteúdo educativo acessível e participação ativa de mães pertencentes a diferentes contextos sociais nas instâncias de tomada de decisão da campanha. Tais estratégias poderiam ampliar significativamente o potencial de conscientização pública e fortalecer a construção de redes mais plurais de cuidado e apoio materno.

Considerações finais

Para responder à pergunta: *Quais estratégias de Design Ativismo foram empregadas pela Onda Furta-cor Curitiba em sua campanha de 2024 e de quais formas seria possível identificar o impacto das ações no objetivo principal de conscientizar sobre saúde mental materna?* foi conduzida uma pesquisa documental e análise de material retirado do Instagram da Onda Furta-cor Curitiba e concluiu-se que a Campanha de 2024 utilizou das estratégias de Design Ativismo de “Comunicação”, “Artefato de serviços”, “Eventos” “Convencional” e “Intercâmbio social”.

Com os resultados apresentados por esta pesquisa, é possível afirmar que, apesar da campanha de 2024 da Onda Furta-cor Curitiba ter feito uso de estratégias de ativismo tradicional e de Design Ativismo, com objetivo de executar ações que potencializassem sua campanha em prol da saúde mental materna, o material analisado não revelou indícios de que a campanha tenha alcançado seu objetivo principal.

Ainda que a organização tenha articulado em suas ações o diálogo entre mulheres com diferentes classes sociais, etnias, culturas, tipos de maternidade e, principalmente, de diferentes enfoques ativistas, essa diversidade parece não se refletir em seu público alvo e tão pouco em seu corpo de voluntariado. A dissonância entre a mensagem e as mensageiras pode ter sido um dos fatores que criou uma barreira para a propagação da mensagem ao público geral. Pondera-se ainda, que a falta de uma campanha com mensagens pedagógicas de conscientização da população no ambiente virtual, poderia ter levado a um baixo engajamento do público nas ações realizadas, já que as mensagens pareciam estar direcionadas a pessoas já familiarizadas com o tema.

Por meio da análise documental realizada, foi possível perceber que os eventos atraíram poucas pessoas do público geral, o que denota baixo engajamento nas ações da campanha. Porém, percebeu-se que a análise documental foi insuficiente para analisar com profundidade tal engajamento e os resultados reais da campanha. Seriam necessários outros dados como os de engajamento nas postagens, documentos que identificassem o número total de participantes nas ações, entrevistas com as organizadoras e as voluntárias para obter suas impressões, entre outras possíveis fontes que possibilitassem mais informações sobre como o Design Ativismo

poderia ter impactado o resultado das ações de 2024, sendo esta uma lacuna de pesquisa que poderia ser explorada em outros trabalhos.

Este trabalho compõe pesquisas do grupo CNPq “Design, Cidades e outros diálogos” juntamente com a pesquisa para dissertação de mestrado que objetiva analisar a campanha da Onda Furta-cor Curitiba de 2025. Para além da pesquisa documental em sua rede social, esta pesquisa contará com entrevistas com voluntárias e coordenadoras da campanha e análise do grupo de WhatsApp de articulação da campanha, o que potencialmente poderá contribuir com maior profundidade sobre o real engajamento gerado nas ações e potencial impacto gerado pelas estratégias de Design Ativismo empregadas pela campanha deste ano.

Referências

- BADINTER, Elisabeth. **Um amor conquistado: o mito do amor materno**. Tradução de Waltensir Dutra. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1985.
- BRASIL. Lei nº 15.069, de 23 de dezembro de 2024. Institui a **Política Nacional de Cuidados**. Diário Oficial da União, Brasília, DF, 24 dez. 2024. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2023-2026/2024/lei/L15069.htm. Acesso em 27 mai. 2025.
- CAMPANHA MAIO FURTA-COR. **Maio Furta-cor**: campanha saúde mental materna. Disponível em: <https://www.maiofurtacor.com.br/>. Acesso em: 19 mai. 2025.
- FANCOURT, Daisy; STEPTOE, Andrew; BU, Feifei. Trajectories of anxiety and depressive symptoms during enforced isolation due to COVID-19 in England: a longitudinal observational study. **The Lancet Psychiatry**, Londres, v. 8, n. 2, p. 141-149, 2021.
- FIGUEIREDO, Ângela. Patriarcado e racismo: interfaces e desafios. In: CARNEIRO, Sueli; GONZALEZ, Lélia (Orgs.). **Mulheres negras no Brasil**: história, resistência e políticas públicas. São Paulo: Selo Negro, 2018. p. 123-140.
- FUAD-LUKE, Alastair. **Design activism**: beautiful strangeness for a sustainable world. London: Earthscan, 2009.
- HAYS, Sharon. **The cultural contradictions of motherhood**. New Haven: Yale University Press, 1996.
- IACONELLI, Vera. **Manifesto antimaternalista**: psicanálise e políticas de reprodução. São Paulo: Editora Schwarcz-Companhia das Letras, 2023.
- INSTITUTO DE PESQUISA ECONÔMICA APLICADA (IPEA). **Desigualdades no mercado de trabalho e pandemia da covid-19**. Brasília: IPEA, 2021.
- INSTITUTO DE PESQUISA E PLANEJAMENTO URBANO DE CURITIBA (IPPUC). **Curitiba em Dados – Pesquisa**. Disponível em: https://curitibaemdados.ippuc.org.br/Curitiba_em_dados_Pesquisa.htm. Acesso em: 27 mai. 2024.
- MANZINI, Ezio. **Design when everybody designs**: an introduction to design for social innovation. Cambridge: The MIT Press, 2015.
- MEDRADO, Andrea; MULLER, Ana Paula. Ativismo digital materno: características do movimento de mães em rede e interfaces com os ativismos feministas. CONGRESSO BRASILEIRO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO, Belém, Pará. In: **Anais do 42º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação**. Belém, Pará, 2019.
- PRADO, Gheysa Caroline. Design ativismo ou design ativista? **Estudos em Design** (Online), Rio de Janeiro, v. 29, n. 3, p. 52-65, 2021.
- SCOTT, Joan Wallach. Gênero: uma categoria útil de análise histórica. **Revista Educação & Realidade**, Porto Alegre, v. 20, n. 2, p. 71-99, 1995.
- SCOTT, Joan Wallach. O enigma da igualdade. **Estudos Feministas**, Florianópolis, v. 13, n. 1, p. 11-30, 2005.
- THORPE, Ann. **Architecture & design versus consumerism**: how design activism confronts growth. Nova Iorque: Earthscan, 2012.
- THORPE, Ann. Design's Role in Sustainable Consumption. **Design Issues**, Cambridge, v. 26, n. 2, p. 3-16, 2010. Disponível em: <https://www.jstor.org/stable/20749973>. Acesso em: 27 mai. 2025.
- THORPE, Ann. Defining design as activism. **Journal of Architectural Education**, Washington, v. 65, n. 3, p. 22-29, 2011.
- WORLD HEALTH ORGANIZATION (WHO). **COVID-19 pandemic triggers 25% increase in prevalence of anxiety and depression worldwide**. Scientific brief, 2 mar. 2022. Disponível em: <https://www.who.int/news/item/02-03-2022-covid-19-pandemic-triggers-25-increase-in-prevalence-of-anxiety-and-depression-worldwide>. Acesso em: 17 mai. 2025.
- ZANELLO, Valeska; ANTLOGA, Carla; PFEIFFER-FLORES, Eileen; RICHWIN, Iara Flor. Maternidade e cuidado na pandemia entre brasileiras de classe média e média alta. **Revista Estudos Feministas**, Florianópolis, v. 30, n. 2, 2022.

Agradecimentos

O presente trabalho foi realizado com apoio da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior – Brasil (CAPES) – Código de Financiamento 001.

Sobre as autoras

Mariana Pedrão Hermanson é graduada em Design de Produto pela Unesp, Especialista em Arquitetura de Interiores pela PUC-PR e Mestre em Design pela UFPR. Atua desde 2014 como Designer de Ambientes e Interiores, acumulando mais de 80 projetos e cerca de 35 obras gerenciadas, dentre espaços residenciais e comerciais. Atualmente dedica-se ainda à pesquisa e é autora de artigos sobre design, ativismo e gênero.

E-mail: marianahermanson@gmail.com

Lattes: <https://lattes.cnpq.br/9873684585986990>

Orcid: <https://orcid.org/0009-0002-9945-3132>

Gheysa Caroline Prado é professora da Federal do Paraná (UFPR), atuando nos cursos de Graduação e Pós-graduação em Design nas seguintes áreas: design para sustentabilidade, inovação social e mobilidade urbana ativa. Sua pesquisa articula design de serviços, Design Ativismo e práticas de uso da bicicleta como potência para transformação socioespacial. Desenvolve projetos que integram universidade, poder público e sociedade civil, com foco em justiça socioambiental e participação cidadã. É autora de artigos e capítulos sobre design, ativismo e cidades, com atuação em redes de pesquisa no Brasil e no exterior.

E-mail: gheysa.prado@ufpr.br

Lattes: <http://lattes.cnpq.br/1133160732078327>

Orcid: <https://orcid.org/0000-0002-4405-1702>

Valorização e território: uma revisão integrativa da literatura sob o olhar do design

Valorization and territory: an integrative literature review from a design perspective

Amanda da Silveira Bairros

Giselle Schmidt Alves Díaz Merino

Rodrigo Augusto de Sousa Cavalcante

Eugenio Andrés Díaz Merino

Resumo: O presente artigo tem como objetivo identificar e analisar estudos sobre Design no contexto da Valorização Local e do Desenvolvimento Territorial. Como procedimento, a pesquisa é básica, abordagem qualitativa, objetivo exploratório-descritivo e procedimento técnico realizado por meio de uma revisão integrativa da literatura baseada nos últimos dez anos de pesquisas que relacionam os temas Design, Valorização e Território. Foram identificados 36 estudos, sendo identificadas 18 instituições de pesquisa com destaque na região sul e sudeste. Os resultados foram categorizados em quatro grupos: (i) Design e identidade territorial; (ii) Design e turismo; (iii) Design e agricultura familiar; e, (iv) Design e saberes tradicionais/artesanato. Os estudos analisados demonstram o Design como um instrumento de Valorização Territorial e fortalecimento de identidades locais, e enfatizam seu potencial em articular os temas por meio de diferentes contextos, vertentes e abordagens.

Palavras-chaves: valorização local; desenvolvimento territorial; design e cultura; valorização do território; panorama.

Abstract: This article aims to identify and analyze research on Design in the context of Local Valorization and Territorial Development. The research procedure is basic, with a qualitative approach, exploratory-descriptive objective and technical procedure through an integrative review of the literature based on the last ten years of research that relates the themes of Design, Valorization and Territory. Thirty-six studies were identified, with 18 research institutions identified, with emphasis on the South and Southeast regions. The results were categorized into four groups: (i) Design and territorial identity; (ii) Design and tourism; (iii) Design and family farming; and (iv) Design and traditional knowledge/crafts. The studies analyzed demonstrate Design as an instrument of territorial valorization and strengthening of local identities, and emphasize its potential to articulate the themes through different contexts, aspects and approaches.

Keywords: local valorization; territorial development; design and culture; territory valorization; overview.

Introdução

De acordo com a *World Design Organization* (2025, tradução nossa), o Design é considerado um “processo estratégico de resolução de problemas que impulsiona a inovação, constrói o sucesso dos negócios e leva a uma melhor qualidade de vida por meio de produtos, sistemas, serviços e experiências inovadoras”. Como uma profissão transdisciplinar, ainda aproveita a criatividade para resolver problemas e cocriar soluções com a intenção de melhorar produtos, sistemas, serviços, negócios e experiências (WDO, 2025).

No entanto, historicamente vinculado ao industrial, o Design, enquanto disciplina, passou por um processo de ressignificação, visto que é uma atividade intrinsecamente relacionada às transformações sociais, e adaptou-se às mudanças globais, resultando na ampliação de seu campo de atuação (Caanan, 2018). Ainda neste sentido, destaca-se que o design, como área, pode auxiliar nesse processo de compreensão das mudanças, além de se adaptar em diferentes contextos, promovendo um ensino que valorize a diversidade cultural e os saberes do território (Cerqueira; Ribeiro, 2022, p.9).

Segundo Santos *et al.* (2021), o papel do Design na valorização da cultura local é evidenciado como estratégico no fortalecimento e promoção da identidade local, além disso cabe ao designer agir com responsabilidade, reconhecendo os saberes locais e evitando a homogeneização cultural impulsionada pela globalização. Assim, o Design está em constante evolução e suas mudanças evidenciaram valores como a preservação ambiental, valorização de recursos materiais e humanos locais, bem como a mobilização do potencial das pequenas comunidades, para a promoção da capacitação, auto estima e geração de renda (Caanan, 2018).

Neste sentido, observa-se que o Design tem sido amplamente motivado pela necessidade de diferenciar produtos e serviços, sobretudo por meio da incorporação de elementos que reflitam e valorizem a identidade cultural de territórios, contribuindo para o fortalecimento da Valorização Local. Cunha, Franco e Pêgo (2024, p. 8101) abordam que “ao se aproximar do território, seja para uma intervenção seja para uma inspiração, o designer precisa ter em mente todos esses aspectos, tangíveis e intangíveis, relacionados ao território, ao local e à comunidade”.

À vista disso, evidenciam-se abordagens que relacionam o Design, o Território e a Valorização Local. Estes temas consideram as especificidades locais como ponto de partida para a criação de soluções alinhadas às dimensões culturais, sociais e econômicas de cada contexto. Com isso, percebe-se que o interesse pela relação entre Design e território sempre existiu, todavia, a perspectiva desta relação foi se modificando com o tempo, passando de apenas observar o território como um contexto de Design para considerá-lo como objeto de Design (Parente; Sadini, 2017).

Portanto, a associação entre os temas indica a viabilidade em atuar no fortalecimento dos valores identitários sem abandonar as referências locais, mantendo o compromisso com a construção de um diálogo entre tradição e inovação. Adicionalmente, é possível estimular a identidade dos territórios por meio de elementos étnico-raciais e linguísticos, bem como das vocações e competências já existentes, promovendo a inclusão produtiva dos membros da comunidade e o desenvolvimento regional (Canaan, 2018).

O Design, quando aplicado de forma colaborativa e contextual, revela-se um agente transformador para o Desenvolvimento Territorial, promovendo inovação sem romper com a tradição, além

disso, ao integrar comunidades locais nos processos criativos, fortalece identidades, valoriza o patrimônio cultural e estimula a coesão social e intergeracional (Felipe; Guerreiro, 2024). Ademais, ressalta-se que o Design voltado tanto para o território quanto para a Valorização Local não trata apenas de questões estéticas ou de diferenciação de mercado, mas também de estratégias conscientes de desenvolvimento sustentável que reconhecem a importância dos saberes locais, da cultura e das relações sociais como elementos fundamentais na criação de produtos e serviços (Pichler; Juchem, 2014).

Nesta perspectiva, a presente pesquisa tem como objetivo identificar e analisar pesquisas sobre Design no contexto da Valorização Local e do Desenvolvimento Territorial. Como procedimento, realizou-se uma revisão integrativa da literatura baseada nos últimos dez anos de pesquisas que relacionam os temas supracitados.

Metodologia

A pesquisa é de natureza básica, sua abordagem é qualitativa, o objetivo exploratório-descritivo e os procedimentos técnicos foram realizados por meio de uma pesquisa bibliográfica (Silva; Menezes, 2005).

Para o desenvolvimento da revisão integrativa, utilizou-se o método Botelho, Cunha e Macedo (2011) que é dividido nas seguintes etapas: (i) identificação do tema e seleção da questão de pesquisa; (ii) estabelecimento de critérios de inclusão e exclusão; (iii) identificação dos estudos pré-selecionados e selecionados; (iv) categorização dos estudos selecionados; (v) análise e interpretação dos resultados; e, (vi) apresentação da revisão/ síntese do conhecimento, conforme o Quadro 1, a seguir.

Quadro 1: etapas da revisão integrativa da literatura.
Fonte: Elaborado pelos autores com base em Botelho, Cunha e Macedo (2011, p. 129).

1ª Etapa	Definição de um problema e a formulação de uma pergunta de pesquisa;	Pergunta de pesquisa: Como o campo do Design tem sido abordado na literatura acadêmica em relação à aplicação de estratégias para a Valorização Local e o Desenvolvimento Territorial no Brasil?
	Definição dos descritores;	Palavras-chave: Design; Valorização Local e Desenvolvimento Territorial
	Definição das bases de dados.	Bases de dados: (i) <i>Dissertações e teses</i> : Biblioteca Digital Brasileira de Teses e Dissertações - BDTD; (ii) <i>Anais de eventos</i> : Congresso Brasileiro de Pesquisa e Desenvolvimento em Design - P&D Design, Simpósio Design Sustentável - SDS, Colóquio Internacional de Design; (iii) <i>Periódicos*</i> : Estudos em Design (A1), Design & Tecnologia (A1), Projetica (A2), Strategic Design Research Journal (A2), Educação Gráfica (A3), E-Revista Logo (A3), Mix sustentável (A3), Design, Art and Technology (A4), Arcos Design (B1), Revista de Design, tecnologia e sociedade (B3), Plural Design (B4).
		*Classificação de periódicos quadriênio 2017-2020 na área de Arquitetura, Urbanismo e Design.

Continua

2ª Etapa	Busca de estudos nas bases com os critérios de inclusão e exclusão.	Busca realizada: Maio de 2025. Estratégia de busca: (i) <i>Dissertações e teses:</i> Design e Valorização Local, Design e Desenvolvimento Territorial; (ii) <i>Anais de eventos e Periódicos:</i> Design e Valorização, Design e Território. Crítérios: (i) <i>Inclusão:</i> Estudos que abordem a utilização do Design em relação aos termos “Valorização Local” ou “Desenvolvimento Territorial” e metodologias de Design aplicadas aos termos em estudo de caso e pesquisas de campo; delimitação temporal de 2015 a 2024; (ii) <i>Exclusão:</i> Estudos que, embora contenham os termos de interesse, não abordem diretamente a relação entre esses termos com o Design; Estudos de revisão; Estudos publicados em inglês e espanhol.
3ª Etapa	Leitura dos títulos, resumos e palavras-chave; Organização dos estudos pré-selecionados; Identificação dos estudos selecionados.	Após a busca os estudos passam primeiro por um filtro de leitura dos títulos, resumos e palavras chaves. Posteriormente, passam pelo segundo filtro que consiste na leitura completa. Os resultados dos estudos selecionados foram armazenados em planilhas Google
4ª Etapa	Categorização e análise das informações; Análise crítica dos estudos.	Realizada qualitativamente mediante análise textual, identificando: (i) contexto territorial/sociocultural; (ii) estratégias metodológicas; (iii) contribuições do Design para Valorização Local; (iv) resultados/impactos; e (v) limitações. Foram extraídos dados como autor, ano, objetivo, metodologia, palavras-chave, instituição de ensino, temática abordada, contribuições e lacunas identificadas.
5ª Etapa	Discussão dos resultados.	Consistiu na discussão dos resultados obtidos a partir da análise das informações. Os dados foram organizados em planilhas para análise comparativa e codificação temática, gerando categorias: (i) Design e identidade territorial; (ii) Design e turismo; (iii) Design e agricultura familiar; e, (iv) Design e saberes tradicionais/artesanato.
6ª Etapa	Descrição das etapas detalhadas no processo de desenvolvimento da revisão; Proposta para futuras pesquisas.	Envolveu a descrição detalhada de todas as etapas do processo de revisão integrativa. Evidenciou-se a distribuição das publicações ao longo do ano, das instituições envolvidas nos artigos, das palavras-chave, contribuições e desafios apontados nos estudos selecionados, destacando-se a relevância das estratégias de Design para o fortalecimento da Valorização Local e a promoção do Desenvolvimento Territorial.

Utilizou-se a ferramenta *WordArt* - versão online, para o desenvolvimento da nuvem de palavras, seguindo três etapas: (i) definição do tema; (ii) organização de uma lista de palavras, na qual foram extraídas as palavras-chave dos estudos; (iii) criação da nuvem de palavras. Com relação aos gráficos, foram elaborados pelo *Adobe Illustrator 2017*, por meio de uma análise dos dados extraídos.

Resultado e discussão

Posteriormente à realização da busca, aplicou-se o primeiro filtro de seleção, por meio da análise do título, resumo e das palavras-chaves, o que resultou em 84 estudos. Contudo, três desses não foram localizados, reduzindo o total para 81 estudos. Em seguida, aplicou-se o segundo filtro que consistiu na leitura completa dos estudos selecionados. A partir disso, de acordo com os critérios de inclusão e exclusão definidos na etapa 2, foram selecionados 36 estudos. A Figura 1 apresenta uma síntese do processo de revisão.

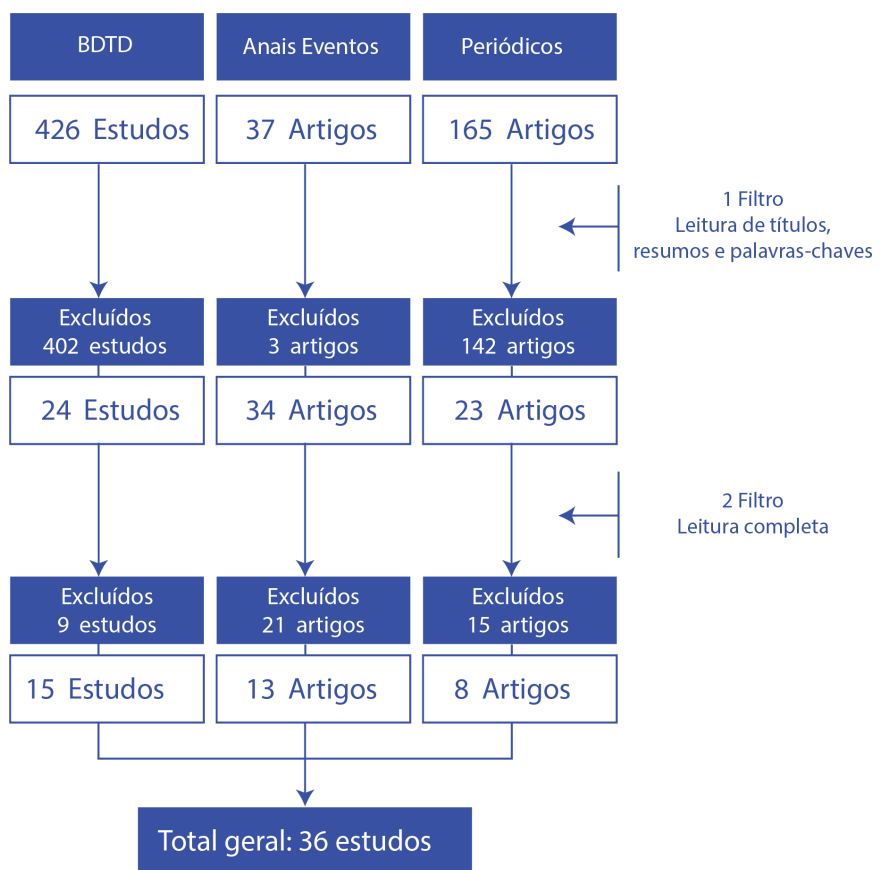


Figura 1: Síntese do processo de revisão integrativa de literatura.
Fonte: Elaborado pelos autores (2025).

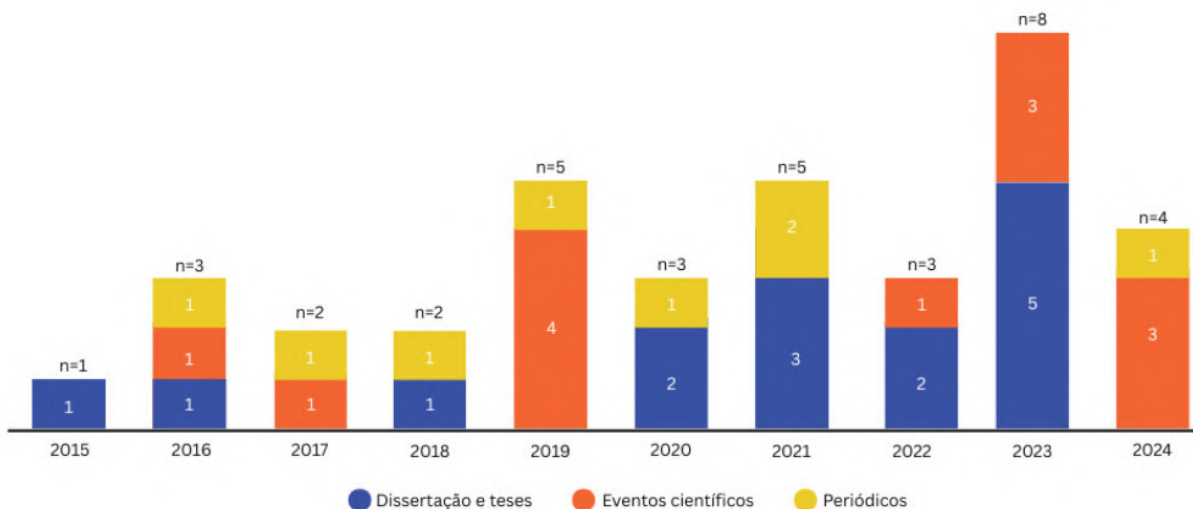
Os estudos selecionados no processo de busca da revisão integrativa da literatura são apresentados no Quadro 2, organizados por referência, título e fonte de dados.

Nº	Referência	Título	Fonte de dados
1	Viegas (2015)	Estratégias de design sustentável para a valorização dos recursos locais a partir do estudo da cadeia do babaçu no município de Itapecuru Mirim	BDTD - Dissertação
2	Aguiar et al. (2016)	A influência açoriana no desenvolvimento de projetos de identidade visual no setor do artesanato: estudo de caso Ara	Educação Gráfica
3	Bezerra (2016)	Design estratégico e branding: valorizando experiências e produtos locais: o caso Sambazon	BDTD - Dissertação
4	Merino et al. (2016)	Design e agricultura familiar: ações de valorização e identificação em Santa Catarina	XII P&D Design
5	Silva; Farias; Guimarães (2017)	Mapeamento do centro histórico de São Luís: valorização territorial em ambientes interativos	Educação Gráfica
6	Canaan (2018)	Design de serviços turísticos: diretrizes para valorização do território a partir das competências locais	BDTD - Tese
7	Maciel; Lacerda; Guimarães (2018)	Design, identidade e território: uma proposta de ensino	IV Colóquio Internacional Design
8	Marco; Nunes (2018)	Contribuição do design na feirinha solidária da UFU: uma experiência para a valorização de produtos locais	Mix Sustentável
9	Borges; Mello; Froehlich (2019)	Design para a inovação social: ações de valorização da identidade territorial e cultural de comunidades remanescentes quilombolas	VII SDS
10	Canaan; Oliveira (2019)	O potencial do design combinado ao setor do turismo como alternativa para a valorização dos recursos locais	Mix Sustentável
11	Engler; Melo; Mourão (2019)	Design e artesanato: uma prática para valorização cultural e geração de renda na comunidade de Araçuaí	VII SDS
12	Merino et al. (2019)	Design e a valorização da agricultura familiar: desenvolvimento de um sistema de identidade visual e embalagens para um empreendimento coletivo em Santa Catarina	XIII P&D Design
13	Santos; Oliveira (2019)	Design e antropologia na valorização da produção artesanal ceramista da comunidade Quilombola Negros do Riacho, RN	XIII P&D Design
14	Campos; Campos; Noronha (2020)	Design sistêmico para valorização da cultura gastronômica: a construção do relevo holístico	Educação Gráfica

Continua

15	Duarte (2020)	Abordagem sistêmica de design no contexto da economia criativa: processo de desenvolvimento de produtos artesanais	BDTD - Dissertação
16	Zacchi (2020)	Planejamento de roteiros no turismo rural para a agricultura familiar por meio da gestão e design	BDTD - Tese
17	Freitas; Dias (2021)	Em busca de boas relações entre artesanato tradicional e design: um estudo de caso em Tiradentes, MG	DATJournal
18	Grigolo (2021)	Design e identidade: artesanato em lã no geoparque Caçapava aspirante UNESCO	BDTD - Dissertação
19	Leite (2021)	Artefatos híbridos: modelo de integração entre artesanato e fabricação digital	BDTD - Dissertação
20	Mello; Amadori (2021)	Design e artesanato: ações para a valorização identitária da Vila Belga	Educação Gráfica
21	Pinheiro (2021)	Design participativo para cultura patrimonial: contribuições metodológicas no bairro do Desterro - Centro Histórico - São Luís, MA	BDTD - Dissertação
22	Oliveira; Romeiro Filho; Mendonça (2022)	Design e território: exemplos e potencialidades de indicação geográfica no setor de gemas e joias	XIV P&D Design
23	Ramos (2022)	Gestão de design aplicada à identidade cultural	BDTD - Tese
24	Saraiva (2022)	Design no contexto do território: orientações para o artesanato com sementes da Amazônia Maranhense	BDTD - Tese
25	Carlassara (2023)	A inter-relação design e território em evento de valorização dos saberes tradicionais: Semana Criativa de Tiradentes	BDTD - Dissertação
26	Cestari (2023)	Gestão e abordagem sistêmica do design para a intergeracionalidade na educação quilombola com foco na sustentabilidade cultural de itamatatua	BDTD - Tese
27	Daniel (2023)	Design e café: um mapeamento sobre a capacidade da reutilização de resíduos da cafeicultura em Conceição das Pedras, MG, Brasil	BDTD - Dissertação
28	Engelmann (2023)	Estratégias de design aplicadas a territórios para o fortalecimento e a prospecção turística de indicações geográficas: um estudo a partir da IP Altos Montes, RS	BDTD - Dissertação
29	Gois (2023)	Cultura kaingang e slow design: modelo conceitual para desenvolvimento de produtos artesanais de moda	BDTD - Dissertação
30	Jorge; Tarouco (2023)	Território desacelerado e sustentável: o posicionamento slow de Socorro, SP	IX SDS
31	Leite; Barbosa (2023)	Design e terroir: uma análise semiótica das narrativas territoriais em rótulos de vinhos	IX SDS
32	Tavares; Holanda; Moura; Dias (2023)	Projeto Gotas em Cartografias Sensíveis: metodologia em design e território	IX SDS
33	Cunha; Benatti (2024)	O design gorutubano: ícones materiais do território de Janaúba, MG	XV P&D Design
34	Maria et al. (2024)	Design e território: reflexão de como valorizar produtos e serviços da capital catarinense do surfe Garopaba, SC	XV P&D Design
35	Oliveira; Tarouco; Campelo (2024)	O design estratégico como articulador entre indústria e territórios em prol do desenvolvimento regional	XV P&D Design
36	Saraiva; Ladim (2024)	Potencialidades da Amazônia Maranhense: orientações para o artesanato com sementes ornamentais	Educação Gráfica

Ao longo do período delimitado, na Figura 2, apresenta-se a dimensão temporal dos estudos, detalhados por ano de publicação. Foram identificados 10 dissertações, cinco teses, 13 artigos em eventos científicos e oito artigos em periódicos.

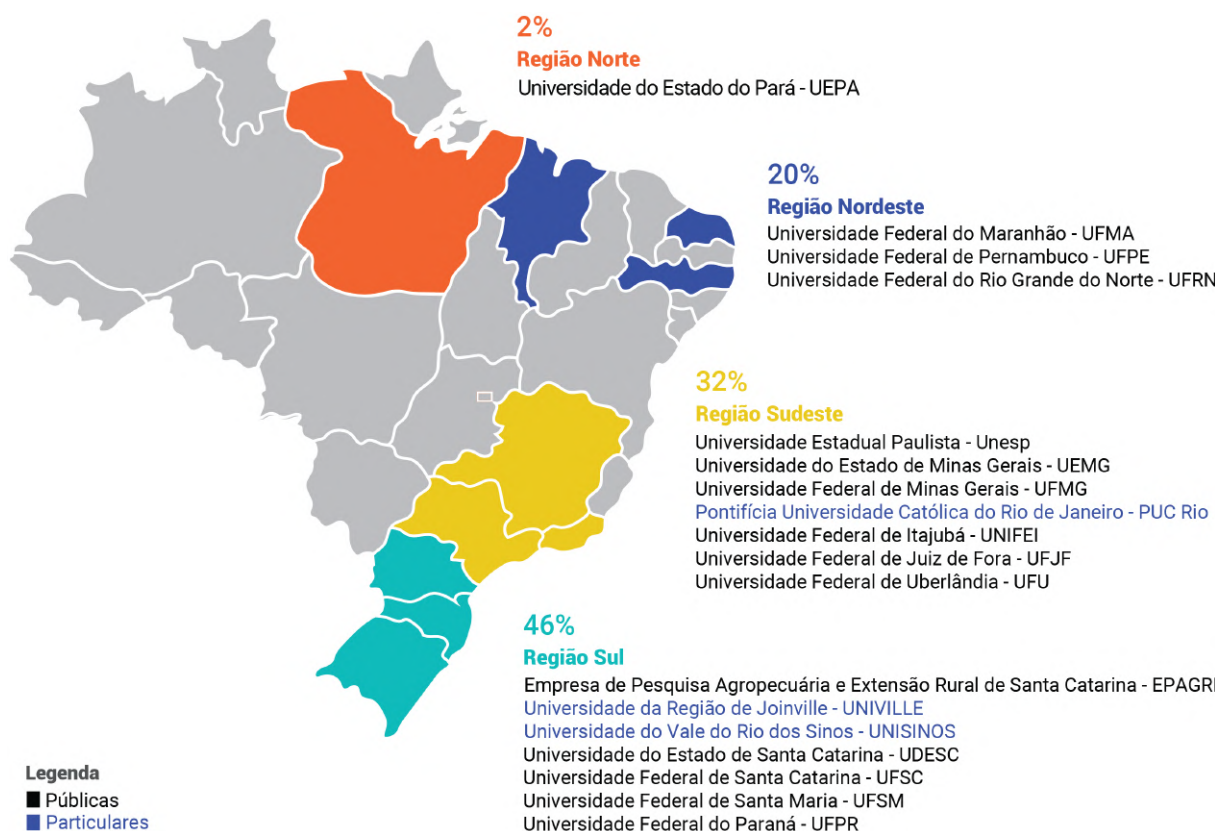


Durante os 10 anos analisados, observou-se uma distribuição variada de publicações, sobretudo de artigos em eventos científicos e periódicos relacionados ao tema da presente pesquisa, sendo os anos de 2019 (n = 5) e 2024 (n = 4) destaque na quantidade de publicações. Com relação a teses e dissertações, ressalta-se o ano de 2023 (n = 5), que também contou com a maior quantidade de publicações dentro do período analisado. Além disso, os anos de 2016 e 2018 se destacam por ilustrar os três tipos de publicações.

Figura 2: Quantidade de estudos publicados por ano. Fonte: Elaborado pelos autores (2025).

A partir disso, foram identificadas 18 instituições de pesquisa distribuídas em quatro regiões brasileiras, conforme apresentado na Figura 3, às quais os autores estão vinculados.

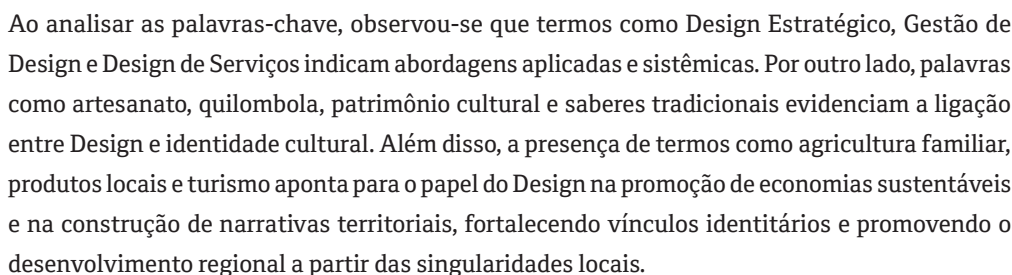
Figura 3: Instituições brasileiras identificadas nos estudos.
Fonte: Elaborado pelos autores (2025).



Ao todo, identificou-se 14 universidades públicas, três universidades particulares e uma empresa pública, com maior concentração de instituições de pesquisa nas regiões Sul ($n = 7$) e Sudeste ($n = 7$). Além disso, destacam-se, pelo número de publicações sobre a temática, as universidades UFSC ($n = 7$), UEMG ($n = 5$) e UFMA ($n = 5$).

Posteriormente, foram analisadas as palavras-chave dos estudos, totalizando 96 termos. Dentre eles, evidencia-se Design ($n = 15$), Artesanato ($n = 10$), Território ($n = 5$) e Sustentabilidade ($n = 5$). A partir dessa análise, foi elaborada uma nuvem de palavras, conforme apresentado na Figura 4.

169



Design e identidade territorial

O artigo de Maciel, Lacerda e Guimarães (2018) descreve a integração entre ensino, identidade e território, ao propor uma abordagem didática interdisciplinar fundamentada no Design dialógico. A disciplina evidencia o papel do designer como agente de transformação sociocultural. No entanto, persistem lacunas quanto à necessidade de maior sistematização metodológica e

aprofundamento na avaliação dos impactos dos projetos desenvolvidos, especialmente no que se refere à articulação entre teoria, prática e aplicação no mercado profissional.

Silva, Farias e Guimarães (2017) apresentam a proposição de uma abordagem do Design como ferramenta para a revalorização do território, com ênfase na integração das novas tecnologias às práticas sociais e culturais. A pesquisa etnográfica e a análise heurística dos aplicativos permitiram identificar diretrizes projetuais para um aplicativo de valorização do Centro Histórico de São Luís. Contudo, uma lacuna observada é a implementação limitada de soluções práticas no território, o que exige maior engajamento e reconhecimento por parte da comunidade local.

O estudo de Borges, Mello e Froehlich (2019) analisa a aproximação entre a universidade e as comunidades quilombolas, destacando a valorização da identidade e da cultura local. A troca de saberes, assim como a criação de identidades visuais, apresenta potencial para fortalecer a autonomia e fomentar a geração de renda nas comunidades. No entanto, ainda persistem lacunas, como a consolidação das identidades visuais comunitárias e o fortalecimento das redes colaborativas, aspectos que demandam continuidade e aprofundamento no processo de inovação social.

O estudo de Leite (2021) apresenta a criação do modelo de Cocriação de Produtos Híbridos (CPH), que integra a fabricação digital ao artesanato, promovendo a colaboração entre designers e artesãos. O modelo foi aprimorado ao longo de diversas intervenções práticas. Contudo, evidenciam-se lacunas, como a limitação do escopo, pois o estudo se concentrou apenas na criação de produtos híbridos, e a falta de aprofundamento sobre a autonomia dos artesãos no uso da fabricação digital, além de desafios relacionados à implementação dos produtos no mercado.

Na pesquisa de Oliveira, Romeiro Filho e Mendonça (2022), o Design é abordado como ferramenta para a valorização de produtos locais, como exemplificado no caso das joias de Ouro Preto. Por meio de diagnósticos participativos, o Design contribui para identificar as singularidades dos produtos e fortalece a valorização das comunidades produtoras. No entanto, uma lacuna identificada é a falta de conhecimento e integração das comunidades em relação às indicações geográficas, sendo necessário ampliar o diálogo e o entendimento sobre como essas certificações podem favorecer o desenvolvimento sustentável.

Ramos (2022) discorre sobre o uso da Gestão de Design e do Design de Serviços para a valorização da identidade cultural e do patrimônio histórico, com ênfase na revitalização do Mercado Público Municipal de Itajaí-SC. A metodologia GODP, aliada a ferramentas como *blueprint* de serviços e mapa de *stakeholders*, foi importante para o diagnóstico e elaboração de diretrizes. Contudo, a desconexão entre os diversos agentes envolvidos e as limitações impostas pela pandemia são lacunas que impactaram o processo e sugerem a necessidade de futuras pesquisas interdisciplinares.

Carlassara (2023) discute a relação entre designers e artesãos, promovendo o respeito mútuo e o resgate da identidade cultural e valorização por meio do Design. No entanto, a pesquisa também evidenciou lacunas, como a falta de uma metodologia estruturada, que pode impactar a experiência dos envolvidos, especialmente dos artesãos. Além disso, a análise se limita a dados qualitativos, sugerindo que uma avaliação econômica mais aprofundada seria necessária para medir os impactos duradouros no território.

Cestari (2023) aborda a integração entre a educação formal e informal, destacando a valorização da cultura quilombola por meio da troca de saberes e práticas. A utilização de ferramentas do Design e a adoção de uma abordagem sistêmica contribuíram para a continuidade das tradições e o fortalecimento da identidade local. Contudo, desafios como limitações a distâncias e o contexto pandêmico impuseram lacunas, exigindo constante adaptação e aprendizado para a efetivação de ações colaborativas e sustentáveis.

No estudo de Tavares, Holanda, Moura e Dias (2023), é apresentado o resultado do projeto GOTAS para a valorização das produções locais, utilizando a cartografia sensível e a colaboração entre designers e artesãos para resgatar a identidade cultural das comunidades de Soure e Abaetetuba. As diretrizes criativas e os protótipos de mobiliário e estampa demonstraram o potencial do Design como ferramenta de resgate cultural. No entanto, as lacunas encontram-se nas dificuldades logísticas e na falta de acompanhamento pós-implementação, o que limita a continuidade e a expansão das iniciativas no território.

Jorge e Tarouco (2023) abordam as *Slow Cities* e o *Slow Tourism*, que envolvem a promoção da sustentabilidade ambiental, a valorização da cultura local e a melhoria da qualidade de vida. A integração de práticas ecológicas, como a mobilidade alternativa e o uso de energias renováveis, destaca-se nesse processo. Contudo, ainda existem lacunas, como a necessidade de adaptação contínua aos novos desafios urbanos e a articulação eficaz entre os atores locais. A expansão desse modelo no Brasil enfrenta obstáculos, como a adaptação das cidades e a conscientização da população.

Leite e Barbosa (2023) discutem a função comunicativa dos rótulos de vinho, destacando a relação entre produtor, território e consumidor. A utilização de imagens nos rótulos aproxima esses elementos e reforça a vocação tradicional do Design, alinhada ao desenvolvimento sustentável e à valorização do *terroir*. Contudo, ainda evidenciam-se lacunas quanto à ampliação da compreensão sobre o impacto social e econômico dessa dinâmica, além da necessidade de aprofundar o potencial do enoturismo como vetor de desenvolvimento econômico.

O artigo de Cunha e Benatti (2024) demonstra o potencial do Design na valorização da cultura gorutubana por meio da documentação e análise de saberes tradicionais como o bordado, a cerâmica e a arquitetura local. Destaca o papel do Design como elo entre memória e inovação. Contudo, há lacunas quanto à aplicação prática dessas análises em projetos de Design específicos e à inclusão mais ativa da comunidade local na construção dessas estratégias.

Maria *et al.* (2024) destacam o Design como ferramenta fundamental na valorização dos Territórios, utilizando o exemplo do surfe em Garopaba para ilustrar como as vocações locais podem originar clusters sustentáveis. A integração do Design com negócios, cultura e meio ambiente fomenta a economia criativa e a inovação. Contudo, permanecem lacunas na exploração dos impactos sociais e ambientais das práticas do surfe, além da necessidade de aprofundamento em aspectos ergonômicos e macroeconômicos relacionados aos territórios e à sustentabilidade desses modelos.

Oliveira, Tarouco e Campelo (2024) destacam o Design estratégico como uma ferramenta essencial para a territorialização de áreas industriais, abordando aspectos sociais, econômicos, psicológicos e ecológicos. O Design ultrapassa a dimensão estética, promovendo ambientes urbanos inovadores e sustentáveis. No entanto, uma lacuna identificada é a insuficiência dos modelos de gestão e a

limitada aplicação prática desses estudos no contexto contemporâneo, o que demanda dinâmicas mais eficazes para integrar os atores envolvidos e adaptar os modelos às realidades locais.

Design e turismo

Neste item, cinco estudos exploram a relação entre Design e Turismo, destacando o potencial do Design estratégico, de serviços e da gestão de Design na Valorização de Territórios, no fortalecimento de identidades locais e na promoção do turismo sustentável.

O estudo de Bezerra (2016) destaca o potencial do Design Estratégico e do *branding* na criação de negócios sustentáveis e relevantes, ao valorizar insumos locais por meio de experiências marcantes e sistemas coesos. Sua principal contribuição consiste em demonstrar como a integração entre identidade de marca, produto e serviço pode gerar valor econômico, social e ambiental. Como lacuna, evidencia-se a ausência de exemplos similares no contexto brasileiro, além da necessidade de fortalecer práticas estratégicas mais alinhadas à sustentabilidade e à valorização dos territórios.

O trabalho de Canaan (2018) evidencia contribuições relevantes ao articular Design de Serviços, turismo de base comunitária e Valorização Territorial, destacando o potencial do Design para qualificar serviços e fortalecer comunidades locais. No entanto, permanecem lacunas quanto à aplicação prática do modelo proposto em diferentes contextos, o que exige adaptações locais e validações empíricas. A ausência de testes aprofundados limita a avaliação de sua efetividade, indicando a necessidade de pesquisas futuras que explorem sua implementação e que mensurem seus impactos concretos.

O artigo de Canaan e Oliveira (2019) contribui ao destacar o Design de Serviços como uma ferramenta estratégica para a Valorização de Territórios por meio do turismo sustentável, fortalecendo identidades locais e promovendo a inclusão social e econômica. Contudo, revela lacunas relevantes, como a escassez de estudos que integrem Design e turismo no planejamento territorial, o que limita o aproveitamento pleno de seu potencial transformador e sistêmico em comunidades locais. Ainda é necessário aprofundar metodologias e instrumentos projetuais aplicáveis a diferentes realidades socioterritoriais.

Zacchi (2020) apresenta o desenvolvimento do modelo SRPRTur, que orienta o planejamento de roteiros turísticos rurais por meio da Gestão de Design, promovendo a competitividade, a diferenciação e a sustentabilidade na agricultura familiar. Como lacuna, destaca-se a escassez de estudos que integrem o Turismo e a Gestão de Design, especialmente no que se refere ao aproveitamento do saber-fazer, da paisagem e do bucolismo rural, o que dificulta a valorização plena do potencial turístico das propriedades familiares.

Na pesquisa de Engelmann (2023) foram desenvolvidas 51 diretrizes projetuais e cenários futuros para o turismo em regiões com Indicação Geográfica (IG), valorizando o ecossistema local para além das vinícolas. As principais lacunas identificadas incluem a escassez de estudos sobre a aplicação da IG ao turismo, a utilização de dados desatualizados e limitações logísticas enfrentadas durante o trabalho de campo. Os resultados também indicam a necessidade de mais estudos empíricos, bem como da aplicação prática das estratégias propostas em outros contextos.

Design e agricultura familiar

Nesta categoria, quatro estudos abordam o papel do Design na valorização de recursos locais, com foco em cadeias produtivas vinculadas à agricultura familiar e ao extrativismo, destacando sua atuação em identidade visual, embalagens, gestão e reaproveitamento sustentável. Também são discutidas limitações, como a aplicação prática, integração com políticas públicas e articulação entre atores locais.

Viegas (2015) evidencia o potencial do Design na valorização da cadeia produtiva do babaçu no Maranhão, ao propor estratégias que articulam gestão, identidade visual e desenvolvimento sustentável. Como lacuna, destaca-se a necessidade de aprofundamento nas causas estruturais dos problemas enfrentados pelo setor, bem como na aplicação prática das estratégias propostas. Estudos futuros podem expandir a atuação do Design em contextos similares, orientando políticas e ações voltadas à valorização de recursos locais e à melhoria das condições socioeconômicas das comunidades envolvidas.

O artigo de Merino *et al.* (2016) destaca as contribuições do Design para a valorização e identificação na agricultura familiar, por meio do desenvolvimento de identidade visual, embalagens e rótulos, os quais contribuíram para a melhoria da percepção de qualidade e o aumento das vendas. No entanto, os autores apontam lacunas, como a falta de acesso a informações de mercado, dificuldades organizacionais e limitações na divulgação, sugerindo a necessidade de uma maior integração entre Design, gestão e políticas públicas, a fim de ampliar o impacto dessas ações.

Já na pesquisa de Merino *et al.* (2019) são apresentadas ações como o fortalecimento da identidade visual de uma associação, a criação de embalagens que protegem adequadamente os produtos e a valorização individual dos produtores. Como lacunas, destacam-se a necessidade de uma investigação mais aprofundada sobre a recepção do consumidor final às novas soluções, bem como a aplicação do sistema desenvolvido em outros tipos de produtos ou em realidades similares, o que poderia ampliar o alcance e o impacto do projeto.

Daniel (2023) apresenta um modelo de reaproveitamento da palha de café como alternativa sustentável para o desenvolvimento local, integrando conhecimentos do Design e da Teoria Ator-Rede. Contudo, persistem lacunas na articulação entre atores locais, a exemplo de grupos organizados e políticas públicas, bem como a necessidade de análises técnicas complementares e de abordagens interdisciplinares que ampliem a viabilidade e a replicabilidade do projeto em outros territórios cafeeiros.

Design e saberes tradicionais/artesanato

Nesta categoria foram identificados treze estudos entre artigos e teses e dissertações, que apresentam a relação do Design com saberes tradicionais/artesanato e abordam como essa relação pode ser benéfica para os temas supracitados. Vertentes do Design como Design Gráfico, Design Sistêmico, Design Etnográfico, *Slow Design* e Design Participativo foram abordadas na categoria, ilustrando as possibilidades de atuação do Design com os saberes tradicionais/artesanato. Os estudos ainda apresentam algumas lacunas e limitações, como a ausência de aprofundamento sobre a perspectiva dos artesãos, falta de propostas práticas de integração

entre Design e artesanato e a limitada articulação com políticas públicas, redes produtivas e estratégias de inserção no mercado.

O artigo de Aguiar *et al.* (2016) aborda como o Design Gráfico, por meio de um projeto de identidade visual, se relaciona com o artesanato de base cultural açoriana e ilustra como o Design pode atuar como um fator estratégico para valorizar, comunicar e promover saberes tradicionais na inserção mercadológica em uma Associação de Artesanato. Contudo, destacam-se algumas lacunas como pouco aprofundamento sobre a perspectiva dos artesãos e a exploração limitada a respeito de aspectos técnicos e de gestão de marca.

Já a pesquisa de Marco e Nunes (2018) destaca a contribuição do Design para a valorização de produtos locais por meio da Feirinha Solidária da UFU, utilizando abordagens sustentáveis e de inovação social. A principal lacuna identificada refere-se à ausência de implementação efetiva das soluções propostas, como campanhas e melhorias estruturais, o que limita a consolidação dos cenários projetados. A continuidade da iniciativa por meio de um projeto de extensão é apontada como essencial para a validação e o aprimoramento das estratégias desenvolvidas.

Engler, Melo e Mourão (2019) demonstram como a atuação do Design em parceria com grupos de produção artesanal pode valorizar a cultura local, fortalecer a identidade territorial e contribuir para a geração de renda em comunidades em situação de vulnerabilidade social. Para tal, o estudo se baseou na realização de oficinas de Design com jovens artesãos de uma cooperativa. Como lacunas, ressaltam-se o envolvimento superficial dos artesãos na tomada de decisão e poucas articulações com políticas públicas e estratégias para integrar os produtos ao mercado em escala mais ampla.

Em seguida, Santos e Oliveira (2019) discutem a importância da cerâmica na construção da identidade cultural da Comunidade Quilombola Negros do Riacho, com ênfase no empoderamento feminino promovido pelo artesanato. As contribuições incluem a aplicação do Design Etnográfico e da Design *Anthropology* como estratégias para valorizar o artesanato e apoiar decisões no processo de projeto. Contudo, o estudo identifica lacunas, como a necessidade de aprofundar a pesquisa teórica sobre práticas de Design colaborativo e social, além de promover ações voltadas ao fortalecimento de redes e à melhoria técnica da produção.

Campos, Campos e Noronha (2020) demonstram como o Design Sistêmico pode valorizar a cultura gastronômica local ao promover o uso sustentável e integrado dos recursos territoriais, a partir da análise do cupuaçu e da juçara, frutas típicas do Maranhão. Destaca-se a criação do “relevo holístico”, representação visual das potencialidades de uso dessas frutas, que evidencia o aproveitamento integral dos produtos como forma de gerar novos serviços, renda local e fortalecimento cultural. Entre as lacunas, apontam-se a falta de validação prática do relevo holístico, ausência de participação ativa da comunidade e a limitada articulação com políticas públicas e redes produtivas.

A dissertação de Duarte (2020) sugere o uso da abordagem sistêmica de Design no processo de criação de artefatos artesanais, especificamente tapetes, com base na economia criativa e artesanato, além de propor diretrizes projetuais para reorganizar e qualificar processos criativos, inserir os produtos no mercado de forma efetiva e ressignificar o valor simbólico e cultural do artesanato local, contribuindo para o desenvolvimento regional sustentável. Entre as lacunas

encontradas, destacam-se a aplicação restrita ao ambiente *online*, a limitação na medição do impacto da abordagem sistêmica e a pouca articulação com políticas públicas e redes institucionais.

Freitas e Dias (2021) investigam as possibilidades de relações estratégicas entre o artesanato e o Design, a partir da análise de dois ofícios tradicionais (ferraria e escultura/entalhe em madeira) na cidade de Tiradentes (MG). Com o estudo, buscou-se compreender como os saberes tradicionais dos artesãos, enraizados no território e transmitidos de forma empírica, podem dialogar com o Design contemporâneo sem perder sua autenticidade e autonomia. Todavia, algumas lacunas foram elencadas, como o desconhecimento dos artesãos sobre o papel do designer, ausência de propostas práticas de integração entre Design e artesanato e pouca abordagem acerca das relações de poder entre designer e artesão.

Mello e Amadori (2021) abordam a relevância do artesanato como expressão identitária e patrimônio cultural dos territórios, destacando o papel do Design como facilitador na promoção de sua valorização. No entanto, uma lacuna identificada refere-se ao risco de a dimensão econômica sobrepor-se aos aspectos sociais e culturais da prática artesanal. Além disso, embora a relação entre artesanato e turismo seja promissora, ainda carece de maior aprofundamento, de modo a garantir que o artesanato permaneça fiel às suas raízes, ao mesmo tempo que se adapta às demandas do mercado.

A pesquisa de Pinheiro (2021) contribui ao integrar o Design Participativo e a educação patrimonial, propondo uma metodologia inovadora para a valorização do patrimônio cultural, como exemplificado na adaptação de um jogo de tabuleiro. No entanto, foram identificadas lacunas, como a necessidade de aprofundar o uso de ferramentas móveis voltadas a pessoas com deficiência e idosos. Ademais, a aplicação virtual das técnicas participativas ainda carece de exploração, configurando uma oportunidade para investigações futuras.

O estudo de Grigolo (2021) destaca o papel do Design na valorização do artesanato com identidade, com foco na tecelagem em lã no Geoparque Caçapava, aspirante a UNESCO. A capacitação dos tecelões representou um avanço significativo, embora tenham sido registradas resistências iniciais e dificuldades logísticas durante as oficinas. A cartilha desenvolvida, além de qualificar os produtos, contribui para o fortalecimento do vínculo entre o artesanato e o patrimônio cultural local. No entanto, ainda se observa a necessidade de maior conscientização e engajamento das comunidades quanto ao valor de seu patrimônio cultural.

Saraiva (2022) destaca as contribuições significativas da atividade artesanal com sementes da Amazônia Maranhense, evidenciando seu potencial ainda inexplorado para o desenvolvimento sustentável da região. As orientações propostas, como o uso adequado da matéria-prima e a sistematização da produção, podem fomentar o emprego e a Valorização do Território. Contudo, persistem lacunas, como a necessidade de desenvolvimento de ferramentas específicas e a exploração de espécies florestais locais. A continuidade do estudo, entretanto, por meio de parcerias e políticas públicas, mostra-se relevante para o avanço dessa atividade.

A dissertação de Gois (2023) propõe um modelo conceitual baseado no *Slow Design* para o desenvolvimento de produtos artesanais de moda Kaingang, destacando a importância do protagonismo indígena. No entanto, lacunas como resistência cultural, falta de infraestrutura, apoio governamental e dificuldades econômicas limitaram aprofundamentos e aplicações práticas

mais amplas. A escassez de literatura sobre moda indígena e os desafios impostos pelo mercado evidenciam a necessidade urgente de políticas públicas e parcerias que garantam autonomia e visibilidade contínua às comunidades artesãs.

Já a pesquisa de Saraiva e Ladim (2024) destaca a importância do Design para o aproveitamento sustentável dos recursos da Amazônia Maranhense, propondo a atividade artesanal com sementes como uma nova oportunidade para o território. Entre as contribuições, destacam-se a identificação de espécies de sementes e a elaboração de uma cartografia que pode nortear futuras investigações. No entanto, o estudo aponta lacunas, tais como a necessidade de metodologias estruturadas e de mais pesquisas sobre o uso de insumos naturais e tecnologias acessíveis que viabilizem a atividade artesanal.

Considerações finais

O presente artigo apresentou um panorama a respeito de pesquisas abrangendo Design, Valorização Local e Territorial e teve como objetivo identificar e analisar pesquisas sobre Design no contexto da Valorização Local e do Desenvolvimento Territorial. O procedimento metodológico envolveu uma revisão integrativa da literatura e para seu desenvolvimento foram utilizados estudos provenientes da BDTD, anais de eventos e periódicos Qualis A e B na área de Arquitetura, Urbanismo e Design. Ao todo a pesquisa resultou na seleção de 36 estudos, sendo 10 dissertações, cinco teses, 13 artigos de anais de eventos e oito artigos de periódicos.

A partir disso, os resultados analisados foram distribuídos em quatro categorias que ilustraram as principais articulações entre Design, Valorização e Território, sendo elas: Design e identidade territorial; Design e turismo; Design e agricultura familiar; Design e saberes tradicionais/artesinato.

Na categoria Design e identidade territorial, os estudos destacam o papel do Design na Valorização de Territórios, fortalecendo identidades locais e promovendo o desenvolvimento sustentável. Estratégias como Design Gráfico, Design Sistêmico, Design de Serviços, Gestão de Design e Design Estratégico têm sido aplicadas em iniciativas que integram cultura, turismo e produção local. No entanto, existem limitações na articulação entre comunidades, designers e políticas públicas, além de poucos mecanismos para mensurar impactos a longo prazo. Há também a falta de aprofundamento nas relações de poder entre os atores e nas formas de engajamento comunitário nas decisões de projeto.

Os estudos sobre Design e turismo apontam o Design como ferramenta estratégica para promover o turismo sustentável, reforçar identidades culturais e qualificar a experiência turística. O Design de Serviços, Design Estratégico e Gestão de Design tem fortalecido o vínculo entre visitantes e comunidades. Contudo, há lacunas na continuidade das ações, na integração com políticas públicas e em propostas que considerem a complexidade dos territórios. Muitos projetos carecem de validação prática e de articulação com redes institucionais que garantam permanência e replicabilidade das soluções desenvolvidas.

Com relação ao Design e agricultura familiar, o Design contribui para a valorização de cadeias produtivas da agricultura familiar e do extrativismo, atuando em identidade visual, embalagens, reaproveitamento de resíduos e fortalecimento organizacional. As ações promovem reconhecimento e agregação de valor a produtos locais. Porém, os estudos apontam desafios como a baixa articulação

entre atores locais, ausência de políticas de suporte, dificuldades de implementação prática e escassez de análises sobre a recepção do consumidor. Há, também, necessidade de integração interdisciplinar e estratégias que ampliem a viabilidade e o impacto dos projetos nos territórios.

A respeito da categoria Design e saberes tradicionais/artesanato, os estudos abordam os possíveis benefícios da utilização do Design em relação aos saberes tradicionais, bem como artesanato. Vertentes como Design Gráfico, Design Sistêmico, Design Etnográfico, *Slow Design* e Design Participativo foram abordadas na categoria, ilustrando as possibilidades de atuação do Design com os temas. Entretanto, persistem lacunas como a superficial participação dos artesãos nos processos, ausência de estratégias de mercado e pouca articulação com políticas públicas. Faltam propostas práticas acerca da integração duradoura entre Design e artesanato, além de maior atenção às relações de poder, resistência cultural e às condições estruturais que dificultam o fortalecimento dessas iniciativas.

À vista disso, de forma geral, os estudos analisados demonstram o Design como um instrumento de Valorização Territorial e fortalecimento de identidades locais, e enfatizam seu potencial em articular os temas por meio de diferentes contextos, vertentes e abordagens. No entanto, evidenciam-se desafios e limitações recorrentes, como a fragilidade na articulação entre atores locais, bem como a pouca integração com políticas públicas, a ausência de estratégias de continuidade, a mensuração de impacto e a participação efetiva de comunidades.

A sistematização das categorias evidencia a relevância do Design como mediador no processo de desenvolvimento local, ao mesmo tempo em que aponta limites e potencialidades para aprofundar sobre o tema investigado. Neste sentido, como pesquisas futuras, recomenda-se uma ampliação das bases para um panorama internacional sobre a temática, além de um aprofundamento das abordagens interdisciplinares e técnicas, a fim de investigar os impactos sociais, econômicos, culturais e ambientais.

Referências

- AGUIAR, Marina Cuneo; MERINO, Giselle Schmidt Alves Días; MERINO, Eugenio Andrés Días; TRISKA, Ricardo. A Influência açoriana no desenvolvimento de projetos de identidade visual no setor do artesanato: estudo de caso Ara. **Educação Gráfica**, v. 20, n. 1, p. 232-251, 2016.
- BEZERRA, Pablo Felipe Marte. **Design estratégico e branding: valorizando experiências e produtos locais: o caso Sambazon**. 2017, 228f. Dissertação (Mestrado em Design) – Universidade Federal de Pernambuco, Centro de Artes e Comunicação. Recife, 2017.
- BORGES, Gabrielle Pinto; MELLO, Carolina Iuva; FROEHLICH, José Marcos. Design para a inovação social: ações de valorização da identidade territorial e cultural de comunidades remanescentes quilombolas. *In: Anais 7º Simpósio Design Sustentável*. São Paulo: Blucher, v. 6, n. 3, p. 99-109, 2019.
- BOTELHO, Louise Lira Roedel; CUNHA, Cristiano Castro de Almeida; MACEDO, M. O método da revisão integrativa nos estudos organizacionais. **Gestão e Sociedade**, Belo Horizonte, v. 5, n. 11, p. 121-136, 2011. Disponível em: <https://ges.face.ufmg.br/index.php/gestaoesociedade/article/view/1220>. Acesso em: 6 jun. 2025.
- CANAAN, Raquel Pereira. **Design de serviços turísticos: diretrizes para valorização do território a partir das competências locais**. Tese (Doutorado em Design) - Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, Departamento de Artes e Design, Rio de Janeiro, 2018.
- CANAAN, Raquel Pereira; OLIVEIRA, Alfredo Jefferson de. O Potencial do Design combinado ao Setor do Turismo como alternativa para a valorização dos recursos locais. **MIX Sustentável**, Florianópolis, v. 5, n. 5, p. 31-40, 2019.
- CAMPOS, Débora Regina Silva; CAMPOS, Livia Flávia de Albuquerque; NORONHA, Raquel Gomes. Design sistêmico para valorização da cultura gastronômica: a construção do relevo holístico. **Educação Gráfica**, Bauru, v. 24, n. 2. p. 164-179, 2020.
- CARLASSARA, Renata de Oliveira Cruz. **A inter-relação design e território em evento de valorização dos saberes tradicionais**: Semana Criativa de Tiradentes. Dissertação (Mestrado em Design) – Universidade Estadual Paulista (UNESP), Faculdade de Arquitetura, Artes, Comunicação e Design, Bauru, 2023.
- CERQUEIRA, Clara; RIBEIRO, Rita A. da Conceição. O design como ferramenta para a valorização de culturas e tradições no ensino-aprendizagem. *In: Anais do 14º Congresso Brasileiro de Pesquisa e Desenvolvimento em Design*. São Paulo: Blucher, p. 5455-5470. 2022.
- CESTARI, Glauba Alves do Vale. **Gestão e abordagem sistêmica do design para a intergeracionalidade na educação Quilombola com foco na sustentabilidade cultural de Itamatatuiua**. Tese (Doutorado em Design) – Universidade Federal de Santa Catarina, Centro de Comunicação e Expressão, Florianópolis, 2023.
- CUNHA, Alessandra Santos Lima da; FRANCO, Juliana Rocha; PÊGO, Kátia Andréa Carvalhaes. Design e território: a importância da percepção da alteridade. **Contribuciones a las ciencias sociales**, [S. l.], v. 17, n. 1, p. 8094–8113, 2024. Disponível em: <https://ojs.revistacontribuciones.com/ojs/index.php/clcs/article/view/4809>. Acesso em: 13 jun. 2025.
- CUNHA, Ana Maria Vasconcelos; BENATTI, Lia. O design Gorutubano: ícones materiais do território de Janaúba, MG. *In: 15º Congresso Brasileiro de Pesquisa e Desenvolvimento em Design*, Manaus: Universidade Federal do Amazonas, 2024. Disponível em: <https://memoriapeddesign.com.br/articles/o-design-gorutubano-icone-materiais-do-territorio-de-janauba-mg>. Acesso em: 10 mai. 2025.
- DANIEL, Gabriela Cristina. **Design e café: o design como ferramenta de valorização territorial e cultural na produção cafeeira**. Dissertação (Mestrado em Desenvolvimento, Tecnologias e Sociedade) – Universidade Federal de Itajubá, Itajubá, 2023.
- DAVILLI, Redaviqui; MAGER, Gabriela Botelho; SANTOS, Flávio Anthero Nunes dos; BAUER, Cássio Henrique; BRECHT, Jürgen. Design e território: reflexão de como valorizar produtos e serviços da capital catarinense do surfe Garopaba - SC. *In: Anais 15º Congresso Brasileiro de Pesquisa e Desenvolvimento em Design*. Manaus: Universidade Federal do Amazonas, 2024.

DUARTE, Pauliane Goularte. **Abordagem sistêmica de design no contexto da economia criativa**: processo de desenvolvimento de produtos artesanais. Dissertação (Mestrado em Moda) – Universidade do Estado de Santa Catarina, Florianópolis, 2020.

ENGLER, Rita de Castro; MELO, Viviane da Cunha; MOURÃO, Nadja Maria. Design e artesanato: uma prática para valorização cultural e geração de renda na comunidade de Araçuaí. *In: Anais 7º Simpósio Design Sustentável*. São Paulo: Blucher, v. 6, n. 3, p. 24-34, 2019.

ENGELMANN, Marcos Eduardo. **Estratégias de design aplicadas a territórios para o fortalecimento e a prospecção turística de indicações geográficas**: um estudo a partir da IP Altos Montes/RS. Dissertação (Mestrado em Design) – Universidade do Vale do Rio dos Sinos, São Leopoldo, 2023.

FILIPPE, Rita; GUERREIRO, Maria Caieiro Martins. Design Cultural e Social em Monchique, estratégias locais de investigação. **Convergências - Revista de Investigação e Ensino das Artes**, [S. l.] , v. 35, p. 117-130, 2025. Disponível em: <https://convergencias.ipcb.pt/index.php/convergences/article/view/308>. Acesso em: 13 jun. 2025.

FREITAS, Ana Luiza Cerqueira; DIAS, Maria Regina Álvares Correia. In search of good relations between traditional handicraft and design: a case study in Tiradentes, Minas Gerais. **DAT Journal**, São Paulo, v. 6, n. 3, p. 69–86, 2021. Disponível em: <https://datjournal.emnuvens.com.br/dat/article/view/438>. Acesso em: 27 mai. 2025.

GRIGOLO, Micheli da Silva. **Design e Identidade**: artesanato em lã no Geoparque Caçapava aspirante UNESCO. Dissertação (Mestrado em Patrimônio Cultural) – Universidade Federal de Santa Maria, Centro de Ciências Sociais e Humanas, Santa Maria, 2021.

GOIS, Miruna Raimundi de. **Cultura kaingang e slow design**: modelo conceitual para desenvolvimento de produtos artesanais de moda. 2025. Dissertação (Mestrado em Moda) – Universidade do Estado de Santa Catarina, Florianópolis, 2023. Disponível em: <https://repositorio.udesc.br/handle/UDESC/18015>. Acesso em 20 mai. 2025.

JORGE, Gabriel Gallina; TAROUÇO, Fabrício Farias. Território desacelerado e sustentável: o posicionamento slow de Socorro/SP. *In: Anais IX Simpósio de Design Sustentável*. Florianópolis: Universidade Federal de Santa Catarina, 2023. Disponível em: <https://repositorio.ufsc.br/bitstream/handle/123456789/253351/403-414.pdf?sequence=1&isAllowed=y>. Acesso em: 15 mai. 2025.

LEITE, Camilla Dandara Pereira. **Artefatos híbridos**: modelo de integração entre artesanato e fabricação digital. Dissertação (Mestrado em Design) – Universidade Federal do Paraná, Curitiba, 2021.

LEITE, Pedro Henrique de Siqueira; BARBOSA, Ana Carolina de Moraes Andrade. Design e Terroir: uma análise semiótica das narrativas territoriais em rótulos de vinhos. *In: Anais IX Simpósio de Design Sustentável*. Florianópolis: Universidade Federal de Santa Catarina, 2023. Disponível em: <https://repositorio.ufsc.br/bitstream/handle/123456789/253351/403-414.pdf?sequence=1&isAllowed=y>. Acesso em: 15 mai. 2025.

MACIEL, Rosilene Conceição; LACERDA, Ana Carolina Godinho de; GUIMARÃES, Letícia Hilário. Design, Identidade e Território: uma proposta de ensino. *In: Anais do Colóquio Internacional de Design*, v. 4, n. 3, p. 1-5, 2018.

MARCO, Isabella Gomes de; NUNES, Viviane dos Guimarães Alvim. Contribuição do design na feirinha solidária da ufu: uma experiência para a valorização de produtos locais. **MIX Sustentável**, Florianópolis, v. 4, n. 2, p. 113–122, 2018. Disponível em: <https://ojs.sites.ufsc.br/index.php/mixsustentavel/article/view/2844>. Acesso em: 27 mai. 2025.

MELLO; Carolina Iuva de; AMADORI, Marilaine Pozzatti. Design e Artesanato: ações para a valorização identitária da vila Belga. **Educação Gráfica**, Bauru, v. 25, n. 1, p. 137-150, 2021.

MERINO, Giselle Schmidt Alves Díaz; MERINO, Eugenio Andrés Díaz; AGUIAR, Marina Cuneo; TRISKA, Ricardo; PEREIRA, Danilo. Design e agricultura familiar: ações de valorização e identificação em Santa Catarina. *In: Anais do 12º Congresso Brasileiro de Pesquisa e*

Desenvolvimento em Design, São Paulo: Blucher, v. 9, n. 2, p. 1660-1669, 2016.

MERINO, Giselle Schmidt Alves Díaz; MITOZO, Adriana Toutonje; AGUIAR, Marina Cuneo; MERINO, Eugenio Andrés Díaz. Design e a valorização da agricultura familiar: desenvolvimento de um sistema de identidade visual e embalagens para um empreendimento coletivo em Santa Catarina. *In: Anais do 13º Congresso Pesquisa e Desenvolvimento em Design (2018)*. São Paulo: Blucher, v. 6, n. 1, p. 1276-1290, 2019.

OLIVEIRA, Douglas Panatta de; TAROUÇO, Fabricio Farias; COSTA, Filipe Campelo Xavier da. O design estratégico como articulador entre indústria e territórios em prol do desenvolvimento regional. *In: Anais 15º Congresso Brasileiro de Pesquisa e Desenvolvimento em Design*. Manaus: Universidade Federal do Amazonas, p. 5369-5380, 2024.

OLIVEIRA, Lorena Gomes Ribeiro de; ROMEIRO FILHO, Eduardo; MENDONÇA, Rosângela Míriam Lemos Oliveira. Design e Território: exemplos e potencialidades de Indicação Geográfica no setor de Gemas e Joias. *In: Anais do 14º Congresso Brasileiro de Pesquisa e Desenvolvimento em Design*, Rio de Janeiro, v. 10, n. 5, p. 7627-7639, 2022.

PARENTE, Marina; SEDINI, Carla. Design for Territories as Practice and Theoretical Field of Study. *The Design Journal*, [S.l.], v. 20, n. 1, p. S3047-S3058, 2017.

PICHLER, Rosimeri Franck; JUCHEM, Pedro Luiz. Design e valorização local: as dimensões de valor na evolução da atividade de design rumo à sustentabilidade. *Educação Gráfica*, Bauru, v.18, n. 2, p. 1-12, 2014.

PINHEIRO, Nathalia Rodrigues. **Design participativo para cultura patrimonial**: contribuições metodológicas no bairro do Desterro - Centro histórico - São Luís-MA. Dissertação (Mestrado em Design) – Universidade Federal do Maranhão, São Luís, 2021.

RAMOS, Marcos Roberto. **Gestão de design aplicada à identidade cultural**. Tese (Doutorado em Design) – Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2022.

SANTOS, Ana Luísa Trevisan dos; COSTA, Carolina Carrijo; VAZ, Carolina Fernandes; NUNES, Viviane. Design e Identidade Cultural: O papel do profissional na Valorização da cultura local. *In: Anais do VIII Simpósio de Design Sustentável*. Curitiba, 2021. Disponível em: <https://acervodigital.ufpr.br/xmlui/bitstream/handle/1884/92522/4493.pdf?sequence=1&isAllowed=y>. Acesso em: 13 mai. 2025.

SANTOS, Layanne Ferreira dos; OLIVEIRA, Lorena Gomes Torres de. Design e Antropologia na valorização da produção artesanal ceramista da Comunidade Quilombola Negros do Riacho–RN. *In: 13º Congresso Pesquisa e Desenvolvimento em Design*, Joinville. p. 16-30, 2019.

SARAIVA, Gisele Reis Correa; LADIM, Paula da Cruz. Potencialidades da Amazônia maranhense: orientações para o artesanato com sementes ornamentais. *Educação Gráfica*, Bauru, v. 28, n. 1. p. 211-226, 2024.

SARAIVA, Gisele Reis Correa. **Design no contexto do território: orientações para o artesanato com sementes da Amazônia Maranhense**. Tese (Doutorado em Design) – Universidade Estadual Paulista (UNESP), Faculdade de Arquitetura, Artes, Comunicação e Design, Bauru, 2022.

SILVA, Dehila Campelo; FARIAS, Bruno Serviliano Santos; GUIMARÃES, Márcio James. Mapeamento do centro histórico de São Luís–valorização territorial em ambientes interativos. *Educação Gráfica*, Bauru, v. 21, n. 2. 2017.

SILVA, Edna Lúcia; MENEZES, Estera Muszkat. **Metodologia da pesquisa e elaboração de dissertação**. 4. ed. Florianópolis: Laboratório de Ensino a Distância da UFSC, 2005.

TAVARES, Ninon Rosa; HOLANDA, Geovana Andrade de; MOURA, Giselle Palheta; DIAS, Greice Gabriely de Souza. Projeto GOTAS em cartografias sensíveis – metodologia em design e território. *In: Anais do IX Simpósio de Design Sustentável*. Florianópolis: Universidade Federal de Santa Catarina, 2023. Disponível em: <https://repositorio.ufsc.br/bitstream/handle/123456789/253441/549-560.pdf?sequence=1&isAllowed=y>. Acesso em: 15 mai. 2025.

VIEGAS, Valquíria Aires. **Estratégias de design sustentável para a valorização dos recursos locais a partir do estudo da cadeia do babaçu no município de**

Itapecuru Mirim. Dissertação (Mestrado em Design) – Universidade Federal do Maranhão, São Luís, 2015.

WORLD DESIGN ORGANIZATION. **Definition.** 2025. Disponível em: <https://wdo.org/about/definition/>. Acesso em: 11 jun. 2025.

ZACCHI, Giancarlo Philippi. **Planejamento de roteiros no turismo rural para a agricultura familiar por meio da gestão e design.** Tese (Doutorado em Design) – Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2020.

Agradecimentos

O presente trabalho foi realizado com apoio da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior - Brasil (CAPES-PROEX) - Código de Financiamento 001, Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico (CNPq), Núcleo de Gestão de Design e Laboratório de Design e Usabilidade (NGD-LDU/UFSC), e Programas de Pós-graduação em Design da UFSC e UDESC.

Sobre os autores

Amanda da Silveira Bairros é doutoranda em Design no Pós-Design UFSC e pesquisadora do NGD-LDU. Mestre em Design de Vestuário e Moda pelo PPG Moda-UDESC (2023), especialista em Design de Superfície pela UFSM (2019) e graduada em Tecnologia em Design de Moda pela UFN (2017).

E-mail: amanda.sbairos@hotmail.com

Lattes: <http://lattes.cnpq.br/4884015223588985>

Orcid: <https://orcid.org/0000-0003-3688-8614>

Giselle Schmidt Alves Díaz Merino é professora da Universidade do Estado de Santa Catarina (UDESC), atua na graduação e Pós-graduação. Professora do PósDesign UFSC e coordena o NGD-LDU. Graduada em Educação Artística (1997) pela UDESC, mestre em Design (2010) e doutora em Engenharia de Produção (2014) pela UFSC. Pós-Doutora em Fatores Humanos pela Universidade do Estado de Santa Catarina com estágio na Universidade Politécnica de Valência, Espanha (2017). Pesquisadora bolsista de produtividade CNPq - PQ na área de Design. Foi coordenadora e membro titular do Comitê de Assessoramento da área do Design (CA DI) no CNPq. Lidera o grupo de pesquisa Design centrado no Ser Humano: interprofissionalidade, uma abordagem em projetos.

E-mail: giselle.merino@udesc.br

Lattes: <http://lattes.cnpq.br/4622661220646221>

Orcid: <https://orcid.org/0000-0003-4085-3561>

Rodrigo Augusto de Sousa Cavalcante é doutorando do Programa de Pós-Graduação em Design, com ênfase em Gestão de Design pela Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC); Mestre em Design (2024) pela Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC); Especialização em Docência (2023) pelo Instituto Federal de Minas Gerais (IFMG); MBA em Planejamento e Gestão Estratégica (2018) pela UNINTER. Possui Graduação em Design (2016) pela Universidade do Estado do Pará (UEPA). Pesquisador do Núcleo de Gestão de Design e Laboratório de Design e Usabilidade (NGD-LDU).

E-mail: rodrigo_171192@hotmail.com

Lattes: <http://lattes.cnpq.br/7487101919858264>

Orcid: <https://orcid.org/0000-0001-6773-7718>

Eugenio Andrés Díaz Merino é professor titular da Universidade Federal de Santa Catarina e coordena o Núcleo de Gestão de Design e o Laboratório de Design e Usabilidade (NGD-LDU). Possui graduação em Desenho Industrial (1993) pela Universidade Federal do Rio de Janeiro (UFRJ), mestrado (1996) e doutorado (2000) em Engenharia de Produção pela Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC). Realizou Estágio Sênior na Universidad Politécnica de Valencia (UPV Espanha, CAPES). Atualmente é pesquisador CNPq PQ 1A. Atuou como Coordenador do Comitê Assessor do CNPq (CA Design), do Grupo Assessor Especial (GAE CAPES) e foi Coordenador Adjunto da área de Arquitetura, Urbanismo e Design (CAPES AUD).

E-mail: eugenio.merino@ufsc.br

Lattes: <http://lattes.cnpq.br/9181118757331104>

Orcid: <https://orcid.org/0000-0002-7113-6031>

Outros navios: design, identidade e memória na restituição e repatriação de objetos afro-diaspóricos

Other ships: design, identity and memory in the restitution and repatriation of afro-diasporic objects

Jean Carlos de Oliveira
Priscila Almeida Cunha Arantes

Resumo: O artigo examina como os museus, enquanto espaços de memória, podem atuar na resistência à colonialidade do poder ao promover contranarrativas e práticas de restituição e reparação cultural. A partir das perspectivas apresentadas por Priscila Arantes, em *Há uma Gota de Sangue em Cada Museu* (2019), e por Paula Santos Menezes e Estefania Pinol Álvarez, em *A Descolonização dos Museus e a Restituição das Obras de Arte Africanas* (2019), argumenta-se que tanto a contramemória no espaço expositivo quanto a restituição de bens culturais saqueados são estratégias complementares que rehumanizam narrativas e sujeitos historicamente marginalizados. Fundamentado em autores como Aníbal Quijano e Achille Mbembe, este trabalho explora os museus como arenas de disputas políticas e culturais, propondo uma nova ética relacional que desafie hierarquias coloniais e reposicione as narrativas históricas, seja por meio da repatriação física de objetos ou, na sua impossibilidade, a repatriação digital

Palavras-chaves: design decolonial; repatriação cultural; repatriação digital; objetos africanos e indígenas.

Abstract: The article examines how museums, as spaces of memory, can act in resistance to the coloniality of power by promoting counter-narratives and practices of restitution and cultural reparation. Based on the perspectives presented by Priscila Arantes, in *Há uma Gota de Sangue em Cada Museu* (2019), and by Paula Santos Menezes and Estefania Pinol Álvarez, in *A Descolonização dos Museus e a Restituição das Obras de Arte Africanas* (2019), it argues that both counter-memory in the exhibition space and the restitution of looted cultural goods are complementary strategies that rehumanize historically marginalized narratives and subjects. Based on authors such as Aníbal Quijano and Achille Mbembe, this work explores museums as arenas for political and cultural disputes, proposing a new relational ethic that challenges colonial hierarchies and repositions historical narratives, whether through the physical repatriation of objects or, if this is impossible, digital repatriation.

Keywords: decolonial design; cultural repatriation; digital repatriation; african and indigenous objects.

Introdução

Este artigo propõe uma análise crítica das práticas de descolonização dos museus a partir da restituição e repatriação de objetos afro-diaspóricos, articulando as dimensões simbólicas, políticas e epistemológicas desses processos. Com base em autores como Aníbal Quijano (2005), Achille Mbembe (2018), Felwine Sarr e Bénédicte Savoy (2018) parte-se do entendimento de que os museus são instituições profundamente imbricadas na lógica da colonialidade, atuando historicamente como dispositivos de controle do saber, do patrimônio e da memória.

A presença de objetos culturais africanos e afro-diaspóricos (dentro e fora de África) em museus e instituições ocidentais é uma herança direta do colonialismo, da pilhagem e das dinâmicas de dominação cultural que marcaram os séculos XIX e XX. Estima-se que centenas de milhares de objetos tenham sido retirados de seus contextos originários durante campanhas militares, missões religiosas, trocas desiguais e políticas imperialistas que buscaram não apenas explorar os recursos materiais das colônias, mas também se apropriar de seus símbolos, crenças e saberes. No caso africano, essa pilhagem ocorreu tanto em contextos de guerra quanto em períodos de paz, frequentemente justificada como uma forma de “salvamento” do conhecimento e do patrimônio ameaçado (Sarr; Savoy, 2018).

Atualmente, o avanço dos estudos pós-coloniais e decoloniais tem impulsionado um movimento internacional em favor da restituição de bens e objetos culturais aos países e povos de origem, provocando mudanças significativas em instituições como museus, universidades e centros de pesquisa, que passaram a reconhecer que suas coleções estão impregnadas por histórias de violência colonial, expropriação e racismo estrutural (Hicks, 2020). Para autores como Felwine Sarr e Bénédicte Savoy (2018), a restituição de bens culturais não se resume a uma mera devolução física. Trata-se de um processo simbólico e ético que questiona as estruturas de poder do sistema museológico ocidental, propondo uma nova ética relacional baseada na justiça histórica e na reparação epistêmica. Para Sarr e Savoy, a reparação epistêmica refere-se à restituição do direito ao conhecimento inscrito nesses objetos, possibilitando que as comunidades espoliadas restabeleçam suas memórias, espiritualidades e práticas culturais. Do mesmo modo, pesquisadores africanos como Kwame Opoku (2006) denunciam a continuidade da violência colonial quando os países detentores se recusam a restituir patrimônios alheios, perpetuando um regime de acumulação e silenciamento das culturas subalternizadas.

Em *Há uma Gota de Sangue em Cada Museu*, Priscila Arantes (2023) contribui para esse debate ao afirmar que os museus são espaços discursivos marcados por disputas de poder, onde se produz e se legitima uma narrativa hegemônica que silencia vozes outras. Segundo a autora, há uma dimensão simbólica de violência embutida na musealização de objetos de culturas não ocidentais, convertendo-os em fetiches destituídos de seus significados originários. Dessa forma, o reconhecimento da origem violenta de muitos acervos museológicos é também o reconhecimento de que há, como ela propõe, “uma gota de sangue em cada museu” — uma memória colonial que precisa ser revista, denunciada e reconfigurada por meio de políticas de restituição e contranarrativas reparadoras.

O presente texto está estruturado em três seções principais. A primeira, **Museu, patrimônio e colonialidade**, discute a exposição *Outros navios: uma coleção afro-atlântica*, realizada no Centro Cultural FIESP (2024-2025), como um exemplo de contramemória expositiva. A mostra

é analisada enquanto dispositivo crítico que tensiona o papel tradicional dos museus, revelando as violências simbólicas contidas na categorização de “arte primitiva” e na separação entre arte e etnografia. Ao problematizar essas classificações, o capítulo propõe um olhar decolonial sobre as coleções museológicas e sua ativação no presente.

A segunda seção, **Restituição e repatriação de objetos afro-diaspóricos como estratégia de reparação**, aprofunda o debate sobre o retorno de bens culturais às comunidades de origem. A partir de gestos políticos e simbólicos como o do rei camaronês Nabil Mbombo Njoya e intervenções artísticas como a do brasileiro Ilê Sartuzi, discute-se como a restituição pode reativar os significados políticos, espirituais e identitários dos objetos. São abordadas ainda as dificuldades estruturais e legais enfrentadas nos processos de repatriação, destacando a importância de políticas de conservação e investimento institucional nos países africanos.

Na terceira seção, **Repatriação digital: casos e referências**, o artigo explora o papel do design como agente de reparação simbólica por meio da digitalização de acervos e da criação de plataformas e exposições interativas. Projetos como Digital Benin e o Museu Afro Digital demonstram como o design de informação, as interfaces visuais e experiências digitais podem atuar como formas complementares e alternativas de restituição, promovendo o acesso, a memória e a reapropriação cultural dos bens dispersos.

Com isso, este artigo cumpre o objetivo de analisar os desdobramentos contemporâneos da restituição de bens culturais afro-diaspóricos, à luz dos debates globais sobre patrimônio, colonialidade e reparação. A partir de uma abordagem crítica e interdisciplinar, compreende como o design, as políticas públicas e as práticas museológicas podem contribuir para uma efetiva decolonização da memória e da cultura material.

Museu, patrimônio e colonialidade

A exposição *Outros navios: uma coleção afro-atlântica*, realizada no Centro Cultural FIESP, em São Paulo, entre julho de 2024 e fevereiro de 2025, propôs uma reflexão crítica sobre as narrativas ocidentais construídas a partir da violência colonial. Para além da escravização dos corpos negros, a mostra evidenciou os processos históricos de saque e apropriação de bens culturais, objetos ritualísticos e saberes ancestrais africanos, destacando as implicações dessas práticas na constituição das coleções museológicas e universitárias na produção do conhecimento hegemônico. A mostra — que empresta parte de seu título a este artigo — reuniu centenas de objetos do acervo do Museu de Arqueologia e Etnologia da USP (MAE/USP) — como máscaras, tecidos, joias e estatuetas de diferentes culturas africanas — revelando outras formas de circulação e conexão históricas entre África e Brasil.

Organizada em sete núcleos temáticos, a mostra abordou elementos da espiritualidade, da vida cotidiana, das práticas técnicas e da estética de diferentes povos africanos historicamente conectados ao Brasil. Entre os destaques estiveram objetos ligados ao culto de orixás como Iemanjá, Oxum, Exu, Oxóssi e Xangô; utensílios iorubás vindos da Nigéria e do Benim; artefatos cerimoniais de povos bantu da África Central; e objetos da África Ocidental, como vestimentas, pentes e balanças para pó de ouro. O núcleo “Técnicas” destacou o processo da cera perdida e a fabricação de máscaras Gueledé, enquanto o núcleo “Joias e tudo que reluz” exibiu uma das mais importantes coleções de joias africanas do mundo, com peças em vidro, bronze e marfim. A

exposição também incluiu uma seção com obras de artistas negros brasileiros contemporâneos, evidenciando que as coleções museológicas podem ser reinterpretadas e ampliadas continuamente.

Os curadores da mostra, Carla Gibertoni Carneiro, Renato Araújo da Silva e Rosa C. R. Vieira, ressaltam que as regiões da África Central e Ocidental mantêm vínculos históricos com o Brasil, estabelecidos ao longo de séculos por circuitos transatlânticos. Ainda, que os navios que aqui aportaram não deixaram apenas marcas de violência física, mas também viabilizaram a ressignificação de centenas de objetos que hoje compõem a exposição, evidenciando a construção de novos sentidos no território brasileiro.

Ao recorrer à chamada “arte africana tradicional”¹, o projeto curatorial apresentou uma diversidade significativa de objetos e práticas culturais oriundas de distintas regiões do continente africano, nas quais esses objetos, em seus contextos originários, não se configuram segundo a noção ocidental de “arte” como expressão autônoma, estética e desvinculada da vida cotidiana (Figura 1). Pelo contrário, estavam profundamente integrados às esferas espirituais, sociais e técnicas das comunidades que os produziam e utilizavam. Segundo informações contidas no guia da exposição, termos como *alonuzo*, entre os *fon* do Benim — que pode ser traduzido como “algo feito à mão” —, e *adanu*, entre os *ewe* do Togo — que abrange os sentidos de “arte, técnica e ornamentação” —, revelam que tais objetos estiveram mais associados ao fazer artesanal, à habilidade técnica e à funcionalidade simbólica do que a uma concepção contemplativa e separada da experiência vivida (Sesi-SP, 2024, p. 6).



Figura 1: “Estatuetas lbeji”, madeira e contas (30 x 11 x 11 cm) | Iorubá, Nigéria e “Bandeja (opon) de ifá”, madeira (26,5 x 2 cm) | Iorubá, Nigéria.

Fonte: Reprodução/ Guia educativo da exposição *Outros navios: uma coleção afro-atlântica* (Sesi-SP, 2024).

1 O termo “arte africana” foi inicialmente utilizado no Ocidente no século XIX com um viés etnográfico ou pejorativo, associado à ideia de “arte primitiva”. Essa visão foi transformada com o interesse de artistas modernistas europeus pelas máscaras africanas, o que contribuiu para a valorização estética desses objetos. Com os processos pós-coloniais, buscou-se reinterpretar a arte africana com base em critérios próprios, evidenciando suas linguagens visuais simbólicas e estilizadas. Nessa estética, beleza e feiura não são categorias absolutas, mas dependem da eficácia simbólica e funcional do objeto. (Sesi-SP, 2024)

A mostra discutiu, ainda, sobre o papel histórico e social dos museus na construção de narrativas culturais e identitárias, cujos espaços, tradicionalmente vistos como repositórios de patrimônio material, exerceram — e ainda exercem — funções educativas e civilizatórias pautadas por uma perspectiva eurocentrada. Mais do que simples depositários de objetos, essas instituições atuam como produtoras de sentido, influenciando diretamente a forma como as sociedades constroem e reconhecem suas memórias, histórias e identidades coletivas. Nesse sentido, sua atuação ultrapassa a esfera da preservação, configurando-se como um instrumento ativo na conformação simbólica das culturas.

Walter Mignolo (2018), afirma que o processo de colonização não se limitou à exploração econômica, mas envolveu também a produção e o controle do conhecimento e que, enquanto a Europa acumulava riqueza, primeiro por meio da extração de metais preciosos na América no século XVI e, posteriormente, com a exploração das plantações caribenhas e o tráfico transatlântico de pessoas escravizadas no século XVII, acumulava igualmente significado. Nesse cenário, museus e universidades têm atuado historicamente — e assim se perpetuam — como instituições fundamentais na consolidação da colonialidade do saber e do ser, ao promoverem e perpetuarem narrativas eurocêtricas em detrimento de epistemologias subalternizadas.

Alinhado a essa perspectiva, Quijano (2005) conceitua a colonialidade como uma estrutura de poder duradoura que organiza o conhecimento, a cultura e as relações sociais com base em uma lógica racializada e centrada na Europa. Os museus, dentro dessa lógica, operam como dispositivos ideológicos que reafirmam a pretensa superioridade cultural do Ocidente ao colecionar, classificar e exibir objetos de outras culturas em contextos dissociados de seus significados originais. A noção de “arte primitiva”, por exemplo, ilustra claramente esse processo, ao desvalorizar o patrimônio artístico de povos não europeus, frequentemente retratado como exótico, rudimentar ou ingênuo, em oposição à suposta sofisticação e universalidade da arte ocidental (Santos Menezes; Pinol Álvarez, 2019).

Priscila Arantes (2023) reforça que a categorização de expressões culturais como “arte primitiva”, “arte primeira” ou “exótica” contribui para a manutenção de uma hierarquia simbólica que coloca o Ocidente como centro da sofisticação estética e intelectual, enquanto relega os povos não ocidentais à condição de objetos de curiosidade antropológica (Figura 2). Para a autora, as exposições museológicas não são neutras, mas sim construções discursivas que operam no reforço de hegemonias históricas e na exclusão sistemática de vozes subalternizadas e tal exclusão manifesta-se de forma contundente na representação das culturas africanas, cujos objetos foram apropriados, descontextualizados e reinterpretados sob lentes eurocêtricas durante o colonialismo.



Figura 2: Espanta moscas, couro e madeira (85 x 15,5 x 6 cm) | Iorubá, Nigéria. Fonte: Reprodução/ Guia educativo da exposição Outros navios: uma coleção afro-atlântica (SESI-SP, 2024).

O extenso acervo de objetos africanos, asiáticos e do Oriente Médio preservado por instituições ocidentais, como o Museu Britânico, evidencia não apenas um interesse artístico e histórico, mas sobretudo uma longa trajetória de dominação colonial, saques e deslocamentos forçados de patrimônios culturais. Entre os casos mais emblemáticos estão os Bronzes de Benin, saqueados em 1897 durante uma expedição militar britânica ao Reino de Benin, no atual território da Nigéria. Compostos por centenas de placas, esculturas e objetos rituais em bronze e latão, esses artefatos representavam a história, a espiritualidade e a autoridade do povo Edo.

Outro exemplo significativo são os Pássaros do Zimbábue, esculturas em pedra-sabão que adornavam o complexo arqueológico de Grande Zimbábue e que foram levadas por colonizadores britânicos no século XIX; considerados símbolos nacionais, alguns deles permanecem fora do país, embora parte tenha sido repatriada. Já a Rainha de Bangwa, uma escultura cerimonial originária de Camarões, foi retirada no início do século XX e hoje integra a coleção do Museu Dapper, em Paris.

Os Tesouros de Magdala, por sua vez, compreendem manuscritos sagrados, cruzes litúrgicas e objetos eclesiásticos saqueados pelas tropas britânicas em 1868 durante a invasão do imperador Tewodros II da Etiópia. Esses itens foram distribuídos entre museus e bibliotecas no Reino Unido, incluindo a Biblioteca Britânica e o Museu de Victoria and Albert. Já a Pedra de Roseta, descoberta em 1799 por tropas napoleônicas no Egito e posteriormente tomada pelos britânicos, permanece até hoje no Museu Britânico. Fundamental para a decifração dos hieróglifos egípcios, a pedra tornou-se um símbolo do domínio ocidental sobre o saber e a história de outras civilizações (Lime, 2018).

Essas peças, de alto valor artístico e espiritual, foram distribuídas entre museus europeus e coleções privadas como troféus imperiais. De acordo com Santos Menezes e Pinol Álvarez (2019), cerca de 90% do patrimônio artístico africano permanece fora do continente, concentrado majoritariamente em instituições europeias. O dado revela não apenas a magnitude da dispersão forçada desses acervos, mas também os efeitos persistentes do saque sistemático promovido pelas potências coloniais. Ao transformarem objetos culturais em peças de museu e símbolos de prestígio, esses poderes imperiais despojaram os bens de seus significados originais e os reconfiguraram como instrumentos de afirmação política e de dominação simbólica.

Restituição e repatriação de objetos afro-diaspóricos como estratégia de reparação

A discussão contemporânea sobre a repatriação de bens culturais, amplificada por estudos como os de Felwine Sarr e Bénédicte Savoy (2018), evidencia o caráter estrutural do legado colonial nas instituições museológicas e propõe uma reconfiguração ética e política de suas práticas. Os autores denunciam a persistência de lógicas imperialistas na retenção de acervos obtidos por meio da pilhagem e da violência colonial, defendendo a restituição não apenas como um gesto simbólico, mas como um ato concreto de reparação histórica. Tal perspectiva convoca os museus a adotarem uma nova ética museológica, pautada no reconhecimento dos direitos culturais dos povos espoliados, na valorização de suas epistemologias e na restituição efetiva de seus patrimônios, como forma de restaurar vínculos interrompidos e promover justiça histórica.

A restituição e repatriação desses bens culturais, contudo, enfrenta inúmeros entraves de ordem legal, econômica e política. Em diversos contextos, legislações nacionais — como o Código do Patrimônio francês — estabelecem a inalienabilidade das coleções públicas, dificultando

Figura 1: Etapas do método TRAPD
Fonte: Elaborada pelas autoras

ou mesmo impedindo juridicamente a devolução das obras às suas comunidades de origem. Para além das barreiras legais, críticos à repatriação também apontam para desafios práticos associados ao processo de restituição, tais como a instabilidade política em alguns dos países requerentes e as dificuldades em rastrear com precisão a proveniência e a trajetória histórica de muitos desses objetos.

O debate em torno da titularidade de obras de arte e objetos históricos comumente confronta duas perspectivas predominantes: a visão internacionalista, que concebe o patrimônio cultural como pertencente à humanidade em sua totalidade, e a visão nacionalista, que enfatiza os laços materiais e simbólicos desses bens com os contextos socioculturais de origem (Acerbi, 2019). Embora ambas as abordagens apresentem argumentos legítimos, o nacionalismo cultural tem se mostrado mais alinhado à urgência de reparação das injustiças históricas impostas pelo colonialismo. No caso específico das ex-colônias, a reivindicação por restituição não se limita a uma disputa pela posse museológica, mas representa uma demanda ética e política por reconhecimento, justiça histórica e afirmação da soberania cultural. A devolução desses bens, portanto, deve ser compreendida como um gesto reparador, que visa restituir não apenas objetos, mas também dignidade, memória e agência às comunidades espoliadas.

Outro aspecto frequentemente apontado diz respeito às limitações estruturais enfrentadas por muitos países africanos para receber, conservar e preservar adequadamente os bens culturais devolvidos. Em entrevista à Rádio França Internacional (RFI, 2018), Nu Barreto, artista guineense, afirma reconhecer a importância da restituição como medida de justiça histórica, mas alerta que poucos países africanos dispõem de infraestrutura museológica apropriada para garantir a salvaguarda desses objetos. Segundo ele, há o risco de que, ao retornarem sem o devido suporte técnico e institucional, as peças se deteriore, sejam extraviadas ou simplesmente desapareçam, comprometendo ainda mais o legado histórico, cultural e identitário de diversas comunidades. Para o artista, a devolução deve necessariamente ser acompanhada de investimentos consistentes em políticas de preservação, formação técnica e infraestrutura museológica, a fim de evitar que os objetos repatriados sejam novamente perdidos — não mais por saque colonial, mas por negligência institucional.

Esse argumento também está presente no relatório final sobre a restituição do patrimônio cultural africano, elaborado pelo economista senegalês Felwine Sarr, da Universidade Gaston Berger, e a historiadora francesa Bénédicte Savoy, do Collège de France (2018), a pedido do presidente francês Emmanuel Macron e em cumprimento a uma promessa de campanha feita em 2017, que reconheceu não apenas a urgência da devolução das obras saqueadas durante o período colonial, mas também as dificuldades enfrentadas por diversos países africanos para acondicionar, armazenar e preservar adequadamente esses bens culturais após sua repatriação.

Segundo orientação contida no documento, dezenas de milhares de artefatos africanos atualmente preservados em museus franceses deverão ser devolvidos, caso seus países de origem formalizem a solicitação. Entre os itens destacados estão tronos, estátuas e objetos de uso religioso retirados durante a expedição militar francesa de 1892, que saqueou o antigo reino de Abomey, no atual Benim. Os autores do relatório recomendaram a devolução imediata dessas peças e propuseram a revisão das legislações francesas que hoje impedem a repatriação, permitindo que obras obtidas

durante o período colonial (do fim do século XIX até 1960), ou adquiridas de forma ilícita após esse período, possam ser legalmente restituídas.

A iniciativa francesa visa reverter uma política de quase 500 anos e tem como objetivo principal reconstruir os laços entre a Europa e a África, além de conter a crescente influência de países como China, Rússia e Índia no continente. A França já iniciou o processo de identificação de objetos para devolução, com uma entrega simbólica de 24 itens a governos africanos, e esse gesto tem incentivado outros países e museus europeus a considerarem a restituição de suas coleções africanas.

A influência da China na África tem crescido significativamente, tornando-se o maior parceiro comercial do continente por uma década consecutiva. Entre 2000 e 2015, o comércio bilateral multiplicou-se por sete, com a China investindo pesadamente em infraestruturas e dominando cerca de 19% do mercado africano até meados de 2018, superando a fatia europeia de 9%. Apesar de algumas preocupações, a China é vista mais favoravelmente pelos africanos do que os europeus, que ainda são associados ao colonialismo, com pesquisas indicando que mais de 70% da população em vários países africanos tem uma imagem positiva da China (Estadão Conteúdo, 2018).

Concomitantemente, o crescente apoio internacional exercido por coletivos de artistas, organizações da sociedade civil e até mesmo instâncias governamentais têm desempenhado um papel fundamental na exigência de revisão das práticas museológicas e na devolução de bens culturais às suas comunidades de origem. Mobilizações estas que vêm ganhando força no contexto de um movimento global de descolonização das instituições culturais.

A exemplo disso, em 1º de junho de 2023, durante visita ao Museu Etnológico de Berlim, o rei Nabil Mbombo Njoya, atual líder do povo Bamum de Camarões, protagonizou um ato político e simbólico ao sentar-se no trono original de seu bisavô, Ibrahim Njoya, que havia sido apropriado por colonizadores alemães em 1908 (Figura 3). Apesar de o museu ter disponibilizado um trono contemporâneo para a ocasião, o monarca ignorou o feito e ocupou o assento histórico. O trono foi originalmente entregue por Ibrahim Njoya aos alemães como um presente para o Kaiser Wilhelm II, em um contexto de pressão diplomática e colonial.



Figura 3: O rei Nabil Mbombo Njoya, do povo bamum de Camarões, no trono de seu bisavô que está exposto no Museu Etnológico de Berlim. Fonte: Divulgação/ Embaixada de Camarões na Alemanha.

A ação inesperada do rei restituiu ao trono sua função original, reativando sua dimensão política, espiritual e cultural, e rompendo com a lógica ocidental que o havia transformado em mero objeto de arte ou curiosidade etnográfica. Ao sentar-se no trono, o rei invalidou temporariamente sua condição de peça museal, deslocando-o do campo da contemplação estética para o campo do uso ritual e dinástico. O gesto ressignificou a presença do trono no museu, evidenciando que objetos africanos não pertencem apenas ao passado ou à vitrine, mas mantêm vínculos vivos com seus contextos de origem e com os sujeitos históricos que os reivindicam.

Um segundo exemplo de ação, aconteceu em 16 de junho de 2024, quando o artista conceitual brasileiro Ilê Sartuzi realizou uma intervenção crítica no Museu Britânico ao substituir, de forma clandestina, uma moeda de prata cunhada durante a Guerra Civil Inglesa por uma réplica idêntica, e em seguida, depositar a moeda original na caixa de doações da instituição, transformando o gesto em uma potente denúncia sobre o colonialismo e o saque cultural institucionalizado por museus ocidentais. A performance *Sleight of Hand* (Figura 4) cuidadosamente pensada e registrada em vídeo pelo próprio artista, teve como alvo um dos raros objetos genuinamente britânicos do acervo — uma provocação direta à contradição histórica de um museu que abriga majoritariamente peças oriundas de contextos colonizados, muitas vezes adquiridas por meio de violência, extorsão ou tráfico cultural.



Figura 4: Obra *Sleight of Hand*, do artista plástico Ilê Sartuzi.
Fonte: Divulgação/ Ilê Sartuzi.

Sartuzi, ao inverter simbolicamente a lógica da pilhagem - devolvendo ao museu um objeto que lhe pertence culturalmente - escancarou a hipocrisia do discurso civilizatório que ainda sustenta muitas dessas instituições. Sua crítica ressoa com debates contemporâneos sobre a repatriação de bens culturais e a urgência de se reavaliar o papel dos museus como espaços neutros de preservação e conhecimento. O gesto artístico não apenas tenciona os limites entre arte, ativismo e política, mas também atua como uma metáfora contundente: o que acontece quando o colonizador é “presenteado” com sua própria história? Ao forjar uma troca silenciosa, Sartuzi nos obriga a confrontar o desconforto das ausências — dos corpos, memórias e objetos que continuam, séculos depois, fora de lugar.

Nesse sentido, Arantes (2023) propõe que os museus adotem uma postura ativa na promoção de narrativas decoloniais, incluindo o envolvimento de comunidades sub-representadas na curadoria e interpretação de exposições. Segundo a autora, para que os museus se tornem verdadeiros espaços de resistência e aprendizado, é necessário repensar suas práticas museológicas e políticas institucionais, o que inclui a incorporação de narrativas plurais, a valorização do patrimônio cultural

em seus contextos originais e a promoção de um diálogo ético entre as culturas representadas. Ou, ainda, como sugere Mbembe (2018), a memória deve ser abordada como um território de disputa, onde a restauração de histórias apagadas pode reequilibrar relações de poder desiguais.

O caso dos Pássaros do Zimbábue

A escultura do Pássaro do Zimbábue representa um dos mais emblemáticos casos de espoliação colonial de bens culturais na África. Essas esculturas em pedra-sabão - geralmente identificadas como águias estilizadas - são símbolos da ancestralidade do povo *shona* e ocupam um lugar central na memória cultural e espiritual do país. Esculpidas entre os séculos XII e XV, foram encontradas em ruínas de construções monolíticas da antiga cidade de Grande Zimbábue, reconhecida como Patrimônio Mundial pela Unesco.

Durante o período colonial, o território que hoje corresponde ao Zimbábue foi submetido ao domínio britânico, sendo renomeado como Rodésia em homenagem a Cecil John Rhodes, um dos principais arquitetos do imperialismo britânico na África. No final do século XIX, Rhodes persuadiu o rei Lobengula a lhe conceder permissões de exploração mineral, manobra que culminou na criação da Companhia Britânica da África do Sul e na invasão territorial sistemática. Como afirma Mamdani (1996), o colonialismo britânico operava não apenas com base na dominação territorial, mas também na apropriação simbólica e cultural dos povos dominados.

As esculturas dos pássaros (Figura 5) foram removidas de Grande Zimbábue e transportadas para museus e residências coloniais ao longo do século XX. Um dos exemplares mais conhecidos foi adquirido por um missionário alemão, que o vendeu ao Museu Etnológico de Berlim em 1907. Com o avanço das tropas soviéticas ao final da Segunda Guerra Mundial, a peça foi levada a Leningrado (atual São Petersburgo), só retornando à Alemanha após a Guerra Fria. Em 2003, a escultura foi finalmente devolvida ao Zimbábue, marcando um dos poucos casos de repatriação bem-sucedida.

Figura 5: Esculturas de pedra-sabão em formato de águia representam o emblema nacional do Zimbábue. Fonte: Reprodução/ Wikimedia Commons.



A devolução de outras quatro das esculturas foi realizada pela África do Sul em 1981, um ano após a independência do Zimbábue. Essas peças haviam sido levadas por Cecil Rhodes em 1906, e uma delas permanece até hoje no antigo quarto do imperialista, cuja casa foi convertida em museu na Cidade do Cabo. A permanência desse artefato fora do país é reveladora das disputas simbólicas em torno do colonialismo: a não devolução completa reforça desigualdades históricas e questiona o compromisso ético das instituições que ainda conservam tais bens.

O pássaro de pedra não é apenas um objeto arqueológico, mas um símbolo nacional, estampado inclusive na bandeira do Zimbábue e sua recuperação tem profundo significado político e cultural. Como aponta Hicks (2020), os objetos mantidos em museus europeus não estão apenas fora de lugar, mas fora do tempo.

Repatriação digital: casos e referências

Como é possível observar, a repatriação física de bens culturais afro-diaspóricos enfrenta uma série de desafios que ultrapassam os entraves legais e políticos frequentemente debatidos. Embora muitos países tenham avançado em reivindicações formais e acordos diplomáticos, a concretização da devolução de obras nem sempre é viável e possível. Diversos objetos foram perdidos ao longo do tempo, desapareceram em coleções privadas não rastreáveis ou sofreram processos irreversíveis de deterioração, impossibilitando sua localização, preservação e, conseqüentemente, sua restituição. Diante das limitações materiais e físicas que se impõem tem surgido uma reflexão mais ampla sobre os caminhos possíveis para o resgate simbólico e cultural desses patrimônios, abrindo espaço para alternativas como a repatriação digital ou repatriação virtual.

A distinção entre repatriação digital e repatriação virtual envolve não apenas questões terminológicas, mas também implicações conceituais e políticas relevantes. Ambos os termos dizem respeito ao uso de tecnologias digitais como meio de acesso a bens culturais, especialmente por comunidades de origem, diante da impossibilidade de restituição material. No entanto, a repatriação digital costuma ser associada a iniciativas institucionais e técnicas, focadas na digitalização de acervos e na disponibilização pública desses conteúdos em plataformas online. Por outro lado, a repatriação virtual enfatiza uma dimensão mais simbólica e relacional, envolvendo práticas colaborativas e interculturais, com frequência mediadas por espaços digitais restritos ou voltados ao diálogo entre comunidades e instituições. Assim, embora compartilhem ferramentas tecnológicas semelhantes, os dois conceitos se diferenciam quanto aos objetivos, formas de engajamento e potencial transformador das ações que propõem.

Embora a prática de repatriação digital ou virtual ainda seja relativamente recente no Brasil, essa prática já vem sendo adotada em diferentes contextos internacionais como uma resposta à impossibilidade de restituição física de determinados bens culturais. Seja por desaparecimento das peças, por seu estado de deterioração, por entraves legais ou pela resistência de instituições detentoras, a repatriação digital tem se afirmado como uma alternativa politicamente relevante e simbolicamente potente. Nesse cenário, o design assume um papel estratégico ao mediar o acesso a acervos afro-diaspóricos dispersos, por meio de plataformas digitais, arquivos virtuais, exposições interativas e reconstruções tridimensionais, promovendo a reativação de narrativas, sentidos e vínculos culturais.

No universo acadêmico, a expressão repatriação digital tem gerado intensos debates no campo da museologia, dos estudos do patrimônio e das humanidades, especialmente por sua carga conceitual ambígua. Muitos pesquisadores questionam sua adequação e implicações simbólicas, cujo o cerne da controvérsia reside no próprio significado de repatriação, tradicionalmente associado ao retorno físico e material de objetos culturais aos seus contextos de origem. Nesse sentido, o uso da expressão para designar iniciativas exclusivamente digitais levanta preocupações sobre a possibilidade de uma “simulação de devolução”, que não atinge plenamente as dimensões políticas, espirituais e jurídicas que o termo carrega.

Katherine Carlton (2010), ao investigar práticas de *virtual repatriation* em comunidades indígenas norte-americanas, chama atenção para essa tensão conceitual. Para a autora, o termo pode induzir à falsa impressão de que algo tangível está sendo efetivamente devolvido, quando, na prática, o que ocorre é uma transferência de conhecimento. A partir de espaços virtuais como arquivos digitais, plataformas educativas e reconstruções interativas, essas práticas promovem a recontextualização histórica dos objetos, favorecendo o compartilhamento de saberes entre instituições e comunidades. Carlton propõe uma tipologia desses espaços, distinguindo entre aqueles voltados à educação colaborativa, os de acesso exclusivo a comunidades específicas e os bancos de dados abertos, sendo estes últimos os mais inclusivos em termos de democratização do patrimônio.

Pesquisadores como Lyndel Prott (2009), Robin Boast e Jim Enote (2013), reforçam a crítica ao uso da expressão repatriação digital, destacando que ela se refere, etimologicamente e juridicamente, ao retorno físico de pessoas ou objetos a seu local de origem. A virtualização, portanto, não seria suficiente para atender às reivindicações por justiça histórica e reparação cultural. Nessa linha, Macedo (2017) propõe o termo reunificação digital, especialmente no contexto de arquivos e documentos, a fim de sublinhar o caráter simbólico e parcial do acesso virtual. O autor também questiona até que ponto esse tipo de acesso promove efetivamente o empoderamento das comunidades reivindicantes ou apenas oferece uma forma mitigada de participação no processo de memória e identidade cultural.

Essas discussões evidenciam que, embora a repatriação digital represente um avanço no acesso e visibilidade de acervos historicamente expatriados, ela não substitui a restituição material. Trata-se de um recurso complementar, com grande valor educativo e simbólico, mas que deve ser acompanhado de reflexão crítica, escuta ativa das comunidades envolvidas e compromisso com formas mais amplas de justiça patrimonial.

Um dos exemplos mais notáveis de repatriação digital é o projeto **Digital Benin**², lançado em 2022, que reúne mais de 5 mil objetos do Reino do Benin dispersos em mais de 130 instituições ao redor do mundo. Através de um extenso trabalho de design de informação, visualização de dados e interface digital, o projeto não apenas restitui simbolicamente o acesso a esse acervo, mas também insere camadas contextuais por meio de mapas, glossários em línguas locais, narrativas orais e curadorias colaborativas (Figura 6). Digital Benin exemplifica como o design pode criar pontes entre o patrimônio despojado e as comunidades de origem, ativando memórias culturais que foram deslocadas pelo colonialismo.

2 Disponível em: <https://digitalbenin.org/> - Acesso em 9 jul. 2025.

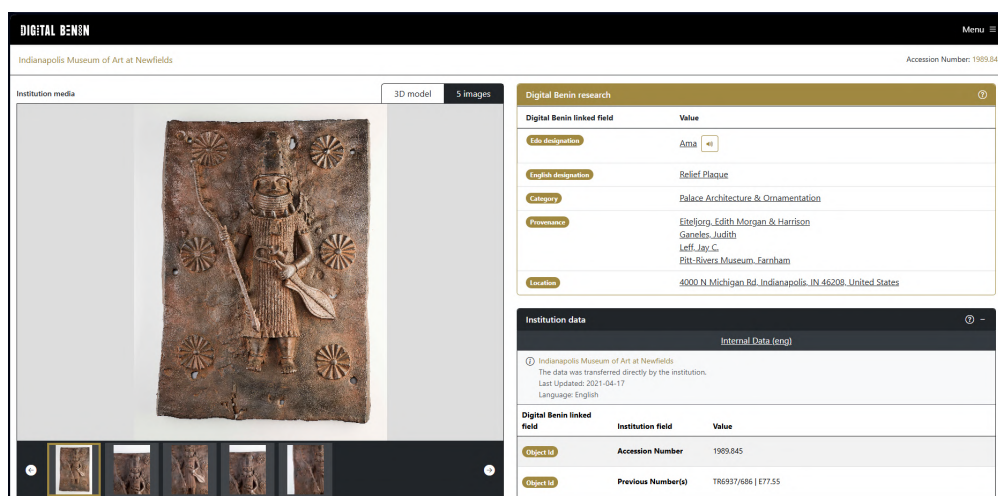


Figura 6: Print de tela do projeto Digital Benin.

Fonte: Reprodução/
https://digitalbenin.org/catalogue/112_1989845 (Acesso em 9 jul.2025).

No Brasil, o **Museu Afro Digital**³ representa uma relevante iniciativa de repatriação digital, utilizando tecnologias digitais para reconectar comunidades afrodescendentes a objetos culturais dispersos globalmente — muitos dos quais estão presentes apenas em coleções estrangeiras ou em registros fragmentados. A plataforma promove o acesso simbólico a esses bens culturais por meio da digitalização em alta resolução, descrições contextuais, reconstruções tridimensionais, narrativas históricas e depoimentos em áudio e vídeo com especialistas e membros das comunidades envolvidas.

A experiência do Museu Afro Digital (Figura 7) envolve a construção de arquivos virtuais colaborativos, nos quais contribuições acadêmicas e comunitárias ajudam a reconstituir a trajetória de objetos relacionados às culturas africanas e afro-brasileiras, como esculturas, instrumentos musicais, máscaras e vestimentas cerimoniais. As exposições digitais são interativas e permitem que o público explore temáticas diversas, navegando por objetos em 3D e conteúdos multimídia que contextualizam histórica, estética e espiritualmente os acervos.

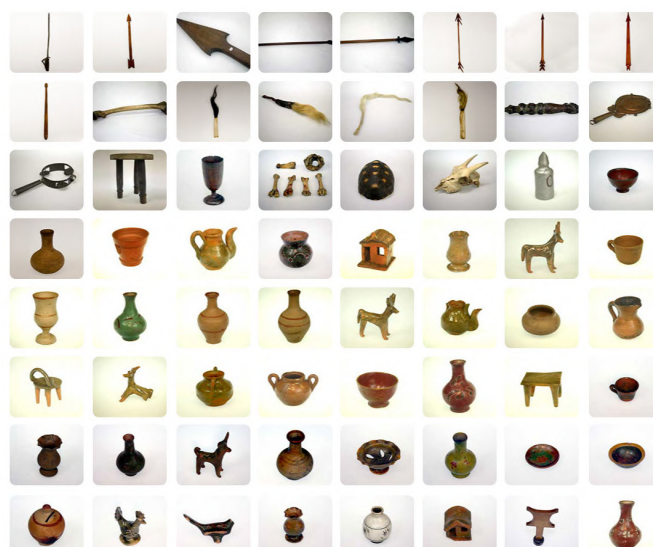


Figura 7: Print de tela do Museu Afro Digital.

Fonte: Reprodução/
<http://www.museuafrodigital.com.br/repatriacaodigital/index.html> (Acesso em 9 jul.2025).

³ Disponível em: <http://www.museuafrodigital.com.br/repatriacaodigital/index.html> - Acesso em 9 jul. 2025.

Além de recuperar a memória desses objetos, o museu atua como um espaço de reconfiguração de narrativas, promovendo o diálogo entre diferentes saberes e valorizando epistemologias de matriz africana. Assim, o Museu Afro Digital consolida-se como um instrumento de repatriação simbólica e de justiça cultural, ampliando o acesso ao patrimônio e à memória de comunidades historicamente silenciadas, mesmo diante dos desafios que ainda cercam a restituição material dos bens culturais.

As práticas de reimaginação visual no campo do design e das artes visuais contemporâneas têm se destacado como estratégias críticas de enfrentamento aos legados coloniais e à dominação epistêmica ocidental. Mais do que simples reproduções visuais, essas iniciativas digitais propõem uma reconfiguração profunda da relação entre memória, materialidade e pertencimento, ao mesmo tempo em que articula linguagens gráficas, interfaces digitais e tecnologias imersivas com epistemologias de matriz africana, reativando sentidos e vínculos que foram historicamente silenciados. Assim, a repatriação digital não substitui a restituição material, mas a complementa de forma ética e educativa. Trata-se, portanto, de uma prática insurgente, que documenta, interpreta e reimagina os modos de existência dessas peças no presente, contribuindo para democratizar o acesso ao patrimônio cultural e ampliar o alcance das políticas de reparação histórica e reconhecimento simbólico.

Considerações finais

O debate sobre a restituição e a repatriação de bens culturais afro-diaspóricos revela-se como um campo complexo, situado entre questões históricas, políticas, jurídicas e epistemológicas. Os casos analisados ao longo deste artigo — como os Pássaros do Zimbábue, os Bronzes de Benin, o trono Bamum ou as intervenções críticas em museus ocidentais — evidenciam que o saque colonial não se restringiu à esfera material, mas operou também como um projeto sistemático de apagamento simbólico e dominação cultural. A colonialidade, nesse sentido, não é apenas uma herança do passado, mas uma estrutura persistente que ainda informa as práticas institucionais e museológicas no presente.

Neste contexto, a restituição de objetos culturais não pode ser compreendida unicamente como uma medida reparatória de natureza patrimonial ou diplomática. Trata-se de um gesto profundamente político e simbólico, que reativa vínculos entre povos e seus patrimônios, desestabiliza regimes de saber eurocentrados e propõe novas formas de relação entre memória, poder e representação. Como demonstrado, a repatriação física enfrenta obstáculos jurídicos, diplomáticos e logísticos, e nem sempre é possível ou suficiente. É nesse cenário que a repatriação digital emerge como uma alternativa viável e politicamente significativa — não como substituição, mas como ampliação das possibilidades de justiça cultural.

O design, nesse processo, assume um papel estratégico ao articular memória, visualidade, tecnologia e crítica. Iniciativas como o Museu Afro Digital e o Digital Benin mostram que o design decolonial pode funcionar como mediador entre acervos deslocados e comunidades de origem, reconfigurando arquivos coloniais, reimaginando vínculos e propondo novas formas de pertencimento simbólico. Assim, a restituição — física ou digital — é um ponto de partida para repensarmos os museus, o design e o patrimônio como territórios de resistência e transformação. Reconhecer que há “uma gota de sangue em cada museu” (Arantes, 2023) é também afirmar que há, em cada objeto devolvido, digitalizado ou ressignificado, uma possibilidade de cura, reaproximação e justiça.

Referências

- ACERBI, Vitória dos S. **O direito à arte e à história: repatriação e restituição de bens culturais em disputa no Brasil**. 2019. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em História) – Universidade Federal de Juiz de Fora, Juiz de Fora, 2019.
- ARANTES, Priscila. Há uma gota de sangue em cada museu: contranarrativa e contramemória no espaço expositivo. **Revista VIS: Revista do Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais**, Brasília, v. 21, n. 2, p. 367-382, 2023. Disponível em: <https://periodicos.unb.br/index.php/revistavis/article/view/48477>. Acesso em: 11 jul. 2025.
- BOAST, Robin; ENOTE, Jim. Virtual repatriation: it is neither virtual nor repatriation. In: BIEHL, P. F.; PRESCOTT, C. **Heritage in the context of globalization: Europe and the Americas**. New York: Springer, 2013. p. 103-113.
- CARLTON, Katherine. **Native American material heritage and the digital age: “virtual repatriation” and its implications for community knowledge sharing**. 2010. 68 f. Tese (Doutorado em Antropologia) – University of Michigan, Ann Arbor, 2010.
- ESTADÃO CONTEÚDO. Para conter chineses, Europa aceita devolver arte que tirou da África. **Jornal O tempo**, Belo Horizonte, 23 dez. 2018. Mundo, p. 1. Disponível em: <https://www.otempo.com.br/mundo/para-conter-chineses-europa-aceita-devolver-arte-que-tirou-da-africa-1.2084091>. Acesso em: 9 jul. 2025.
- HICKS, Dan. **The brutish museums: the Benin Bronzes, colonial violence and cultural restitution**. Londres: Pluto Press, 2020.
- LIME, Ashley. Os tesouros ‘roubados’ da África que foram parar em museus da Europa e dos EUA. **BBC News África**, Nairóbi, p. 1, 25 nov. 2018. Disponível em: <https://www.bbc.com/portuguese/geral-46335947>. Acesso em: 9 jul. 2025.
- MACEDO, Laureano S. A. de. Repatriação dos arquivos ou reunificação virtual? O caso dos fundos conventuais madeirenses dispersos entre o Arquivo Nacional Torre do Tombo e o Arquivo Regional e Biblioteca Pública da Madeira. In: **Anais ENCONTRO IBÉRICO EDICIC**, 8., 2017, Coimbra. Coimbra: 2017. Disponível em: <https://estudogeral.uc.pt/bitstream/10316/44053/1/457-1345-2-DR.pdf>. Acesso em: 11 jun. 2025.
- MAMDANI, Mahmood. **Citizen and subject: contemporary Africa and the legacy of late colonialism**. Princeton: Princeton University Press, 1996.
- MBEMBE, Achille. **Necropolítica**. São Paulo: N-1 edições, 2018.
- OPOKU, Kwame. **Benin to Quai Branly: a museum for the arts of the others or a museum for looted artifacts?** AfricAvenir, 2006. Disponível em: <https://www.africavenir.org>. Acesso em: 4 jul. 2025.
- PEREIRA, Thaís Costa Neves. **Preservação das culturas e descolonização: a repatriação de bens culturais à luz do princípio da autodeterminação dos povos**. 2022. Monografia (Graduação em Direito) – Faculdade Baiana de Direito, Salvador, 2022.
- PROTT, Lyndel V. (org.). **Witnesses to history: a compendium of documents and writings on the return of cultural objects**. Paris: Unesco, 2009.
- QUIJANO, Aníbal. Colonialidade do poder, eurocentrismo e América Latina. In: LANDER, Edgardo (org.). **A colonialidade do saber, eurocentrismo e ciências sociais: perspectivas latino-americanas**. Buenos Aires: CLACSO, 2005.
- RFI. Será que museus africanos conseguirão conservar obras de arte devolvidas pela França? **UOL Notícias**, 23 nov. 2018. Disponível em: <https://noticias.uol.com.br/ultimas-noticias/rfi/2018/11/23/sera-que-museus-africanos-conseguirao-conservar-obras-de-arte-devolvidas-pela-franca.htm>. Acesso em: 25 jun. 2025.
- SANTOS MENEZES, P.; PINOL ÁLVAREZ, E. A descolonização dos museus e a restituição das obras de arte africanas: o debate atual na França. **CSOnline - Revista Eletrônica de Ciências Sociais**, n. 29, p. 23, 2019. Disponível em: <https://periodicos.uff.br/index.php/csonline/article/view/26686>. Acesso em: 29 abr. 2026.

SARR, Felwine; SAVOY, Bénédicte. **The restitution of African cultural heritage: toward a new relational ethics.** 2018. Disponível em: http://restitutionreport2018.com/sarr_savoy_en.pdf. Acesso em: 11 jul. 2025.

SESI-SP. Outros navios: uma coleção afro-atlântica. **Guia educativo.** São Paulo: Sesi-SP, 2024. Disponível em: <https://www.calameo.com/read/00406146568df26e625dd>. Acesso em: 9 jul. 2025.

Sobre os autores

Jean Carlos de Oliveira é doutorando e mestre em Design pelo Programa de Pós-Graduação em Design da Universidade Anhembi Morumbi (UAM). Bacharel em Tecnologia e Mídias Digitais, com ênfase em Arte e Tecnologia, pela Pontifícia Universidade Católica de São Paulo (PUC-SP, 2007). Especialista em Sociopsicologia pela Fundação Escola de Sociologia e Política de São Paulo (FESPSP, 2011) e em Docência no Ensino Superior pelo Centro Universitário Senac (2020). Atua há mais de 16 anos nas áreas de design gráfico e digital e comunicação institucional. Atualmente, é professor nos cursos de Comunicação e Design da Universidade São Judas e integra do grupo de pesquisa Interfaces Críticas: Design, Arte e Memória (CNPq).

E-mail: jean.artec@gmail.com

Lattes: <http://lattes.cnpq.br/1694417479425331>

Orcid: <https://orcid.org/0000-0002-3578-0137>

Priscila Almeida Cunha Arantes é graduada em Filosofia (USP), possui mestrado e doutorado em Comunicação e Semiótica (PUC-SP) e pós-doutorado pela Penn State University e UNICAMP. É diretora e curadora do Paço de São Paulo, foi diretora adjunta do Museu da Imagem e Som/SP. Presidiu o Comitê Internacional da ARTECH. Membro do Conselho Editorial do Journal of Science and Technology of the Arts, colaboradora editorial da Flusser Studies e da Revista ARTELOGIE, e coordenadora editorial da coleção ARTEHOJE!. Integra o ID+, Instituto de Investigação em Design, Media e Cultura, em Portugal. É membro do College Art Association/USA, da Associação Brasileira dos Críticos de Arte e da Associação Nacional de Artes Plásticas. Entre os prêmios recebidos destacam-se: Society of Latin American Studies, Getty Foundation e o 48º Prêmio Jabuti (finalista). É docente do PPG Design da Universidade Anhembi Morumbi. Bolsista Produtividade PQ 2 do CNPq.

E-mail: priscila.arantes@animaeducacao.com.br

Lattes: <http://lattes.cnpq.br/9220155250600700>

Orcid: <https://orcid.org/0000-0002-0500-0849>

Moda ancestral: valorização do design de moda por meio das estéticas afro-diaspóricas e indígenas

Ancestral fashion: valuing fashion design through afro-diasporic and indigenous aesthetics

Maria Eduarda Corrêa dos Santos

Neide Schulte

Icleia Silveira

Resumo: Fundamentada em uma abordagem decolonial, a pesquisa discute como estilistas negros e indígenas utilizam a moda expressando suas heranças culturais através de elementos estéticos e ancestrais. Este artigo investiga a valorização do design de moda por meio das estéticas afro-diaspóricas e indígenas contemporâneas e ancestrais, presentes nos desfiles do São Paulo Fashion Week (SPFW). Quanto à abordagem, a pesquisa assume caráter qualitativo e natureza descritiva, com pesquisa documental e análise qualitativa dos dados. Quanto aos resultados, constatou-se o papel da moda decolonial na criação de narrativas que rompem com o padrão eurocêntrico dominante. A análise dos desfiles de marcas como Meninos Rei, Isaac Silva e Maurício Duarte Brand evidencia a importância do ativismo identitário na transformação do cenário da moda nacional. Conclui-se que a incorporação dessas estéticas no SPFW representa um importante avanço na promoção da diversidade cultural e na ampliação de espaços dedicados à valorização da moda ancestral.

Palavras-chaves: moda ancestral; estéticas afro-diaspóricas e indígenas; cultura decolonial; São Paulo Fashion Week.

Abstract: This study, based on a decolonial approach, analyzes how Black and Indigenous designers use fashion as a means of expressing their cultural heritage by incorporating aesthetic and ancestral elements into their creations. The research examines the promotion of fashion design through contemporary and ancestral Afro-diasporic and Indigenous aesthetics, as presented in runway shows at São Paulo Fashion Week (SPFW). The methodology is qualitative and descriptive, relying on documentary research and qualitative data analysis. The findings highlight the role of decolonial fashion in constructing narratives that challenge the dominant Eurocentric paradigm. The analysis of runway shows by brands such as Meninos Rei, Isaac Silva, and Maurício Duarte Brand emphasizes the importance of identity activism in transforming the national fashion landscape. It is concluded that incorporating these aesthetics into SPFW represents a significant step toward valuing cultural diversity and expanding spaces dedicated to ancestral fashion traditions.

Keywords: ancestral fashion; afro-diasporic and indigenous aesthetics; decolonial culture; São Paulo Fashion Week.

Introdução

O design de moda, sob uma perspectiva decolonial, possui um papel fundamental de expressar tradições, crenças e costumes sociais, sendo um reservatório ancestral que expressa simbolismos artísticos e estéticos que refletem suas heranças culturais. A historiadora, ativista e poetisa Beatriz Nascimento colaborou diretamente no documentário *Ôrí* da socióloga e cineasta Raquel Gerber lançado em 1989 e deixou o seguinte depoimento: “É preciso imagem para recuperar a identidade [...] é preciso tornar-se visível. Porque o rosto de um é o reflexo de outro” (Orí, 1989). Nesse sentido, a moda ancestral apresenta-se como histórias do vestir que carregam memória, resistência e identificação.

As estéticas afro-diaspóricas e indígenas manifestam-se como um resgate das suas tecnologias ancestrais, onde, por meio da moda reafirmam e potencializam seu poder cultural. Na contemporaneidade, designers negros e indígenas, buscam seu lugar nos espaços de moda, que tanto lhes foram negados, protagonizando suas criações e a herança identitária do seu povo.

Com o processo da colonização, acontece um apagamento e supressão de elementos culturais, construindo-se discursos baseados na representação da diferença enquanto “outro” por meio da estereotipagem (Galeano, 1970) e da dominação e opressão (Hall, 2016). Nesse processo de sufocamento de identidade, ocorre um empobrecimento forçado das raízes ancestrais e desvalorização das suas tradições e estéticas (Cavalcante, 2017).

A valorização imagética surge então, como recuperação da autoestima e empoderamento de um povo, que por muito tempo, e até nos dias atuais, sofre com a invisibilização e discriminações estruturais. Mudanças essas, que vem acontecendo por meio de desfiles de moda, que estão introduzindo nas passarelas o conceito de diversidade, inclusão e representatividade, por meio de lutas engajadas de coletivos como o Pretos na Moda¹ e Projeto Sankofa².

Com isso, no ano de 2020, em decisão histórica, o São Paulo Fashion Week (SPFW), na sua 50ª edição, estabelece que 50% dos modelos deveriam ser negros, indígenas ou asiáticos, visando a pluralidade étnico-racial na maior semana de moda do País. Outrossim, na 51ª edição da SPFW, além da equidade racial na passarela, a escalação das marcas presentes possuía presença de 34% de grifes com donos não brancos, revolucionando a presença racial na indústria *fashion* e a presença das suas visualidades e narrativas.

Este artigo investiga a valorização do design de moda por meio das estéticas afro-diaspóricas e indígenas contemporâneas e ancestrais, presentes nos desfiles do SPFW. Neste contexto, busca o protagonismo de criações feitas por designers indígenas e negros. Neste sentido, inclui detectar assim, os significados e referências que essas coleções trazem, e de que maneira elas estão sendo comunicadas em suas indumentárias e adornos, juntamente com o impacto estético, de pertencimento e representatividade que elas promovem. Metodologicamente, classifica-se a pesquisa como básica, descritiva e qualitativa. Quanto aos procedimentos técnicos para a coleta de dados, realizou-se pesquisa bibliográfica por meio de revisão teórica narrativa e pesquisa documental em sites, com base na análise qualitativa dos dados.

1 Pretos na Moda é um coletivo brasileiro que articula profissionais negros da cadeia da moda e atua politicamente pela equidade racial no setor (ELLE, 2020).

2 O Projeto Sankofa é uma iniciativa voltada à formação e inserção de marcas de pessoas negras na moda, oferecendo suporte e visibilidade no contexto da São Paulo Fashion Week (Elle, 2021).

Culturas e estéticas afro-diaspóricas e indígenas

O intelectual e professor quilombola, Negô Bispo, em sua obra *A terra dá, a terra quer* (2023), afirma que a ancestralidade é uma força viva, configurada como uma trajetória cíclica que contempla início, meio e, novamente, um novo começo. Esse pensamento circular de recomeço resgata o sentido de um presente moldado pelas ações e sabedorias do passado, revelando, assim, um espaço onde essas confluências enraizadas fortalecem e ampliam a identidade de cada indivíduo.

Partindo de estudos iniciais sobre modos de vestir afro-diaspóricos e indígenas, é explícito em suas materializações, os elementos ancestrais e tradicionais que carregam histórias e memórias identitárias. Essas construções de novas narrativas, trata-se de uma estética invisibilizada por séculos, revela uma história suprimida e oprimida, entretanto, que ao ser tomada de conhecimento, causa uma reafirmação e empoderamento por meio dela (Souza, 2023).

Outrossim, conforme expresso na Declaração do México sobre Políticas Culturais (1985), cada cultura contém um conjunto de valores que são tanto insubstituíveis quanto específicos, uma vez que a forma pela qual cada civilização se manifesta ao longo do tempo e na história reflete a compreensão de si mesma como parte integrante do mundo. Sob essa perspectiva, a cultura pode ser entendida como uma extensão simbólica da ancestralidade de uma nação, ao mesmo tempo em que atua como elemento essencial na formação da identidade dos indivíduos que dela participam. Nesse contexto, essas variadas vestimentas simbolizam a valorização e a revitalização da cultura material de um povo na contemporaneidade, respeitando seus modos de vida e suas especificidades locais.

Esses vestires plurais e culturais, comunicam expressões políticas por meio de suas vestimentas, caracterizando-se por uma prática não colonial, com outras possibilidades de criação sob uma estética conectada com a ancestralidade (Souza, 2023). Quando se aborda sobre a autenticidade africana e afro-brasileira, elementos constituem a construção estética diaspórica no Brasil, a partir de adornos, estilos de cabelo, acessórios, e principalmente, as indumentárias.

A indumentária afro-centrada é múltipla, diversa e em constante transformação e inovação, entretanto, é marcada pelas joias de crioula e suas pencas de balangandã, com referências do hip-hop e das matrizes de religiões africanas e coloniais. A moda afro-colonial irá referenciar-se com a fusão da cultura afro-diaspórica criando-se a estética afro-brasileira, com significados que abrangem sentimentos culturais, religiosos, sincréticos, de memória e ancestralidade.

De acordo com Sousa (2023), as vestimentas comunicavam valor social no Brasil-Colônia, e refletiam a hierarquia de distinção social da sociedade brasileira da época. Os senhores ostentavam em suas vestimentas, e possuíam total controle sobre as vestes dos negros escravizados. Lody (2015, p. 28) afirma, que com tecidos simples como algodão natural e de baixa materialidade, as vestimentas dos negros escravizados serviam apenas para a funcionalidade de cobrir as partes íntimas de corpos que eram vistos apenas para uso funcional e explorativo.

Nesse sentido, uma das vestimentas dos escravizados no século XIX seria a “Roupa de Ração” (Figura 1), material simples provido de saco de ração, que representava também rituais africanos nos terreiros, utilizada em preceitos espirituais de religiões matrizes africanas (Lody, 2015).

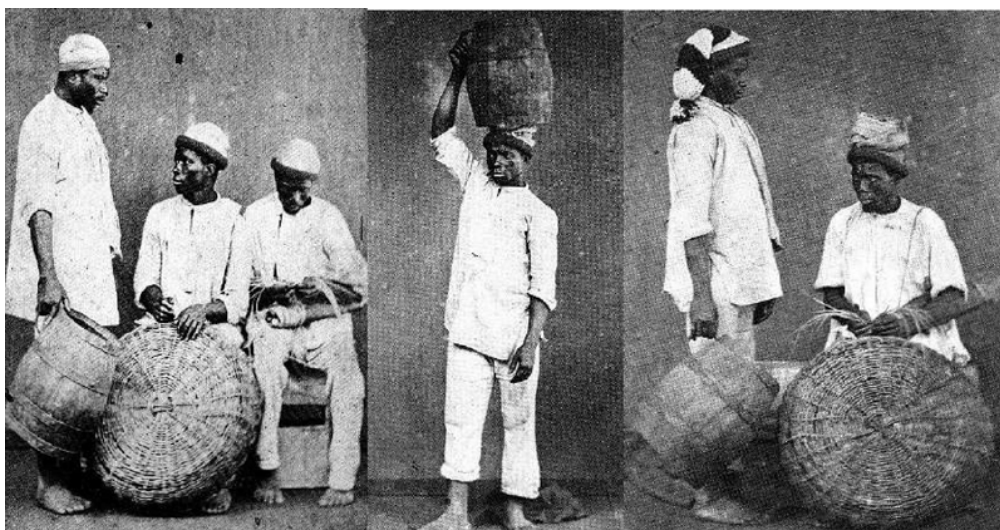


Figura 1: Roupa de Ração.
Fonte: Jornal da USP, 2020.

Nesse contexto da colonização, outro elemento identitário da cultura negra ancestral, seriam as joias de crioula, classificado por Factum (2009) como “design de resistência” pela sua simbologia cultural e estética. Nesse sentido, o autor argumenta que:

A joalheria escrava baiana é um modelo do que se pode classificar de design de resistência, não na sua forma, que é híbrida, mas no seu significado de uso, da resistência negra ao sistema escravocrata. Portar estas jóias, para a mulher negra ou mestiça, escrava, alforriada ou liberta, simbolizava a preservação de sua cultura, a sua re-construção identitária, a manutenção de sua auto-estima e, principalmente, sua resistência à condição de mercadoria à qual estava submetida (Factum, 2009, p. 266).

A importância simbólica das joias de crioula, se manifestam nesse sentido, de serem joias de resistência, onde, em um contexto escravagista e opressor a comunidade negra, em um cenário no qual suas referências eram vistas como inferiores, as mulheres negras exaltavam e preservavam sua cultura por meio desse “design de resistência” (Factum, 2009).

Em acréscimo, Bittencourt (2005) discorre que os colares de contas (Figura 2) e balangandãs eram um exemplo de joias crioulas usada na Bahia pelos negros no século XIX, e que essas peças de ouro proviam de cultos religiosos afro-brasileiros, por meio da técnica de fundição, introduzida pelos malês africanos. A autora esclarece que esses ferramenteiros de santo³, produziam:

Ferramentas dos orixás, das figas, dos encastoamentos de dentes, e outros que ficavam expostos nos pejis (santuários). Também eram produzidos objetos corporais femininos como os ibós e idés (pulseiras), copos (punhos ou pulseiras escravas), braçadeiras e outras jóias que funcionavam como emblemas, símbolos de cada entidade divina nas danças ritualísticas (Bittencourt, 2005, p. 156).

O uso das joias de crioula, carregam memórias da beleza diaspórica africana manifestadas na fé e ancestralidade, caracterizando-se como uma cultura material africana conectada com sua simbologia tradicional (Souza, 2023). Cada material utilizado nos colares e adornos, têm significados e linguagens sagradas e ritualísticas (Bittencourt, 2005). Nesse contexto, o maximalismo da

³ Artesão que trabalhava na produção de objetos de culto usado nas cerimônias (Bittencourt, 2005, p.156).

indumentária e joalheria crioula era visto por meio dos braços cheios de pulseira, o pescoço com cordões de ouro e na cintura, as pencas de balangandãs, e o pano da Costa para complementar nos marcadores da dita moda colonial negra. A Figura 2 mostra as joias de crioula da época.



Figura 2: Clichê do artista R. Lindeman, 1908.

Fonte: Rodolpho Lindemann.

Os balangandãs são amuletos protetivos, que reforçam ideias de riqueza e poder (IPHAN, 2004). Sendo uma das principais peças da joalheria negra, os balangandãs são peças sincréticas, composta de diversas influências como os orixás do candomblé, o catolicismo e a cultura árabe. Seu nome se origina do barulho dos tilintar das peças ao se chocarem durante o movimento. As pencas de balangandãs possuíam o material de prata, e se caracterizava pelos conjuntos de pendentes, podendo conter também outros materiais como dentes de animais, louça, madrepérola, osso, marfim, chaves, frutas, dentre outras variedades de objetos simbólicos (Souza, 2007). Nesse sentido, a pesquisadora Carol Barreto (2022) complementa que as roupas do terreiro de Candomblé, criam um espaço de reconexão com a ancestralidade, por meio da complexidade das vestes, da beleza dos aparamentos e de uma conexão direta com as influências vindas da África.

Em muitas vestimentas contemporâneas, o uso do balangandã caiu em desuso, entretanto, algumas joias crioulas ainda são comumente e sagradamente usada na atualidade, como as correntes utilizadas pelas mulheres da Irmandade da Boa morte, no qual as correntes são consideradas “[...] feitas de bolas enfeitadas em filigrana e os chamados correntões, feitos de

argolas lisas ou decoradas, entrelaçadas” (Souza, 2007, p. 84). Além da joalheria afrocentrada, a indumentária das baianas se destacava em meio à multidão eurocentrada. O traje de baiana possui influências e elementos de origens diversas, porém, se descreve como um traje cultural desenvolvido na diáspora pelos negros e seus descendentes. Possuindo várias ocasiões de uso, o traje é utilizado como roupa sagrada no Candomblé e juntamente como indumentária das mulheres que vendem acarajé (Souza, 2007). A autora acrescenta, que a vestimenta da baiana (Figura 3) abrange fundamentalmente uma saia ampla armada, torço (turbante) e como elemento da joalheria crioula, os colares de conta, podendo ser utilizado também com turbantes e panos africanos e balangandãs.



Figura 3: Traje de Baiana.
Fonte: Bahia Ws.

A importância simbólica, cultural e social do ofício e vestimenta das baianas é visto no seu reconhecimento como patrimônio cultural imaterial pelo Instituto do Patrimônio Histórico e Artístico Nacional (IPHAN), em 2004. No seu dossiê sobre *Ofício das Baianas de Acarajé*, publicado em 2004, cita-se com maiores detalhes as especificidades e elementos que compõem a indumentária baiana:

A primeira e marcante identificação da baiana de acarajé ocorre pelo traje, rica e complexa montagem de panos. Turbante, tecido em diferentes formatos, texturas e técnicas de dispor, conforme intenção social, religiosa, étnica, entre outras; anáguas, várias, engomadas, com rendas de entremeio e de ponta, espécie de segunda saia; saia, geralmente com cinco metros de roda, tecidos diversos, com fitas, rendas, entre demais detalhes na barra; camisu, geralmente rebordada na altura do busto; bata por cima e em

tecido mais fino; pano-da-costa ou pano-de-alaká de diferentes usos, tecido de tear manual, outros panos industrializados, retangulares, de visual aproximado ao das peças da África. As expressões estar de saia ou usar saia podem referir-se ao elaboradíssimo conjunto que monta a roupa típica da baiana (IPHAN, 2004, p. 32).

O relatório explica as influências islâmicas no turbante afro-brasileiro, e as diversas formas simbólicas e estéticas de amarrar o torço na cabeça. Nessa linha de influências e sincretismos, são apresentadas as influências europeias com as saias francesas nas saias armadas e volumosas das baianas.

Outrora, na construção de novas narrativas decoloniais com foco nos vestires plurais, a indumentária indígena transpõe seu olhar a moda por uma ótica a partir das suas cosmovisões, localidades e culturas ancestrais. A indumentária indígena possui um papel muito além da roupa, no qual trabalha com o corpo e com a materialidade de seus significados.

A moda, sendo uma prática essencialmente capitalista e efêmera, encontra barreiras ao tratar sobre as indumentárias indígenas, por ir além das tendências midiáticas e sazonais e ser um espaço no qual cultiva culturas ancestrais e originárias (Andrade; Karajá, 2024). A ótica estrangeira, de forma violenta, invalidou e oprimiu os corpos e epistemologias indígenas impondo suas formas sociais, principalmente no ato de vestir as roupas como cobertura (Vidal; Souza, 2024). Nessa perspectiva, a pesquisadora pluricultural Vidal afirma que os indígenas nunca estiveram nus, e que todo elemento que veste o corpo indígena possui significado. Como, por exemplo, as pinturas corporais, destacando o grafismo étnico, com sua simbologia sagrada, espiritual e estética (Vidal, 2000). A maestria técnica de reprodução dos grafismos é usada entre os povos indígenas, de saberes ontológicos contidos nos mitos, nos cantos rituais e na sua exegese, uma vez que constituem domínios intimamente associados (Lagrou; Velthem, 2018).

Vidal e Souza (2024) afirmam que tudo que veste o corpo indígena possui significado. Lody (2015), em consonância, declara que a concepção de indumentária se materializa como um território de identidades que revestem o corpo. Nessa linha de preservação étnica e cultural, no artigo 215 da Constituição Federal de 1988, é garantida a proteção das manifestações indígenas e afro-brasileiras, onde está assegurada a valorização étnica desses bens culturais. Manifestações essas, que se materializam por meio de pinturas corporais, grafismos, tecelagens e têxteis de formas subjetivas, sagradas e coletivas.

Para além desta superfície cada povo também irá explorar diferentes suportes de manifestação de identidade como o barro, as tessituras de algodão, de penas, de palhas, de miçangas, de conchas, entre vários outros teceres repletos de grafismos que fazem parte da diversidade de vestir poranga, desde antes da invasão à Terra das Palmeiras, Pindorama, até a contemporaneidade, em nova leitura a partir da moda indígena ou ainda por baixo das roupas impostas pelo convívio com as sociedades não indígenas nas zonas urbanas (Vidal; Souza, 2024, p. 72).

Nessa lida, o uso das gravatas do Povo Xavante, é um dos exemplos das vestimentas originárias, feita de algodão cru natural trançado e uma pena no centro da gravata, sendo definida para cada ocasião especial e para rituais específicos. As autoras complementam que, “[...] O nó dado com as pontas da gravata (Figura 4) também é específico e a mesma amarração é feita de forma repetida

nas cordinhas de fibra de buriti, que dão cinco voltas finalizadas com o mesmo nó especial, nos pulsos e tornozelos [...]” (Vidal; Souza, 2024, p. 80).



Figura 4: Gravata do Povo Xavante, 2003. Fonte: Rosa Gauditano.

As produções têxteis terão um papel importante na preservação das tecnologias ancestrais e nos seus saberes ancestrais. As artes têxteis expressam e comunicam de forma social e cultural, signos artísticos e estéticos que refletem os costumes e tradições de determinado povo e temporalidades (Santos, 2023).

Constituído de ancestralidade, Oliveira (2020, p. 80) comenta que “[...] os têxteis têm a força de reproduzir e narrar memórias de maneira representativa, conferindo consciência política e autonomia social [...]”. Sob a perspectiva da autora, essas memórias constituem um registro que reflete o tempo, as inovações tecnológicas, a intencionalidade dos indivíduos envolvidos e a plasticidade de seus produtores.

Para Oliveira (2009, p. 38-39), a preservação dos saberes manuais de uma civilização constitui uma herança cultural, garantindo que elementos históricos, arquitetônicos e ecológicos estejam presentes na contemporaneidade, como suporte identitário da memória. O artesanato têxtil, em especial, faz parte da herança de corpos subalternizados, entre eles quilombolas, ribeirinhos, caiçaras e os povos indígenas, possuindo suas manualidades subjugadas por uma ótica de desvalorização dos saberes artesanais e ancestrais.

Tigre e Araújo (2014, p. 11) mencionam que “os primeiros mestres-tecelões brasileiros foram os indígenas, pois esse ofício era desconhecido dos jesuítas [...]” Entre os povos indígenas que compunham o país, à época, estavam Yanomamis, Caiapós, Guaranis, Xetás, Tabajaras, Guajajaras e entre outros. Essa diversidade étnica e cultural evidencia a riqueza das tradições e modos de vida dos grupos indígenas que compõem a história e a identidade do Brasil.

Durante o período colonial brasileiro (1500-1822), Pereira (2018) argumenta que os povos indígenas foram submetidos a processos de espoliação, que resultaram na apropriação de suas culturas e no saque de seus artefatos. A partir de uma agenda desenvolvimentista impulsionada pelos colonizadores, teve início um processo de esgotamento socioambiental dos territórios habitados por esses grupos nativos, o qual persiste até os dias atuais como uma estratégia de exploração econômica e dominação cultural. Ao exaurir os recursos naturais, dizimar a fauna local e degradar o solo, os invasores forçaram os povos indígenas a abandonarem suas terras tradicionais e a adotarem vestimentas e modos de vida dos colonizadores. Nesse contexto, o autor afirma que a colonização no Brasil deve ser compreendida como um projeto de ecocídio.

Fonseca (2021) acrescenta que a arte têxtil indígena se divide em três técnicas: 1. a tecelagem; 2. o trançado de fibras vegetais; 3. as artes plumárias. No Brasil a técnica de tecelagem é a mais difundida entre os indígenas, visto nas feitura de redes de dormir e cestarias. Como exemplos de produções têxteis indígenas, tem também, as cestarias indígenas das Ilhas Canárias (MA) com os trançados de palha nos cestos de Paneiro e Uru e, os trançados Baniwa, que se sobressaem pela carga cultural que a técnica possui, composta por diferentes processos artesanais que levam pontos como o Rabo de pacu, Tapuru, Pegada de maçarico, Iwithoipa, entre outros (Alves, 2017).

Entretanto, com a colonização e a tentativa de apagamento e empobrecimento das artes têxteis, criou-se na contemporaneidade uma falta de identidade e pertencimento dos povos originários a sua própria cultura e expressão têxtil. Gois (2023) afirma que a desvalorização se reflete na depreciação do valor cultural e utilitário dos artefatos indígenas, comercializados de maneira informal e vulnerável. Outrora, a falta de incentivo aos artesãos e a supressão de políticas públicas acarreta o afastamento e a falta de interesse nas manualidades têxteis e nos saberes ancestrais (Cavalcante, 2014). Nessa linha de pensamento, Cavalcante (2014, p. 146) afirma:

Os artefatos autóctones, de grande valor cultural, muitas vezes não possuem as características comerciais de um produto valorizadas e exigidas pelo consumidor contemporâneo, e muitos integrantes dessas comunidades se viram compelidos a entrar em um processo de mendicância. Isto ocorre até os dias de hoje em sociedades indígenas cujos territórios estão próximos aos aglomerados urbanos.

Essa falta de reconhecimento e de prestígio social faz com que as artes indígenas sejam vistas como exóticas e assumam a forma de *souvenirs* para turistas. Desse modo, conclui-se que as artes têxteis brasileiras têm sua origem ligada às manifestações artísticas dos povos originários. Indígenas, quilombolas, ribeirinhos e outras tantas populações nativas contribuíram significativamente para a construção de uma cultura têxtil nacional que simboliza e expressa as tecnologias ancestrais no modo de vestir, produzir e ser. Por isso, destaca-se como o SPFW promove a moda nacional.

Moda ancestral e decolonial no São Paulo Fashion Week

Ao abordar sobre o termo “Moda Ancestral”, se compreendeu que é um conceito que trabalha a ancestralidade como ponto de partida para criações e formas de se expressar, que foca no estudo de culturas e memórias subjacentes que foram oprimidas e que no presente resistem por meio da valorização do seu legado e ativismo identitário. Outrora, ao abordar sobre moda decolonial, partiu-se de uma perspectiva de giro decolonial, onde colocou-se a Europa como centro do mundo

moderno, e desenvolveu-se uma ótica ampla que abranja a história e vestires plurais das demais civilizações (Santos, 2019).

Nessa linha, Santos (2019) afirma que com os poderios da colonização, criou-se um etnocentrismo europeu na moda, onde toda análise, partiria da Europa como centro, criando-se os termos exóticos e étnicos para se referir às formas de vestir fora do padrão dito Euro-Occidental, outrificando determinadas culturas e automaticamente inferiorizando-as, como por exemplo, culturas originárias e africanas.

Dessa maneira, outra forma de supressão de identidades surge a partir do conceito de raça, onde o olhar do colonizador irá desvalidar e desconsiderar qualquer manifestação cultural e identitária que caracteriza um povo. Sob esse olhar, Maria do Carmo Paulino Santos (2023), pesquisadora de moda afro-brasileira, afirma que, a moda afro-brasileira é um fazer decolonial, e se manifesta como um fazer político por jovens negros e periféricos engajados que buscam se apropriar do seu legado e resistência.

A moda afro-brasileira é um fazer decolonial, porque ela vem romper com um padrão estético branco e hegemônico que não representa a diversidade étnica brasileira. Por meio do vestir, essa moda resgata um sentimento de pertencimento à linhagem africana, terra da Mãe África e coração da nossa ancestralidade negra. É nesse legado cultural que os afrodescendentes brasileiros, por meio dos seus “corpos vestidos” encontram força e coragem para lutar diariamente contra a colonização, o racismo e todas as formas de opressão e exclusão que a sociedade lhes impõe. Essa moda vem das periferias, vem dos terreiros, vem dos quilombos, vem das marchas e manifestações de resistência negra. Essa moda é criada por pessoas pretas que querem ver nas passarelas a representação da sua estética negra, do seu cabelo crespo, dos seus traços negroides – caras pretas, peles retintas, nariz e lábios largos. Essa moda é usada como estratégia de visibilidade negra, e o vestir como um ato político! (Santos, 2023, p. 38).

Compreende-se então, de acordo com a autora, a necessidade de representatividade e de visualidades negras na passarela, com uma estética negra e criada por pessoas negras, no qual, visibiliza-se e manifesta-se a linhagem africana e ancestralidade negra.

Em vista disso, o mais importante evento de moda da América Latina e o maior do Brasil (BR) seria o SPFW, caracterizando-se como a quinta maior Semana de Moda do Mundo, atrás apenas de Paris, Milão, Nova York e Londres. O SPFW surgiu em 1993 como “Phytoervas Fashion” e apenas em 2001 se consolidou com o nome e identidade como “São Paulo Fashion Week” com o objetivo de valorizar a moda nacional e fugir dos ideais europeus.

Como um evento que preza pela diversidade e moda autoral brasileira, desde 2020, a SPFW promove a inclusão de 50% de todos os modelos que desfilam: asiáticos, negros ou indígenas. Outrossim, em sua 51ª edição, além de promover a equidade racial nas passarelas, a seleção das marcas participantes contou com 34% de grifes cujos proprietários são não brancos, o que representa uma revolução na diversidade racial e nas narrativas visuais da indústria da moda (Diniz, 2021).

Essa decisão foi tomada por meio de pressões feitas por um público engajado e movimentos como Pretos na Moda e Projeto Sankofa. Encabeçado pela dupla Rafael Silvério e Natasha Soares, idealizadores da startup digital VAMO (Vetor Afro-Indígena na Moda) e o movimento Pretos na Moda, idealizaram em parceria com o SPFW o Projeto Sankofa, que visava a inclusão afro-indígena na semana de moda brasileira (Diniz, 2021). Em 2019, o SPFW reunia apenas três

marcas com estilistas negros, e com a vigência do projeto Sankofa, aumentou para 13. Iniciando o projeto com oito marcas racializadas, as marcas recebem apadrinhamentos de outras marcas e apoio voluntário de fotógrafos, estilistas e *stylists*. Após denúncias feitas por modelos negros e a falta de pertencimento e oportunidades de estilistas racializados, foi exigido que ao menos 50% do *casting* de cada desfile seja composto por pessoas negras, indígenas e asiáticas, sendo que, anteriormente, existia um acordo de 10% para pessoas racializadas, porém, com uma representatividade que não chegava a 3% nas passarelas.

Nessa linha, marcas feitas por estilistas negros e indígenas, buscam seu lugar na moda e reivindicam seus espaços de resistência por meio de suas coleções e desfiles, no qual, compartilham seus saberes e fazeres junto com sua identidade e ancestralidade.

Desfile: Meninos Rei, Isaac Silva e Mauricio Duarte Brand

A título de exemplo, a marca Meninos Rei, sendo uma das contempladas do Projeto Sankofa, em sua coleção de 2025 trouxe referências da sua ancestralidade baiana e afro-brasileira. Com sua coleção “Suco de Axé”, desfilada no SPFW 58, em 2024, os designers Céu e Júnior Rocha, trouxeram as cores vibrantes, características da marca, junto com sua imponência transcendental e contemporânea.

A marca conhecida por trabalhar com cores saturadas e maximalistas, apostou também, nessa coleção, no uso de peças brancas com manualidades artesanais. Trouxe referências do traje de baiana com o uso do branco, os volumes, saias longas e os minis balonês, e desenvolveu, também, em Collab com o Artesanato da Bahia, a coleção de acessórios quilombolas denominados “Axé Raízes do Quilombo” feitos pelas comunidades Pitanga dos Palmares e Dandá, criando mais de 170 peças artesanais com palha da costa, palha de piaçava e miçangas. As Figuras 5 e 6 mostram o desfile dos Meninos Reis.

Figura 5: Desfile São Paulo Fashion Week - Meninos Rei. Fonte: FFW, 2024.





A marca criou três estampas para a coleção e, em uma delas, trouxe sua identidade colorida, com referências da cultura africana e baiana nas estampas e acessórios. Utilizando pinturas corporais, colar de contas e trazendo elementos estéticos negros como búzios, palha, cabelos afros, os designers criaram uma coleção repleta de referenciais e história.

Figura 6: Desfile São Paulo Fashion Week - Meninos Rei.
Fonte: FFW, 2024.

Em seguida, mostra-se a marca vanguardista Isaac Silva, que desfilou no SPFW 54, com sua coleção que trabalhava com o termo axé ancestral, criado pela autora. Com referências das diásporas africanas e valorização das mulheres anciãs, a estilista Isa Silva traz como abertura do seu desfile, Dona Marisa Moura, artesã de arte afro-brasileira sustentável, e Diop Soda, senegalesa que oferece suporte para imigrantes e trabalha como estilista de moda com tecidos africanos. As Figura 7 e 8 mostram peças do desfile.

Figura 7: Desfile São Paulo Fashion Week - Isaac Silva.
Fonte: FFW, 2023.



Essas simbologias constroem estéticas que trazem elementos que confluem entre si. As tonalidades lisas, principalmente brancas, comunicam aspectos afro-religiosos, associado aos vestidos de volumes que lembram saias-rodadas do traje de baiana. Com acessórios como colares de búzios naturais que remetem a colares de contas, junto com chapéus e bolsas de palha. Para incorporar mais elementos, foram utilizadas pinturas faciais com tinta branca no rosto, simbolizando beleza e proteção.

Figura 8: Desfile São Paulo Fashion Week – Isaac Silva. Fonte: FFW, 2023.



Em outro momento do desfile, Isa brinca com cores vibrantes e modelagens que remetem à realeza e ao poder. Utilizando a cabeça como portadora de acessórios, utiliza turbantes africanos e outros acessórios de referências africanas, com camadas de tecido e modelagem amplas e longas. Com pinturas faciais douradas, complementa com o uso de colares de búzios naturais e uma peça toda amarela com um espelho, remetendo a Oxum, orixá Yorubá da cor dourada que simboliza a beleza e poder.

Outrora, na moda indígena temos marcas proeminentes, como a marca Maurício Brand. Pertencente ao Povo Kaixana (AM), o manauara é o primeiro amazonense e indígena a participar do calendário SPFW, quando trouxe tradições e referências da sua cultura indígena. O desfile inicia com o grupo Wotchimaucu do povo ticuna, tendo o pensador e filósofo indígena Ailton Krenak na primeira fila, simbolizando a importância e pioneirismo desse momento (Val, 2023). Peças do desfile podem ser vistas na Figura 9.

Figura 9: Desfile São Paulo Fashion Week – Maurício Duarte Brand.
Fonte: FFW, 2024.



A coleção leva o nome de “Tramas” (Figura 10) e trabalha com grafismos em roupas e acessórios, tendo como referências as tramas de cestaria. Com cores brancas e malhas de algodão cru, o artista traz em sua coleção referências como miçangas, grafismos, o uso de cocar, além das modelagens amplas e com movimento.

Figura 10: Desfile São Paulo Fashion Week – Maurício Duarte Brand.
Fonte: FFW, 2024.



A técnica de trançado é vista em *corsets*, cintos e acessórios de cabeça, confeccionados por 16 comunidades indígenas, com fibras de arumã e tucum (Val, 2023). Com um visual rústico, as peças são feitas de tons terrosos com juta e malha de algodão cru, trazendo grafismos visuais e simbólicos em suas peças e acessórios.

Resultados e discussão

A pesquisa apresentou evidências de uma crescente inserção de estéticas afro-diaspóricas e indígenas nos principais desfiles de moda do Brasil, com destaque para o SPFW. Observou-se que estilistas de ascendência afro-brasileira e indígena estão utilizando suas coleções como plataformas de valorização cultural, visibilidade e resistência identitária. Esse movimento é especialmente relevante no SPFW, um evento com significativa projeção internacional e que, recentemente, implementou cotas para a inclusão de modelos e designers não-brancos, ampliando o alcance de narrativas visuais representativas.

Ao integrar moda e ancestralidade, criam-se espaços de resistência que expressam e são geradas novas formas de identidade e pertencimento. Ao analisar os artigos e desfiles, visualiza-se que as comunidades indígenas e negras utilizam de forma abundante a moda como ferramenta de expressão, continuidade e ancestralidade, caracterizando-se assim a moda como um repositório de heranças e memórias culturais.

Nesse sentido, ao analisar as construções estéticas feitas a partir dos desfiles de criadores afro-brasileiros, as coleções discutidas, como a “Suco de Axé” da marca Meninos Rei e as criações de Isa Silva, são caracterizadas por trazerem referências afro-brasileiras como o uso do branco, a simbologia do traje de baiana, visto em volumes e modelagens, o uso de colar de contas, búzios, palhas, e pela incorporação de elementos simbólicos africanos como estampas étnicas, torços de cabeça e simbologias de religiões de matrizes africanas. Tais escolhas estéticas não apenas dialogam com a ancestralidade, mas também reforçam a conexão com práticas culturais afro-brasileiras e africanas.

O desfile de Maurício Brand, estilista indígena, destacou-se por diversos motivos, entre eles, as variedades de elementos e simbologias que constituem sua herança identitária. Suas referências são vistas por meio dos grafismos, dos tecidos leves e sustentáveis, utilizando materiais naturais como algodão cru, fibras de arumã, tucum, acessórios simbólicos como penas, cocares, miçangas e referências da cestaria indígena.

Outro ponto importante seria a participação do próprio grupo Wotchimauçu, do povo ticuna, no SPFW, pelo qual amplia-se a conscientização sobre a relevância da cultura indígena, e abre novas formas de ocupação de espaços que anteriormente não eram ocupados. Entretanto, mesmo com a presença emblemática da marca Maurício Brand, a marca se configura como a única marca indígena a desfilar no SPFW, que denota uma discrepância e sinalização da falta de criadores e estilistas indígenas no espaço.

Nesse sentido, ainda há desafios significativos, como a viabilidade dessas iniciativas e a necessidade de políticas públicas que incentivem a produção artesanal e a preservação dos saberes tradicionais. A depreciação e a mercantilização informal de produtos culturais, como observada por Cavalcante (2014), continuam a ameaçar a permanência e o desenvolvimento desses movimentos, exigindo

um comprometimento mais abrangente da indústria de moda e das instituições culturais para assegurar o apoio às comunidades envolvidas.

Em suma, a valorização das estéticas afro-diaspóricas e indígenas no cenário contemporâneo da moda brasileira não é apenas uma questão estética, mas um ato político de resistência e valorização cultural. Ao ampliar o espaço para essas representações, a moda brasileira torna-se mais inclusiva, resgatando memórias, reescrevendo histórias, e promovendo um futuro no qual a diversidade cultural é celebrada e integrada ao imaginário coletivo.

Considerações finais

Este estudo evidenciou a relevância das estéticas afro-diaspóricas e indígenas na construção de uma moda ancestral e identitária no Brasil. Por meio de uma análise decolonial das coleções apresentadas no SPFW foi possível identificar como estilistas afro-brasileiros e indígenas utilizam suas criações para resgatar e valorizar saberes ancestrais, promovendo um resgate identitário e a reafirmação de suas culturas. A presença desses elementos nas passarelas brasileiras representa não apenas um avanço na pluralidade estética, mas também um importante instrumento de luta contra a invisibilização histórica e o apagamento cultural que esses grupos sofreram ao longo dos séculos.

Iniciativas como o Projeto Sankofa e as políticas de inclusão étnico-racial no S|PFW evidenciam que há um esforço crescente para inserir vozes e narrativas marginalizadas no cenário da moda. Essas ações contribuíram para uma maior representação de estéticas afro-brasileiras e indígenas, revelando o potencial transformador da moda como ferramenta de resistência cultural e de enfrentamento ao racismo estrutural. O uso de elementos simbólicos como as estampas e acessórios que remetem a tradições afro-brasileiras e indígenas, fortalece o pertencimento e a autoestima de tais grupos, ao mesmo tempo que amplia a compreensão do público sobre a diversidade cultural brasileira.

Entretanto, o estudo aponta, também, a necessidade de políticas públicas e de incentivos estruturais para garantir a continuidade dessas manifestações. A falta de apoio às produções artesanais e o processo de desvalorização cultural das comunidades indígenas e afro-brasileiras ainda constituem barreiras significativas. Portanto, recomenda-se um fortalecimento das redes de apoio a artesãos e estilistas racializados, bem como o desenvolvimento de programas que assegurem a sustentabilidade desses movimentos e protejam as tecnologias ancestrais.

Em suma, a valorização das estéticas afro-diaspóricas e indígenas no cenário contemporâneo do design de moda brasileiro não é apenas uma questão estética, mas um ato político de resistência e valorização cultural. Ao ampliar o espaço para essas representações, a moda brasileira torna-se mais inclusiva, resgatando memórias e reescrevendo histórias, e promovendo um futuro no qual a ancestralidade é celebrada e integrada ao imaginário coletivo.

Referências

- ALVES, Samira Amara Gomes. **Inventário participativo: os modos de saber-fazer associados ao trançado em palha de carnaúba da Ilha das Canárias, Delta do Parnaíba e Meio Norte do Brasil**. 2017. 129 f. Dissertação (Mestrado em Arte, Patrimônio e Museologia) – Universidade Federal do Piauí, Parnaíba, 2017. Disponível <https://repositorioinstitucional.ufdpar.edu.br/handle/prefix/411?mode=full>. Acesso em: 21 mar. 2026.
- ANDRADE, Rita Morais de; KARAJÁ, Tuinaki Koixaru; KARAJÁ, Waxiaki; CALAÇA, Indyanelle Marçal Garcia Di. Os vestires plurais dos povos originários: uma proposta intercultural e transdisciplinar. **Dobra[S]**, São Paulo, v. 40, p. 8–16, 2024. Disponível em: <https://dobras.emnuvens.com.br/dobras/article/view/1812>. Acesso em: 30 abr. 2026.
- BARRETO, Carol. **Modativismo: práticas feministas e antirracistas em processos criativos decoloniais**. 2022. Tese (Doutorado em Cultura e Sociedade) – Universidade Federal da Bahia, Instituto de Humanidades, Artes e Ciências, Salvador, 2022.
- BITTENCOURT, Renata. **Modos de negra e modos de branca: o retrato “baiana” e a imagem da mulher negra na arte do século XIX**. 2005. 169 f. Dissertação (Mestrado em História da Arte e da Cultura) – Universidade Estadual de Campinas, Campinas, 2005. Disponível em: http://www.educadores.diaadia.pr.gov.br/arquivos/File/2010/artigos_teses/2011/sociologia/dissertacoes/renata_bittencourt.pdf. Acesso em: 5 out. 2024.
- BISPO, Mestre Nêgo. **A terra dá, a terra quer**. São Paulo: Ubu Editora, 2023. 112 p.
- CAVALCANTE, Vanessa Peixoto. **Artesanato têxtil e design: um estudo sobre alterações na forma do objeto artesanal têxtil brasileiro**. 2017. 142 f. Dissertação (Mestrado em Têxtil e Moda) – Universidade de São Paulo, São Paulo, 2017. Disponível em: <https://bityli.com/zuWby>. Acesso em: 5 dez. 2022.
- DINIZ, Pedro. **São Paulo Fashion Week tem recorde de negros e indígenas**. 2021. Disponível em: <https://www.agazeta.com.br/revista-ag/moda-e-beleza/sao-paulo-fashion-week-tem-recorde-de-negros-e-indigenas-0621>. Acesso em: 6 out. 2024.
- ELLE BRASIL. **Pretos na moda e São Paulo Fashion Week instituem cota racial obrigatória de 50%**. Disponível em: <https://elle.com.br/moda/pretos-na-moda-e-sao-paulo-fashion-week-instituem-cota-racial-obrigatoria-de-50>. Acesso em: 30 abr. 2026.
- ELLE BRASIL. **Sankofa, em sua segunda edição, projeto leva sete marcas geridas por pessoas negras à SPFW**. Disponível em: <https://elle.com.br/moda/sankofa-em-sua-segunda-edicao-projeto-leva-sete-marcas-geridas-por-pessoas-negras-a-spfw>. Acesso em: 30 abr. 2026.
- FACTUM, Ana Beatriz Simon. **Joalheria escrava baiana: a construção histórica do design de jóias brasileiro**. 2009. 309 f. Tese (Doutorado em Arquitetura e Urbanismo) – Universidade de São Paulo, São Paulo, 2009. Disponível em: <https://teses.usp.br/teses/disponiveis/16/16134/tde-13012010-154213/pt-br.php>. Acesso em: 4 out. 2024.
- FONSECA, Sylvia Maria da. **De prenda à resistência: a tradição cultural da arte têxtil como práxis transformadora no Brasil e no México**. 2021. 241 f. Tese (Doutorado em Ciências Sociais) – Universidade de Brasília, Brasília, 2021. Disponível em: <https://bit.ly/3prlVGd>. Acesso em: 12 mai. 2023.
- GALEANO, Eduardo. **As veias abertas da América Latina**. Tradução de Sergio Faraco. Uruguai: L&PM, 1970.
- GAUDITANO, Rosa. **Raízes do povo Xavante**. São Paulo: Prefeitura Municipal, 2003. 140 p.
- GOIS, Miruna Raimundi de. **Cultura Kaingang e slow design: modelo conceitual para desenvolvimento de produtos artesanais de moda**. 2023. 154 f. Dissertação (Mestrado em Design de Vestuário e Moda) – Universidade do Estado de Santa Catarina, Florianópolis, 2023. Disponível em: https://www.udesc.br/arquivos/ceart/id_cpmenu/9601/Miruna_Raimundi_de_Gois_dissertacao_16953935772136_9601.pdf. Acesso em: 1 out. 2024.
- HALL, Stuart. **Cultura e representação**. Rio de Janeiro: Editora PUC-Rio, 2016.
- IPHAN, Dossiê. Ministério da Cultura. **Ofício das Baianas de Acarajé**. Instituto do Patrimônio Histórico e Artístico Nacional. Brasília: IPHAN, 2004. p. 1-96. Disponível em:

http://portal.iphan.gov.br/uploads/ckfinder/arquivos/Dossie_oficio_baianas_acaraje.pdf. Acesso em: 4 out. 2024.

LAGROU, Els; VAN VELTHEM, Lucia Hussak. As artes indígenas: olhares cruzados. **Revista Brasileira de Informação Bibliográfica em Ciências Sociais – BIB**, São Paulo, n. 87, p. 133-156, 2018. Disponível em: <https://bibanpocs.emnuvens.com.br/revista/article/view/461>. Acesso em: 1 out. 2024.

LODY, Raul. **Moda e história: as indumentárias das mulheres de fé**. São Paulo: Senac São Paulo, 2015. 126 p.

OLIVEIRA, Ana Paula Pauino de. A educação patrimonial e o patrimônio cultural: uma experiência no ambiente escolar na cidade de Mandaguari - PR. In: **Fórum de Pesquisa e Pós-Graduação em História**, 5., 2009, Maringá. São Paulo: Associação Nacional dos Professores Universitários de História (ANPUH), 2010. p. 37-43. 1 CD-ROM.

OLIVEIRA, Natália Rezende. Artes têxteis e narrativas de memória na América Latina. In: Encontro ANPAP Sudeste de Jovens Pesquisadores, 1., 2020, Niterói. **Anais [...]**. Niterói: Associação Nacional de Pesquisadores em Artes Plásticas, 2020. p. 1-12. Disponível em: <https://bit.ly/3po57zY>. Acesso em: 09 abr. 2023.

ORÍ. Direção de Raquel Gerber. Intérprete: Beatriz Nascimento. Música: Naná Vasconcelos. São Paulo, 1989. (93 min.), **Documentário**. Disponível em: <https://traduagindo.com/2022/03/10/ori-documentario-completo/>. Acesso em: 5 set. 2024.

LINDEMAN, Rodolpho. **Clichê do artista - Creoula**. Disponível em: <https://www.afrofile.com.br/wiki/escravidaio-urbana>. Acesso em: 5 out. 2024.

SÃO PAULO, Folha de. **SPFW reduz discrepância de gênero entre estilistas, mas desigualdade ainda persiste**. 2024. Disponível em: <https://www1.folha.uol.com.br/ilustrada/2024/04/spfw-reduz-discrepancia-de-genero-entre-estilistas-mas-desigualdade-ainda-persiste.shtml>. Acesso em: 4 out. 2024.

SANTOS, Maria do Carmo Paulino dos. **Moda afro-brasileira é design de resistência da luta negra no**

Brasil (Coleção Caramelo). Universidade de São Paulo. Faculdade de Arquitetura e Urbanismo, 2022. DOI: <https://doi.org/10.11606/9786589514336>. Disponível em: www.livrosabertos.abcd.usp.br/portaldelivrosUSP/catalog/book/1028. Acesso em 3 mai. 2026.

SOUZA, Nilmar Figueiredo de. **Estética afrodiaspórica: resistência e luta do vestir político**. 2023. 231 f. Tese (Doutorado em Design) – Universidade do Estado do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2023.

SOUZA, Patrícia Ricardo de. **Axós e Ilequês: rito, mito e a estética do candomblé**. 2007. Tese (Doutorado em Sociologia) – Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas da Universidade de São Paulo, São Paulo, 2007.

SPFW. **Desfile Meninos Rei**, Coleção: Suco de Axé, 2024. Disponível em: <https://ffw.com.br/desfiles/moda/verao-25/meninos-rei/meninos-rei-5/> Acesso em: 29 set. 2024.

SPFW. **Desfile Isaac Silva**. Disponível em: <https://ffw.com.br/desfiles/moda/verao-23/isaac-silva/isaac-silva-6/> Acesso em: 29 set. 2024.

SPFW. **Desfile Maurício Duarte Brand**. Disponível em: <https://ffw.com.br/desfiles/moda/verao-24/mauricio-duarte/mauricio-duarte/> Acesso em: 29 set. 2024.

TIGRE, Laís Alcântara; ARAÚJO, Maurício de Campos. Artes têxteis na história. In: Congresso Científico Têxtil e de Moda, 2., 2014, São Paulo. **Anais [...]**. São Paulo: Associação Brasileira de Tecnologia Têxtil, Confecção e Moda, 2014. p. 1-18. Disponível em: <https://bit.ly/3qRXLF1>. Acesso em: 21 nov. 2022.

USP, Jornal da. **Roupas padronizadas para escravizados marcaram início da indústria de vestuário no Brasil**. 2020. Disponível em: <https://jornal.usp.br/ciencias/ciencias-humanas/roupas-padronizadas-para-escravos-marcaram-inicio-da-industria-de-vestuario-no-brasil/>. Acesso em: 6 out. 2024.

VAL, André. SPFW. **Desfile Maurício Duarte**. 2023. Disponível em: <https://spfw.com.br/desfile/mauricio-duarte-2/>. Acesso em: 30 abr. 2026.

VIDAL, Julia; SOUZA, Júlia Muniz. A moda e seu ensino decolonial como tecnologias de encantamento para

preservação das vestimentas indígenas no cotidiano. **Dobra[S]**, São Paulo, v. 40, p. 67-87. 2024. Disponível em: <https://dobras.emnuvens.com.br/dobras/article/view/1702/862>. Acesso em: 30 abr. 2026.

VIDAL, Lux (org.). **Grafismo Indígena**. estudos de antropologia estética. São Paulo: Studio Nobel, FAPESP, Editora da Universidade de São Paulo, 2000.

WS, Bahia. **O traje das baianas tem influência da cultura africana**. Disponível em: https://www.bahia.ws/traje-das-baianas/#google_vignette. Acesso em: 06 out. 2024.

Sobre as autoras

Maria Eduarda Corrêa dos Santos é mestranda em Design de Vestuário e Moda pelo Programa de Pós-Graduação em Moda da Universidade do Estado de Santa Catarina, graduada em Moda, com habilitação em Design de Moda (2023), pela mesma instituição. Possui experiência em pesquisa e desenvolvimento de coleção, com destaque para a coleção autoral intitulada Afrofuturismo e pesquisas decoloniais latino-americanas na moda. Desenvolve investigações que compreendem a moda como linguagem cultural, narrativa visual e ferramenta de expressão política. É pesquisadora associada ao Núcleo de Estudos Afro-Brasileiro (NEAB) e à Associação Brasileira de Pesquisadores/as Negros/as (ABPN), além de integrar a equipe editorial do e-periódico ModaPalavra.

E-mail: mariaeducrrea@gmail.com

Lattes: <http://lattes.cnpq.br/0394731163938560>

Orcid: <https://orcid.org/0009-0001-2465-4522>

Neide Schulte é graduada em Desenho e Plástica pela Universidade Federal de Santa Maria (1992), especialização em Ensino da Arte pela Univille e especialização em Moda pela Universidade do Estado de Santa Catarina, mestrado em Engenharia de Produção pela Universidade Federal de Santa Catarina (2003), doutorado em Design pela PUC-Rio (2011). Atualmente é professora titular da Universidade do Estado de Santa Catarina com atuação na graduação, mestrado e doutorado do curso de Moda, na linha de pesquisa Moda e Sociedade, e Diretora de Extensão do Ceart- Udesc.

E-mail: neide.schulte@gmail.com

Lattes: <http://lattes.cnpq.br/2166230362197561>

Orcid: <https://orcid.org/0000-0001-5690-5819>

Icleia Silveira é doutora em Design (2011) pela Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro (PUC-Rio). Mestra em Engenharia da Produção (2003) pela Universidade Federal de Santa Catarina. Especialista em Desenho Industrial, Estilismo e Modelagem de moda (1992) pela Universidade do Estado de Santa Catarina. Atualmente, é professora do quadro efetivo de docentes do curso de bacharelado em moda e do Programa de Pós-Graduação em Design de Vestuário e Moda (PPGModa), ambos da Udesc. Atua, leciona e pesquisa as seguintes áreas: ergonomia, modelagem plana do vestuário, moulage, processos produtivos nas indústrias têxteis e de confecção, gestão do conhecimento, negócios de moda e aprendizagem organizacional.

E-mail: icleiasilveira@gmail.com

Lattes: <http://lattes.cnpq.br/7917562140074797>

Orcid: <https://orcid.org/0000-0003-4493-9768>

O papel do design no vestuário para pessoas neurodivergentes

The role of design in clothing for neurodivergent people

Heloísa Rodrigues da Silva Pessoa

Ana Cláudia Maynardes

Resumo: Este artigo analisa o papel do design no vestuário para pessoas neurodivergentes, com foco na invisibilidade das demandas sensoriais na moda convencional. Parte-se do entendimento de que roupas não exercem apenas função estética ou protetiva, mas atuam como mediadoras entre corpo, ambiente e experiência cotidiana. Por meio de revisão narrativa da literatura, articulam-se contribuições do design inclusivo, da ciência têxtil e dos estudos da neurodiversidade para discutir como escolhas materiais, modelagens e acabamentos podem favorecer o conforto ou produzir barreiras de uso. Os resultados mostram que a padronização da indústria da moda tende a ignorar diferenças corporais e perceptivas, fazendo com que os usuários precisem se adaptar às roupas disponíveis. Em contraponto, práticas participativas como o codesign e a escuta ativa, aliadas a soluções construtivas centradas no conforto sensorial (costuras planas, etiquetas não irritantes, tecidos respiráveis, variedade de modelagens), mostram potencial para ampliar autonomia, pertencimento e participação social. Conclui-se que o design de vestuário possui responsabilidade social e que considerar o conforto sensorial deve ser entendido como um requisito de qualidade, e não como um diferencial opcional.

Palavras-chaves: design inclusivo; neurodiversidade; conforto sensorial; codesign; cidadania e design.

Abstract: This article analyzes the role of design in clothing for neurodivergent people, focusing on the invisibility of sensory demands in conventional fashion. It starts from the understanding that clothes do not serve only an aesthetic or protective function, but act as mediators between the body, the environment, and everyday experience. Through a narrative literature review, contributions from inclusive design, textile science, and neurodiversity studies are articulated to discuss how material choices, patternmaking, and finishes can either promote comfort or create barriers to use. The results show that the standardization of the fashion industry tends to ignore bodily and perceptive differences, forcing users to adapt to the clothes available. In contrast, participatory practices such as co-design and active listening, combined with constructive solutions centered on sensory comfort (flat seams, non-irritating labels, breathable fabrics, varied patternmaking), show potential to increase autonomy, belonging, and social participation. It is concluded that clothing design has a social responsibility and that considering sensory comfort must be understood as a quality requirement, not as an optional differentiator.

Keywords: inclusive design; neurodiversity; sensory comfort; co-design; citizenship and design.

Introdução

O vestuário ocupa posição central na relação entre corpo, ambiente e experiência cotidiana, pois acompanha o indivíduo ao longo do dia e permanece em contato contínuo com a pele. Por isso, a roupa não se limita à estética nem à proteção física. Ela atua como uma segunda pele, mediando sensações térmicas, táteis, mecânicas e simbólicas que influenciam diretamente o conforto, a autonomia e o bem-estar. Estudos da área têxtil demonstram que características como toque, textura, peso, elasticidade, respirabilidade e acabamento interferem na percepção subjetiva de conforto e na aceitação de uma peça pelo usuário (Broega; Silva, 2010; Longhi; Merino, 2020; Mariano, 2016). Dessa forma, compreender a experiência do vestir exige reconhecer que materiais, modelagem e detalhes construtivos participam ativamente da relação entre indivíduo e produto.

Apesar dessa relevância, a indústria da moda ainda opera, em grande parte, segundo padrões homogêneos de produção, estética e consumo. O desenvolvimento de coleções costuma priorizar tendências, escala produtiva e medidas corporais normativas, enquanto diferenças funcionais, cognitivas e sensoriais recebem pouca atenção. Essa lógica reduz o alcance social do design de moda e cria barreiras silenciosas para diversos grupos. Pesquisas recentes sobre inclusão no vestuário indicam que a ausência de adaptações projetuais compromete independência, conforto e participação social, o que evidencia a necessidade de ampliar o conceito de acessibilidade para além de questões motoras ou dimensionais (Bezerra; Silva, 2024). Quando o projeto ignora a diversidade dos corpos e das percepções, a roupa pode tornar-se fonte de exclusão.

Essa questão torna-se ainda mais evidente no caso de pessoas neurodivergentes, especialmente autistas e indivíduos com alterações no processamento sensorial. A literatura aponta alta incidência de respostas sensoriais atípicas nesse público, incluindo hipersensibilidade, hipossensibilidade e sobrecarga diante de estímulos cotidianos (Kyriacou *et al.*, 2021; Setimi *et al.*, 2025). Uma meta-análise clássica sobre o tema identificou diferenças significativas entre pessoas autistas e grupos típicos quanto à frequência e intensidade de sintomas sensoriais (Ben-Sasson *et al.*, 2009). Em adultos autistas, Crane, Goddard e Pring (2009) registraram níveis extremos de processamento sensorial em parcela expressiva da amostra analisada, indicando que essas características permanecem ao longo da vida. Esses resultados mostram que o tema não se restringe à infância nem ocupa posição secundária na experiência autista.

No campo do vestuário, tais diferenças sensoriais produzem efeitos concretos. Etiquetas rígidas, costuras salientes, elásticos compressivos, tecidos ásperos, fibras sintéticas pouco respiráveis, ruídos produzidos por certos materiais ou modelagens restritivas podem desencadear desconforto intenso (Kyriacou *et al.*, 2021; Silva; Câmara; Freire, 2024). Para alguns usuários, trata-se de simples incômodo passageiro. Para outros, esses elementos dificultam concentração, permanência em ambientes sociais, desempenho ocupacional e regulação emocional (Kyriacou *et al.*, 2021; Setimi *et al.*, 2025). O ato de vestir, frequentemente tratado como rotina simples, pode converter-se em experiência desgastante e até evitada (Bezerra; Silva, 2024). Quando isso ocorre, evidencia-se uma falha projetual, não no corpo do usuário, mas no produto que desconsidera diferentes modos de perceber e interagir com o mundo (Perez; Martins, 2024).

Essa interpretação aproxima-se dos princípios do design centrado no humano. Norman (2013) sustenta que muitos problemas recorrentes de uso decorrem menos de limitações individuais e mais de soluções mal concebidas, incapazes de responder às necessidades reais das pessoas.

Aplicado ao vestuário, esse raciocínio permite questionar a tendência histórica de responsabilizar o indivíduo por não tolerar determinadas roupas, quando o problema muitas vezes está em escolhas materiais, modelagens e acabamentos inadequados (Perez; Martins, 2024). A roupa inclusiva, portanto, não deve ser vista como nicho assistencial ou exceção mercadológica, mas como resposta qualificada à diversidade humana.

Além disso, discutir neurodiversidade exige rever abordagens exclusivamente centradas na incapacidade. Milton (2012) propõe o chamado problema da dupla empatia, segundo o qual dificuldades relacionais entre pessoas autistas e não autistas decorrem de falhas mútuas de compreensão, e não apenas de limitações atribuídas unilateralmente ao sujeito autista. No campo do design, essa perspectiva é relevante porque muitas demandas sensoriais permanecem invisíveis não por inexistirem, mas porque designers e sistemas produtivos não as reconhecem. Quando equipes criativas utilizam apenas referenciais neurotípicos, ampliam a distância entre produto e usuário.

Por essa razão, metodologias participativas tornam-se estratégicas. Processos de codesign, codesenvolvimento e escuta qualificada permitem incorporar experiências concretas desde as fases iniciais do projeto, o que reduz decisões baseadas em suposições externas (Perez; Martins, 2024; Sanders; Stappers, 2008). A literatura metodológica também ressalta que ouvir grupos historicamente sub-representados exige atenção ética, sensibilidade interpretativa e disposição para rever pressupostos prévios (McClelland, 2017). No contexto da moda, isso significa compreender preferências táteis, rotinas de uso, rejeições materiais, demandas simbólicas e expectativas de pertencimento social que raramente aparecem em processos convencionais (Brogini; Schemes, 2024; Perez; Martins, 2024).

Diante desse cenário, este artigo discute o papel do design no vestuário para pessoas neurodivergentes ao analisar a invisibilidade das questões sensoriais na moda convencional e os desafios éticos e sociais produzidos por essa exclusão. Com base em revisão bibliográfica, articulam-se contribuições do design inclusivo, da ciência têxtil e dos estudos da neurodiversidade para demonstrar que roupas desenvolvidas com atenção às diferentes formas de percepção podem ampliar conforto, autonomia e cidadania. Defende-se, por fim, que esse papel ultrapassa a dimensão mercadológica e visual, assumindo responsabilidade social concreta ao transformar o vestuário em instrumentos de participação, pertencimento e dignidade.

Metodologia

Este estudo adota uma abordagem qualitativa, estruturada como revisão narrativa da literatura, para compreender como o design de vestuário pode atender às necessidades sensoriais de pessoas neurodivergentes. Essa escolha metodológica justifica-se pelo caráter interdisciplinar do tema, que envolve não apenas a parte material e funcional das roupas, mas também seus aspectos sociais e simbólicos. A revisão narrativa permite integrar essas diferentes perspectivas para construir uma leitura crítica sobre os desafios e as possibilidades do design inclusivo.

As buscas pelo material bibliográfico foram realizadas em bases acadêmicas como Portal de Periódicos CAPES, Web of Science, Scopus e Google Scholar. Na etapa de seleção, foram priorizados textos com forte embasamento teórico e ligação direta com o problema investigado. O acervo final é composto por artigos científicos avaliados por pares, teses, dissertações e livros de referência.

O conjunto de obras analisadas reflete a riqueza do tema, reunindo áreas do conhecimento que se complementam. Estão presentes fundamentos do design de moda e do design centrado no usuário, cruzados com estudos culturais e de integração sensorial. Ganham destaque especial as pesquisas recentes sobre neurodiversidade voltadas ao Transtorno do Espectro Autista (TEA) e ao Transtorno do Processamento Sensorial (TPS), além de abordagens sobre processos colaborativos como o codesign e os impactos táteis, visuais e simbólicos que os materiais têxteis causam nos indivíduos.

A análise do conteúdo ocorreu por meio de leitura cuidadosa e interpretativa, agrupando os assuntos por afinidade temática. O intuito foi identificar as relações, as contribuições e o que ainda falta debater no campo do vestuário acessível. A partir desse processo, definiram-se cinco eixos principais que estruturam e orientam a discussão dos resultados: (1) o design como ação social e ética; (2) a escuta e a participação nos processos de criação; (3) a diversidade sensorial na experiência do vestir; (4) a padronização na moda; e (5) o papel dos materiais têxteis no conforto sensorial.

Resultados e discussão

A análise da literatura indicou que o debate sobre vestuário para pessoas neurodivergentes ultrapassa questões estritamente funcionais ou estéticas. Os estudos revisados mostram que escolhas projetuais e materiais influenciam diretamente o conforto, a autonomia e a participação social. Diante disso, esta seção discute os principais aspectos identificados, organizados em cinco eixos analíticos que permitem compreender limites e possibilidades do design de vestuário sob uma perspectiva inclusiva.

(1) O design como ação social e ética

Compreender o design como ação social e ética significa reconhecer que projetar não se limita à criação de produtos visualmente atraentes ou voltados apenas ao lucro. Toda decisão de projeto gera efeitos concretos na vida cotidiana, influenciando conforto, autonomia e possibilidades reais de participação social. No campo do vestuário, essa responsabilidade torna-se ainda mais evidente, pois a roupa acompanha o corpo diariamente e interfere na relação entre indivíduo, ambiente e sociedade (Montemuzzo, 2003). Por isso, tratar o vestuário somente como mercadoria ou tendência enfraquece sua dimensão humana e social.

Autores do design centrado no humano, como Norman (2013) defendem que os produtos devem responder às necessidades reais das pessoas, e não exigir adaptação constante dos usuários. O autor afirma que muitos problemas de uso decorrem de projetos mal concebidos, e não de limitações individuais. Essa contribuição é relevante porque desloca a responsabilidade do usuário para o produto. No vestuário, isso permite entender que etiquetas rígidas, costuras desconfortáveis, modelagens restritivas e tecidos desagradáveis não são detalhes menores, mas sinais de falhas projetuais.

Nesse sentido, o modelo social da deficiência amplia o debate ao defender que a incapacidade não está apenas no corpo, mas também nas barreiras impostas pela sociedade (Bampi; Guilhem; Alves, 2010; Sierra; Okimoto; Beccari, 2019). Essa leitura fortalece a crítica ao vestuário excludente, pois mostra que objetos e ambientes também podem limitar a participação. Quando aplicada à

moda, evidencia que a dificuldade de interação com determinadas peças não representa falha pessoal, mas indício direto de problema no projeto (Perez; Martins, 2024). A fragilidade mais comum do setor está em responsabilizar o usuário por “não se adaptar”, em vez de rever escolhas de materiais, modelagem e acabamento.

Essa questão torna-se ainda mais sensível no caso de pessoas neurodivergentes. Uma peça considerada comum para parte da população pode provocar dor, ansiedade, distração constante ou esgotamento em outros usuários. Muitas dessas experiências são tratadas como exagero ou preferência individual, quando revelam necessidades concretas ignoradas pelo mercado. Isso demonstra que o desconforto nem sempre nasce da condição da pessoa, mas da baixa sensibilidade do processo projetual diante de diferentes formas de perceber o mundo.

A dimensão ética do design foi destacada por Papanek (1972) ao criticar modelos produtivos guiados principalmente pelo lucro e pelo consumo. O autor defende que os designers devem usar seus conhecimentos para responder a necessidades humanas reais, sobretudo de grupos em situação de vulnerabilidade. Sua contribuição permanece atual, especialmente em um setor marcado por consumo acelerado e padronização estética. Contudo, parte do discurso contemporâneo sobre inclusão ainda permanece no campo da publicidade, sem mudanças consistentes nos produtos oferecidos.

Na mesma direção, Redig (2006) *apud* Moura (2018) afirma que não existe design que não seja para a sociedade. Essa ideia reforça que todo projeto produz impacto social, mesmo quando isso não é reconhecido. O design não é neutro, ele pode ampliar acessos e promover pertencimento, ou reforçar desigualdades já existentes. Trigueiros (2024) também entende o design como agente capaz de melhorar o mundo para todos, combatendo a noção de que inclusão seria atributo opcional. O ponto forte dessa visão está em ampliar a responsabilidade social da profissão; o ponto fraco surge quando esse discurso não se converte em práticas concretas.

A Figura 1 foi construída como um diagrama comparativo, organizado em duas colunas que contrastam o modelo tradicional (normativo) e o modelo inclusivo (ético-social) no design de vestuário. Em cada coluna, as etapas seguem uma sequência descendente: parte-se do foco central do projeto, avança-se para a relação entre roupa e usuário, chega-se à interpretação do desconforto e, por fim, à atribuição da responsabilidade pelas barreiras de uso. No modelo tradicional, o foco recai sobre o produto e a padronização, o que exige adaptação do usuário; o desconforto é tratado como falha individual, e as barreiras de uso são imputadas à pessoa. No modelo inclusivo, o foco desloca-se para a pessoa e sua diversidade; a roupa é projetada para adaptar-se ao usuário; o desconforto é interpretado como indício de falha projetual; e a responsabilidade social passa a ser assumida pelo design. A Figura 1 demonstra visualmente a mudança de paradigma proposta pelo design como ação social e ética no campo do vestuário.

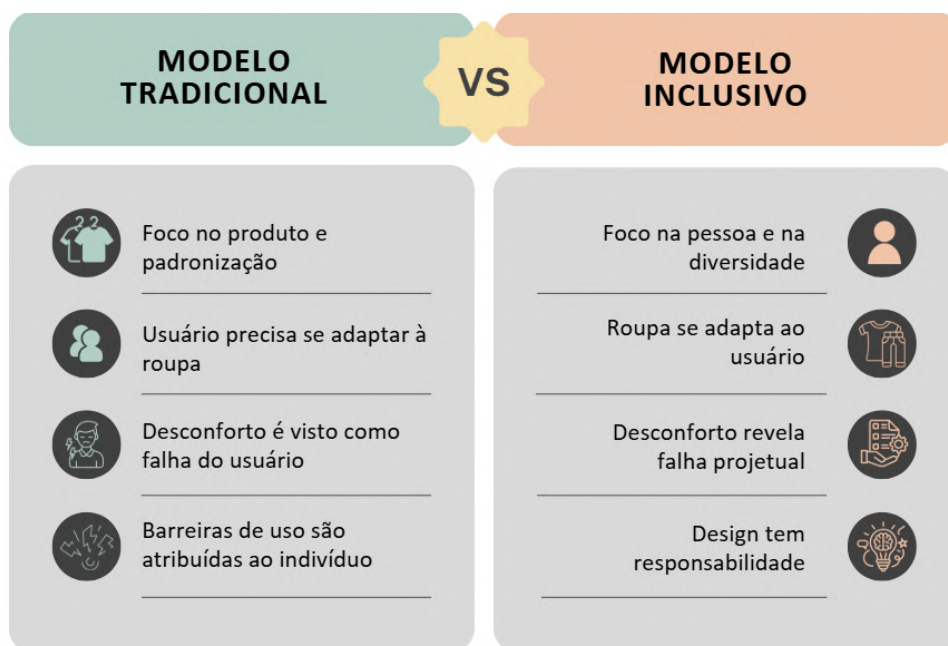


Figura 1: Contrastes entre o modelo tradicional e o modelo inclusivo no design de vestuário. Fonte: Elaborada pelas autoras (2026).

Assumir postura ética exige, portanto, deslocar o foco exclusivamente mercadológico e incorporar valores como equidade, respeito à diversidade humana e ampliação do acesso. No design de moda, isso significa considerar conforto, dignidade e participação social como critérios centrais de qualidade, e não como ajustes posteriores (Perez; Martins, 2024). Para que isso aconteça de forma real, também é necessário transformar a maneira como os projetos são desenvolvidos. A passagem de um modelo normativo para processos inclusivos depende da escuta ativa e da participação direta dos usuários, como pessoas neurodivergentes. Nesse sentido, práticas colaborativas tornam-se fundamentais para reduzir suposições externas e construir soluções mais adequadas (Sanders; Stappers, 2008), tema aprofundado na seção seguinte.

(2) Escuta e participação nos processos de criação

Para que o design cumpra sua responsabilidade social, não basta melhorar produtos já existentes. Também é necessário transformar a forma como eles são concebidos. Durante muito tempo, o usuário final foi visto apenas como consumidor ou fonte de dados, com pouca influência real nas decisões do projeto. Em resposta a essa limitação, Sanders e Stappers (2008) defendem o codesign, abordagem que propõe deixar de projetar para as pessoas e passar a projetar com elas. Nessa perspectiva, o usuário deixa de ocupar posição passiva e passa a ser reconhecido como especialista de sua própria experiência (Perez; Martins, 2024). O principal ponto forte dessa proposta está em aproximar produto e realidade de uso. Sua fragilidade, contudo, aparece quando empresas adotam a linguagem participativa sem dividir de fato decisões relevantes.

No contexto da inclusão de pessoas neurodivergentes, a participação direta torna-se ainda mais importante, pois muitas dificuldades enfrentadas no uso do vestuário não são visíveis para quem não vive essa experiência. Para que essa participação aconteça de forma legítima, a escuta precisa ser tratada como etapa central do processo. McClelland (2017) utiliza o conceito de “escuta vulnerável” para mostrar que ouvir grupos historicamente marginalizados exige

abertura, sensibilidade e disposição para rever certezas prévias. Trata-se de contribuição relevante porque lembra que escutar não é apenas coletar opiniões, mas reconhecer os limites do próprio olhar profissional. A fragilidade mais comum nesse campo surge quando a escuta é reduzida a formulários rápidos ou consultas simbólicas, sem impacto real no projeto.

A literatura também apresenta um contraponto importante sobre participação e proteção. Alexander, Pillay e Smith (2018) observam que comitês de ética e outras instituições de pesquisa muitas vezes afastam grupos considerados vulneráveis de pesquisas e projetos por receio de causar desconforto. Embora a intenção seja proteger, o efeito pode ser oposto. Os próprios autores mostram que a exclusão produz invisibilidade e mantém necessidades reais fora do debate. No caso de pessoas neurodivergentes, impedir a participação sob argumento de cuidado pode reforçar o paternalismo e atrasar soluções que melhorariam a autonomia e a qualidade de vida (Alexander; Pillay; Smith, 2018). O desafio, portanto, não é excluir para proteger, mas criar formas éticas e acessíveis de participação.

Além disso, outro conceito decisivo para essa discussão é o problema da dupla empatia (*double empathy problem*), proposto por Milton (2012). Tradicionalmente, dificuldades de comunicação entre pessoas autistas e não autistas foram atribuídas apenas ao sujeito autista. Milton (2012) contesta essa leitura e argumenta que a incompreensão ocorre nos dois sentidos, especialmente quando pessoas com formas distintas de perceber o mundo tentam interagir. Essa contribuição é importante porque desloca a ideia de déficit individual para uma dificuldade relacional. No design, isso significa reconhecer que o profissional também pode falhar ao interpretar as necessidades do usuário, e não apenas o contrário.

Para reduzir essa distância, o envolvimento direto mostra-se um caminho consistente. Gaudion *et al.* (2014, *apud* Milton *et al.*, 2022) demonstram que experiências compartilhadas entre designers neurotípicos e adultos autistas ampliam o entendimento mútuo e favorecem soluções mais adequadas. Quando pessoas neurodivergentes participam do codesign, as decisões deixam de ser baseadas em suposições e passam a considerar o que realmente incomoda, machuca ou conforta no uso da roupa. O ponto forte dessa abordagem está na qualidade das soluções geradas, mas sua principal dificuldade costuma ser a resistência de modelos produtivos rápidos e centralizados, pouco abertos à colaboração.

Dessa forma, metodologias participativas e práticas de escuta ativa são pilares para que a moda deixe de impor barreiras silenciosas. Compreender a experiência de quem veste a roupa é passo essencial para desenvolver produtos mais justos e eficazes. Essa compreensão conduz, naturalmente, à análise das diferentes formas como o corpo percebe o vestuário, tema tratado na seção seguinte.

(3) Diversidade sensorial na experiência do vestir

A experiência de vestir uma roupa vai muito além de cobrir o corpo. O contato contínuo entre tecido e pele produz estímulos táteis, térmicos e mecânicos durante todo o tempo de uso. Para muitas pessoas, essas sensações passam quase despercebidas ou são facilmente toleradas. Entretanto, para indivíduos neurodivergentes, especialmente pessoas com TEA e TPS, esse contato pode gerar desconforto intenso e impactar diretamente a rotina (Setimi *et al.*, 2025). Estudos indicam que mais de 90% das pessoas autistas apresentam respostas sensoriais atípicas, capazes de interferir

em atividades diárias, relações sociais e qualidade de vida (Ben-Sasson *et al.*, 2009; Kyriacou *et al.*, 2021). Esses dados reforçam a relevância do tema, embora ainda exista baixa presença dessa discussão no setor da moda.

A diversidade sensorial aparece de formas distintas, mas costuma ser descrita entre dois polos principais: hipersensibilidade e hipossensibilidade. Na hipersensibilidade, o sistema nervoso percebe estímulos comuns de maneira ampliada e tem dificuldade para filtrá-los. Nesses casos, elementos considerados simples por parte da população, como uma etiqueta na nuca, uma costura saliente, o calor excessivo de um tecido ou a rigidez de determinada fibra, podem ser sentidos como dor, irritação ou ameaça (Kyriacou *et al.*, 2021). A principal contribuição desses estudos está em mostrar que o desconforto não é exagero ou capricho, mas experiência concreta. A fragilidade recorrente do mercado está em tratar tais relatos como preferências subjetivas e não como necessidades legítimas.

Por outro lado, há pessoas com hipossensibilidade ou busca sensorial, que necessitam de estímulos mais intensos para perceber o corpo e organizar sensações internas. Nesses casos, determinados pesos, texturas, compressões leves ou toques repetitivos podem trazer sensação de segurança e regulação (Ben-Sasson *et al.*, 2009). Esse aspecto amplia o debate, pois mostra que não existe solução única para todos os usuários neurodivergentes. O desafio para o design está justamente em abandonar respostas padronizadas e considerar diferentes perfis sensoriais, algo ainda pouco comum na produção em escala.

Diante dessa complexidade, o vestuário pode assumir papéis opostos na vida cotidiana, funcionar como fonte de sofrimento ou como recurso de apoio. Quando roupas são desenvolvidas sem atenção ao conforto, com tecidos ásperos, fibras pouco respiráveis, excesso de costuras internas ou modelagens restritivas, aumentam as chances de sobrecarga sensorial. Pesquisas apontam que esse tipo de desconforto pode prejudicar concentração, elevar estresse e levar à recusa de determinados ambientes, como escola, trabalho ou espaços públicos (Kyriacou *et al.*, 2021; Setimi *et al.*, 2025). A limitação desses produtos não está apenas no material escolhido, mas na ausência de escuta e teste com usuários reais.

Em sentido oposto, quando a roupa é pensada a partir do conforto integral, ela pode tornar-se importante ferramenta de bem-estar. Broega e Silva (2010) destacam que o conforto envolve dimensões estéticas, termofisiológicas, ergonômicas e sensoriais relacionadas ao toque. Na prática, tecidos macios, costuras reduzidas, etiquetas removíveis, boa respirabilidade e modelagens mais adequadas podem diminuir incômodos e favorecer a autorregulação. Setimi *et al.* (2025) relacionam esse processo à acomodação sensorial, isto é, ao ajuste dos estímulos do ambiente para promover equilíbrio interno. Da mesma forma, relatos reunidos por Kyriacou *et al.* (2021) mostram que roupas agradáveis ao toque podem gerar calma e alívio em situações de tensão cotidiana.

Compreender a diversidade sensorial na experiência do vestir significa reconhecer que conforto não é luxo nem detalhe secundário, mas questão de saúde, autonomia e cidadania. Ainda assim, boa parte da indústria segue tratando o tema como nicho específico, quando ele revela problemas mais amplos de padronização e exclusão.

(4) A padronização na moda

Historicamente, a indústria do vestuário foi estruturada a partir da lógica da produção em massa. Para fabricar roupas em grande escala, com rapidez e menor custo, o setor adotou sistemas rígidos de padronização. Esse processo ganhou ainda mais força com a expansão do *fast fashion*, modelo marcado pela alta velocidade de consumo e por peças com curto ciclo de vida (Coutinho; Kauling, 2020). Essa estratégia trouxe ganhos comerciais importantes, como maior oferta e preços mais acessíveis, porém também consolidou limites sociais relevantes. Entre eles, destaca-se a tendência de tratar corpos, rotinas e necessidades como se fossem homogêneos.

Para viabilizar a escala produtiva, a confecção utiliza tabelas de medidas padronizadas e processos repetitivos. Embora esses recursos sejam necessários do ponto de vista industrial, tornam-se problemáticos quando passam a representar o único parâmetro de referência. Lida (1990) observa que o uso de padrões ergonômicos exige atenção à variabilidade humana, aspecto muitas vezes reduzido na prática produtiva. Como consequência, pessoas com diferentes proporções corporais, deficiências, sensibilidades sensoriais ou necessidades específicas encontram dificuldade para acessar peças adequadas. Marmilicz *et al.* (2022) indicam que parte significativa da população permanece pouco contemplada por esse modelo, o que revela distância entre produção em larga escala e diversidade real dos usuários.

No cotidiano, esse cenário afeta especialmente pessoas com deficiência e indivíduos neurodivergentes. Muitas vezes, as opções disponíveis nas lojas não consideram conforto tátil, facilidade de vestir, liberdade de movimento ou ausência de elementos incômodos. Assim, o usuário precisa se adaptar ao que existe no mercado, e não o contrário. Essa inversão revela uma fragilidade importante do setor. A eficiência produtiva avança, enquanto a inclusão permanece limitada.

Além da dimensão funcional, a padronização também produz efeitos simbólicos. Quando apenas certos corpos e estilos de vida são contemplados, reforça-se a ideia de normalidade como único modelo desejável. Brilhante *et al.* (2021) e Mello (2023) apontam que a moda participa da construção de padrões estéticos e sociais que podem excluir sujeitos fora dessa norma. Essa exclusão costuma ocorrer de forma silenciosa. Não há proibição explícita, mas ausência de opções, falta de representatividade e experiências repetidas de inadequação. Se uma pessoa entra em uma loja e não encontra peças compatíveis com seu corpo ou sua sensibilidade, recebe a mensagem implícita de que não foi considerada naquele espaço.

Superar esse cenário exige mais do que campanhas publicitárias pontuais ou coleções isoladas. A contribuição real depende de uma revisão dos processos de desenvolvimento, ampliação de grades, diversificação de modelagens, testes com públicos distintos e consideração do conforto como requisito básico. Em vez de abandonar totalmente a padronização, o caminho mais consistente parece ser torná-la mais flexível e compatível com a pluralidade humana. Nesse contexto, também se torna essencial observar como escolhas materiais e construtivas influenciam o uso diário das roupas, tema abordado na seção seguinte.

(5) Materiais têxteis e conforto sensorial

Se a padronização da moda tende a simplificar corpos e experiências, é nas escolhas materiais e construtivas que seus efeitos se tornam mais visíveis no uso diário. O que parece detalhe técnico no processo produtivo pode representar conforto, incômodo ou até impossibilidade de uso para diferentes pessoas. Por essa razão, compreender o papel dos materiais têxteis e dos acabamentos torna-se etapa essencial para pensar um vestuário realmente inclusivo, capaz de responder às variadas formas de perceber a roupa.

Toda peça de vestuário ganha forma por meio de escolhas de materiais e de construção. Por isso, o conforto não depende apenas do desenho da roupa, mas também do tecido, das costuras, dos acabamentos e do modo como esses elementos tocam o corpo. Para muitas pessoas, tais detalhes passam despercebidos. Para usuários neurodivergentes, porém, eles podem definir se a peça será utilizável ou rejeitada. Broega e Silva (2010) explicam que o bem-estar proporcionado pela roupa envolve, entre outros aspectos, o conforto termofisiológico, ligado à troca de calor e à respirabilidade, e o conforto sensorial de toque, relacionado às sensações geradas pelo contato direto do material com a pele. Quando há alterações no processamento sensorial, falhas nesses aspectos deixam de ser pequenos incômodos e passam a comprometer o uso cotidiano.

Entre os elementos mais citados como fonte de desconforto no vestuário convencional estão etiquetas rígidas e costuras internas salientes (Silva; Câmara; Freire, 2024). O atrito constante dessas partes, especialmente em regiões sensíveis como nuca, laterais e cintura, pode ser percebido como algo abrasivo por pessoas com hipersensibilidade tátil. Kyriacou *et al.* (2021) relatam que muitos usuários recorrem a soluções improvisadas, como cortar etiquetas ou vestir a roupa do avesso. Essas estratégias mostram a capacidade de adaptação do usuário, mas também revelam falha do produto, que transfere ao consumidor a tarefa de corrigir problemas básicos de conforto. Como alternativa mais ética e eficiente, Silva, Câmara e Freire (2024) defendem costuras planas ou embutidas, como a técnica *flatlock*, além da substituição de etiquetas costuradas por informações estampadas no avesso da peça.

A composição têxtil também exerce influência direta na experiência sensorial. Fibras sintéticas, como poliéster e excesso de elastano, aparecem com frequência em relatos de rejeição, seja pelo toque menos agradável, seja pela menor respirabilidade e retenção de calor e umidade (Kyriacou *et al.*, 2021; Silva; Câmara; Freire, 2024). Em contrapartida, tecidos de fibras naturais, como malhas 100% algodão, tendem a apresentar melhor aceitação, assim como superfícies lisas e fluidas, a exemplo do cetim, que podem oferecer sensação de suavidade e conforto (Kyriacou *et al.*, 2021). Ainda assim, é importante evitar generalizações. Nem todo usuário prefere os mesmos materiais, e escolhas tidas como ideais para alguns podem ser desagradáveis para outros. O principal aprendizado, portanto, não é eleger um tecido universal, mas reconhecer a necessidade de variedade e possibilidade de escolha.

Outro aspecto relevante envolve peso, elasticidade e caimento do tecido. Roupas excessivamente apertadas ou rígidas podem gerar sensação de aprisionamento e desconforto intenso. Por outro lado, alguns indivíduos se beneficiam de materiais mais encorpados ou de peças que exerçam pressão firme e constante sobre o corpo, o que pode favorecer a organização sensorial e a sensação de segurança. Esse contraste evidencia que a neurodiversidade não comporta soluções únicas. O ponto mais frágil de muitos projetos está em presumir que todos os usuários desejam a mesma experiência corporal.

Diante disso, a seleção de materiais e técnicas de confecção não deve ser tratada como decisão apenas estética ou econômica. Trata-se de requisito funcional e social. Soluções inclusivas e sensíveis envolvem oferecer diferentes opções de toque, modelagens menos invasivas, sistemas de fechamento simples, redução de costuras agressivas, etiquetas não irritantes e tecidos compatíveis com distintas necessidades térmicas e sensoriais. O avanço mais consistente ocorre quando o conforto é considerado desde o início do projeto, e não como ajuste posterior. Quando isso acontece, a roupa cumpre melhor sua função de proteger, regular e acolher o corpo, respeitando a diversidade humana.

A Figura 2 reúne os principais pontos discutidos neste estudo ao relacionar problemas recorrentes do vestuário convencional, estratégias projetuais inclusivas e seus possíveis resultados. O esquema mostra que as barreiras presentes na moda não são inevitáveis, mas consequência de escolhas que podem ser revistas por meio de práticas mais participativas, técnicas e socialmente responsáveis.



Figura 2: Relação entre desafios do vestuário convencional, estratégias inclusivas e resultados esperados. Fonte: Elaborada pelas autoras (2026).

A articulação entre os eixos analisados permite compreender que as limitações do vestuário convencional não decorrem de um único fator isolado, mas de um conjunto de decisões projetuais que se reforçam mutuamente. A compreensão do (1) design como ação social e ética evidencia a responsabilidade do projeto sobre seus impactos, enquanto (2) a escuta ativa e a participação se apresentam como condição para aproximar o processo criativo das experiências reais de uso. Essa aproximação torna visível a (3) diversidade sensorial do vestir, frequentemente ignorada por modelos produtivos baseados na (4) padronização da moda, cujos efeitos se (5) materializam de forma concreta nas escolhas têxteis e construtivas. Ao conectar esses aspectos, o estudo demonstra que a exclusão não está apenas no produto final, mas na lógica que orienta sua concepção. Da mesma forma, as possibilidades de transformação não dependem de soluções pontuais, mas de uma mudança integrada que envolva método, materialidade e posicionamento ético. Assim, pensar o vestuário a partir da diversidade sensorial não apenas amplia o campo do

design inclusivo, mas também redefine critérios de qualidade, ao incorporar conforto, autonomia e pertencimento como dimensões centrais do projeto.

Considerações finais

Este estudo permitiu compreender que o vestuário não se limita a funções utilitárias ou visuais, mas atua como mediador contínuo entre corpo, ambiente e experiência cotidiana. Quando analisado sob a perspectiva da neurodiversidade, evidencia-se que essa mediação pode favorecer conforto, autonomia e pertencimento, ou, em sentido oposto, produzir desconforto, restrições de uso e exclusão. Dessa forma, o design de vestuário deixa de ser apenas uma prática estética ou produtiva e passa a assumir implicações diretas na qualidade de vida dos usuários.

A análise mostrou que as dificuldades enfrentadas por pessoas neurodivergentes não se explicam apenas por características individuais, mas, sobretudo, por decisões projetuais baseadas em padrões limitados de corpo, comportamento e percepção sensorial. A padronização presente na produção em massa, ao privilegiar eficiência e repetição, contribui para invisibilizar experiências que não se ajustam ao modelo dominante. Nesse contexto, o desconforto deixa de ser um efeito colateral e passa a revelar limites estruturais do próprio modo como o vestuário é concebido.

Como principal contribuição, o estudo evidencia que a inclusão no vestuário depende de uma articulação entre ética projetual, participação ativa dos usuários e escolhas materiais concretas. Não se trata apenas de ampliar representatividade, mas de rever parâmetros técnicos e projetuais. Elementos como redução de costuras agressivas, eliminação de etiquetas irritantes, seleção de materiais mais adequados ao toque e à respirabilidade, diversidade de modelagens e simplificação de sistemas de fechamento exemplificam caminhos possíveis. Ao mesmo tempo, a incorporação de práticas como a escuta qualificada e o codesign demonstra que soluções mais consistentes só são possíveis quando o usuário participa do processo, contribuindo com sua experiência direta de uso.

Apesar desses avanços, o campo ainda apresenta lacunas relevantes. A produção científica sobre vestuário e neurodiversidade permanece dispersa, com pouca sistematização e limitada presença de estudos aplicados ao contexto produtivo. Além disso, parte das discussões sobre moda inclusiva ainda se concentra no plano conceitual ou comunicacional, sem detalhamento técnico suficiente ou validação com usuários. Como uma revisão narrativa, este estudo busca oferecer uma leitura crítica e integrada de diferentes campos do conhecimento, o que também constitui uma limitação a ser superada em pesquisas futuras. Esse cenário indica a necessidade de investigações que integrem desenvolvimento de produto, testes de uso, análise de desempenho e participação contínua de pessoas neurodivergentes ao longo do processo.

Por fim, conclui-se que incorporar a diversidade sensorial ao design de vestuário não representa uma adaptação pontual, mas uma revisão mais ampla dos critérios que definem qualidade no projeto. Ao deslocar o foco da padronização para a experiência real de uso, o design amplia sua capacidade de promover conforto, autonomia e participação social. Nesse sentido, a inclusão deixa de ser exceção e passa a constituir um princípio orientador, capaz de transformar não apenas produtos, mas também a forma como o vestuário é pensado, produzido e legitimado socialmente. Mais do que vestir corpos diversos, trata-se de reconhecer o design como prática de cidadania, uma ferramenta concreta para a construção de um mundo mais justo, sensível e acolhedor para todos.

Referências

- ALEXANDER, Susan; PILLAY, Rona; SMITH, Bronwyn. A systematic review of the experiences of vulnerable people participating in research on sensitive topics. **International Journal of Nursing Studies**, Oxford, v. 88, p. 85-96, 2018. Disponível em: <https://doi.org/10.1016/j.ijnurstu.2018.08.013>. Acesso em: 6 jul. 2025.
- BAMPI, Luciana Neves da Silva; GUILHEM, Dirce; ALVES, Elioenai Dornelles. Modelo social: uma nova abordagem para o tema deficiência. **Revista Latino-Americana de Enfermagem**, Ribeirão Preto, 2010. Disponível em: <https://doi.org/10.1590/S0104-11692010000400022>. Acesso em: 6 jul. 2025.
- BEN-SASSON, Ayelet et al. A meta-analysis of sensory modulation symptoms in individuals with autism spectrum disorders. **Journal of Autism and Developmental Disorders**, Londres, v. 39, n. 1, p. 1-11, 2009. Disponível em: <https://doi.org/10.1007/s10803-008-0593-3>. Acesso em: 6 jul. 2025.
- BEZERRA, Marcela Fernanda de Carvalho Galvão Figueiredo; SILVA, Dilma Ferreira da. Redesign de vestuário para inclusão e diversidade na moda. **dObras** – Revista da Associação Brasileira de Estudos de Pesquisas em Moda, São Paulo, n. 42, p. 106–125, 2024. Disponível em: <https://dobras.emnuvens.com.br/dobras/article/view/1804>. Acesso em: 6 jul. 2025.
- BRILHANTE, Mariana Luísa Schaeffer; BABINSKI Júnior, Valdecir; CARVALHO, Mariana Moreira; SILVEIRA, Icléia; ROSA, Lucas da. Ostomia e vestuário: cartilha de desenvolvimento de vestuário para pessoas ostomizadas. **ModaPalavra**, Florianópolis, v. 14, n. 33, p. 155–179, 2021.
- BROEGA, Ana Cristina; SILVA, Maria Elisabete Cabeço. **O conforto total do vestuário: design para os cinco sentidos**. Braga: Universidade do Minho, 2010.
- BROGIN, Bruna; SCHEMES, Claudia. Moda e inclusão: cocriação de vestuário para crianças e adolescentes com deficiência visual. **Human Factors in Design**, Florianópolis, v. 13, n. 25, p. 140-164, 2024. Disponível em: <https://periodicos.udesc.br/index.php/hfd/article/view/24608>. Acesso em: 6 jul. 2025.
- COUTINHO, Marina; KAULING, Graziela Brunhari. Fast fashion e slow fashion: o paradoxo e a transição. **Memorare**, Tubarão, v. 7, n. 3, p. 83-99, 2020.
- CRANE, Laura; GODDARD, Lorna; PRING, Linda. Sensory processing in adults with autism spectrum disorders. **Autism**, Cork, v. 13, n. 3, p. 215-228, 2009. Disponível em: <https://doi.org/10.1177/1362361309103794>. Acesso em: 6 jul. 2025.
- IIDA, Itiro. **Ergonomia: projeto e produção**. 2. ed. São Paulo: Edgard Blücher, 1990.
- KYRIACOU, Chrysovalanto; FORRESTER-JONES, Rachel; TRIANTAFYLLOPOULOU, Paraskevi. Clothes, sensory experiences and autism: is wearing the right fabric important? **Journal of Autism and Developmental Disorders**, Londres, v. 53, n. 4, p. 1495-1508, 2021. Disponível em: <https://doi.org/10.1007/s10803-021-05140-3>. Acesso em: 6 jul. 2025.
- LONGHI, Tatiana Castro; MERINO, Eugenio Andrés Díaz. Teste de percepção tátil e térmica com materiais têxteis utilizados em uniformes. **ModaPalavra**, Florianópolis, v. 13, p. 9-129, 2020.
- MARIANO, Renata Fambelio Gomes. **A percepção sensorial do corpo vestido: uma análise têxtil sob o ponto de vista feminino**. 2016. Dissertação (Mestrado em Têxtil e Moda) – Universidade de São Paulo, São Paulo, 2016.
- MARMILICZ, Bárbara et al. **A indústria da moda nos moldes da inclusão** (reportagem). Santa Maria: Agência Da Hora, Universidade Federal de Santa Maria, 2022.
- MCCLELLAND, Sara. Vulnerable listening: possibilities and challenges of doing qualitative research. **Qualitative Psychology**, v. 4, n. 3, p. 338-352, 2017. Disponível em: <https://doi.org/10.1037/qup0000068>. Acesso em: 6 jul. 2025.
- MELLO, Júlia Almeida de. Moda múltipla: experiências inclusivas no contexto da Síndrome de Down. **Revista de Ensino em Artes, Moda e Design**, Florianópolis, v. 7, n. 3, p. 1-16, 2023. Disponível em: <https://doi.org/10.5965/25944630722023e4051>. Acesso em: 6 jul. 2025.

MILTON, Damian. On the ontological status of autism: the “double empathy problem”. **Disability and Society**, v. 27, n. 6, p. 883-887, 2012. Disponível em: <https://doi.org/10.1080/09687599.2012.710008>. Acesso em: 6 jul. 2025.

MILTON, Damian; GURBUZ, Emine; LÓPEZ, Beatriz. The ‘double empathy problem’: ten years on. **Autism**, Cork, v. 26, n. 8, p. 1901-1903, 2022. Disponível em: <https://doi.org/10.1177/13623613221131923>. Acesso em: 6 jul. 2025.

MONTEMEZZO, Maria Celeste de Fátima Sanches. **Diretrizes metodológicas para o projeto de produtos de moda no âmbito acadêmico**. 2003, 98f. Dissertação (Mestrado em Design) – Universidade Estadual Paulista, Bauru, 2003.

MOURA, Mônica Cristina. Design para o sensível: política e ação social na contemporaneidade. **Revista de Ensino em Artes, Moda e Design**, Florianópolis, v. 2, n. 2, p. 44-67, 2018. Disponível em: <http://dx.doi.org/10.5965/25944630222018044>. Acesso em: 30 abr. 2026.

NORMAN, Donald A. **The design of everyday things**. New York: Basic Books, 2013.

PAPANEK, Victor. **Design for the real world**. New York: Pantheon Books, 1972.

PEREZ, Iana Uliana; MARTINS, Suzana Barreto. Abordagem da deficiência no design de moda: revisão integrativa em artigos de periódicos brasileiros. **dObras** – **Revista da Associação Brasileira de Estudos de Pesquisas em Moda**, São Paulo, p. 181-202, 2024. Disponível em: <https://doi.org/10.26563/dobras.i42.1844>. Acesso em: 15 jun. 2025.

SANDERS, Elizabeth B.-N.; STAPPERS, Pieter Jan. Co-creation and the new landscapes of design. **CoDesign**, Londres, v. 4, p. 5-18, 2008. Disponível em: <https://doi.org/10.1080/15710880701875068>. Acesso em: 6 jul. 2025.

SETIMI, Andréa dos Santos et al. Acomodação sensorial como recurso terapêutico ocupacional na prática da integração sensorial no autismo. **Revista Multidisciplinar do Nordeste Mineiro**, Teófilo Otoni, v. 2, 2025.

SIERRA, Isabella de Souza; OKIMOTO, Maria Lucia Leite Ribeiro; BECCARI, Marcos Namba. Disability studies e

design: a dialética dos modelos de deficiência e de design. **Estudos em Design**, Rio de Janeiro, v. 27, p. 134-148, 2019.

SILVA, Gilberto do Nascimento da; CÂMARA, Nailton Torres; FREIRE, Aline Gabriel. Desenvolvimento de um produto de vestuário para pessoas com transtorno de processamento sensorial. **Revista Prâksis**, Novo Hamburgo, v. 2, 2024. Disponível em: <https://doi.org/10.25112/rpr.v2.3637>. Acesso em: 6 jul. 2025.

TRIGUEIROS, Paula. **Inspirando designers: mapeamento inspirador da inclusão pelo design (MID)**. Braga: UMinho Editora, 2024. Disponível em: <https://doi.org/10.21814/uminho.ed.119>. Acesso em: 6 jul. 2025.

Agradecimentos

As autoras agradecem à Universidade de Brasília e ao Programa de Pós-Graduação em Design pelo suporte acadêmico e institucional oferecido ao longo da realização deste estudo. Registra, igualmente, agradecimento à Fundação de Apoio à Pesquisa do Distrito Federal (FAPDF), pelo apoio financeiro concedido por meio de bolsa de estudos, fundamental para o desenvolvimento desta pesquisa.

Sobre as autoras

Heloísa Rodrigues da Silva Pessoa é engenheira têxtil formada pela Universidade Federal do Rio Grande do Norte (UFRN) e mestranda em Design pela Universidade de Brasília (UnB), na linha de Design e Inclusão. Atua em pesquisa aplicada nas áreas de vestuário inclusivo, conforto sensorial, materiais têxteis e desenvolvimento de produtos. Possui experiência em processos têxteis, consultoria técnica e ensino, com interesse em acessibilidade, inovação e relações entre corpo, materialidade e design.

E-mail: heloisapessoa.engtex@gmail.com

Lattes: <http://lattes.cnpq.br/5741569063452898>

Orcid: <https://orcid.org/0009-0003-5880-4351>

Ana Cláudia Maynardes possui graduação em Desenho Industrial pela Universidade Federal do Paraná (1989), mestrado em Artes pela Universidade de Brasília (2002) e doutorado em Artes pela Universidade de Brasília (2015). É professora do Departamento de Design da Universidade de Brasília, atuando na graduação e no Programa de Pós-Graduação em Design. É líder do Grupo de Pesquisa Laboratório de Desenvolvimento em Design (UnB/CNPq) e do Grupo Design, Cultura e Materialidade. Desenvolve pesquisas em design de produto, design e inclusão, cultura material, design brasileiro e educação.

E-mail: anacmay@gmail.com

Lattes: <http://lattes.cnpq.br/7406666262139231>

Orcid: <https://orcid.org/0000-0001-8769-7987>

Marcas de moda sustentável no ambiente digital: branding, design e engajamento colaborativo

Sustainable fashion brands in the digital environment: branding, design and collaborative engagement

Isadora dos Santos Belchior

Fernanda Hänsch Beuren

Eduardo Trauer

Resumo: Este artigo analisa como marcas de moda sustentável utilizam ecossistemas digitais, especialmente redes sociais, como estratégias de branding. Destaca-se o papel do designer de moda como agente ativo na adoção de práticas sustentáveis. Em meio à crescente demanda por transparência, discute os desafios enfrentados pelas marcas na construção de uma imagem coerente, evitando o greenwashing. A fundamentação teórica abrange o uso dos meios digitais no fortalecimento do branding, a atuação do designer na produção consciente e o marketing em ambientes digitais como ferramenta de engajamento colaborativo. A pesquisa é qualitativa, de natureza descritiva, com base em revisão bibliográfica e aplicação de questionário. Os resultados indicam que o design sustentável, aliado à comunicação digital ética e participativa, favorece a criação de vínculos com consumidores conscientes, fortalecendo valores sustentáveis por meio de narrativas autênticas e práticas transparentes. Contribui com reflexões sobre o papel simbólico do design e a cocriação de valor na moda.

Palavras-chaves: designer de moda; branding; sustentabilidade; ambientes digitais; moda sustentável.

Abstract: This article analyzes how sustainable fashion brands use digital ecosystems, especially social media, as branding strategies. It highlights the role of fashion designer as an active agent in adopting sustainable practices. Amidst the growing demand for transparency, it discusses the challenges brands face in building a coherent image while avoiding greenwashing. The theoretical framework covers the use of digital media in strengthening branding, the designer's role in conscious production, and digital marketing as a tool for collaborative engagement. The research is qualitative and descriptive in nature, based on a literature review and the application of a questionnaire. The results indicate that sustainable design, combined with ethical and participatory digital communication, fosters the creation of bonds with conscious consumers, strengthening sustainable values through authentic narratives and transparent practices. It contributes reflections on the symbolic role of design and value co-creation in fashion.

Keywords: fashion designer; branding; sustainability; digital environments; sustainable fashion.

Introdução

A moda tem evoluído significativamente nos últimos anos, impulsionada por uma crescente conscientização ambiental e pela demanda por práticas sustentáveis. Virginelli (2023) argumenta que, para marcas de moda sustentável, a comunicação estratégica constitui o principal meio pelo qual essas empresas educam consumidores e constroem confiança com o público. Assim, as empresas precisam comunicar de forma clara e transparente os benefícios e os valores agregados de suas práticas, ajudando a construir um relacionamento de confiança com o público e a combater o *greenwashing* (Bonini; Oppenheim, 2008). O termo, criado pelo ambientalista Jay Westerveld em 1986, refere-se à prática de fazer alegações enganosas sobre os benefícios ambientais de uma marca ou produto (Sailer; Wilfing; Straus, 2022).

A Associação Brasileira da Indústria Têxtil e de Confecção (ABIT, 2024) apresenta o Brasil na posição de quarto maior produtor de vestuário no mundo. Contudo, esse crescimento não tem sido acompanhado por uma postura responsável em relação ao meio ambiente. De acordo com o SEBRAE (2023), são geradas aproximadamente 170 mil toneladas de resíduos têxteis anualmente no Brasil, das quais apenas 20% são recicladas, enquanto os 80% restantes são descartados de forma inadequada.

O cenário em questão evidencia a necessidade de repensar o sistema de produção adotado pela indústria da moda, que tradicionalmente opera de maneira linear, com produtos de vida útil limitada, especialmente no modelo de *fast fashion*. No referido contexto, a sustentabilidade surge como princípio fundamental a ser incorporado pela indústria. “Atender às necessidades do presente sem comprometer a capacidade das gerações futuras de atenderem às suas próprias necessidades” tem sido a definição de desenvolvimento sustentável desde a publicação do Relatório Brundtland em 1987 (UNEP; SETAC, 2007, tradução nossa).

Com a ampliação do discurso sustentável nas estratégias corporativas, cresce também a preocupação com a veracidade dessas práticas. Diante de tal cenário, a forma como as marcas e designers se comunicam torna-se decisiva. O marketing em ambientes digitais ganha destaque como aliado nesse processo, consolidando-se como ferramenta de referência para marcas que buscam não só ampliar sua visibilidade, mas também fortalecer sua conexão com um público cada vez mais consciente e exigente. Diferente das práticas tradicionais, possibilita interações diretas e personalizadas, criando um espaço de diálogo onde as marcas podem reforçar seu posicionamento e valores, especialmente no contexto de moda sustentável (Magalhães, 2021).

Para Sousa *et al.* (2018), as comunidades virtuais servem como espaços de troca de opiniões e experiências, graças à facilidade de uso das ferramentas. Muitos consumidores baseiam suas decisões de compra nas informações obtidas nas redes sociais. Ainda segundo os autores, a Internet eliminou barreiras que antes impediam o compartilhamento e a troca de informações. Com o uso das redes sociais, as pessoas agora vivem em um ambiente amplo, facilitando a troca de pensamentos, ideias e experiências, o que influencia novas formas de produzir e consumir. A linha entre o mundo físico e o digital tornou-se tênue.

Diante dessas transformações nas formas de interação e consumo, abre-se espaço para repensar o papel dos profissionais envolvidos nesse ecossistema. Sob tal perspectiva, o designer assume uma posição de destaque frente às mudanças sociais e mercadológicas. O designer desafia

modelos estáticos e atua dentro de uma perspectiva evolucionista da sociedade e dos negócios, adaptando-se continuamente às transformações do tempo. A própria história do design revela a influência de mestres que marcaram épocas e inspiraram sucessivas gerações de criadores. Em meio a este processo de constante reinvenção, o designer toma decisões em contextos de incerteza, nos quais métodos rotineiros e processos consolidados já não são eficazes (Mozota; Klöpsch; Costa, 2011).

O presente artigo propõe investigar como as marcas de moda sustentável têm utilizado ecossistemas digitais, especialmente as redes sociais, como ferramentas de branding, enfatizando o papel do designer de moda como agente ativo na transição para práticas sustentáveis. A pesquisa justifica-se pela crescente demanda do consumidor por produtos sustentáveis, que pressiona as marcas a adotarem estratégias digitais transparentes e éticas, o que requer compreender como o marketing em ambientes digitais e o designer atuam nesse cenário para evitar práticas de *greenwashing*.

A fundamentação teórica abrange três eixos principais: o uso dos ecossistemas digitais no fortalecimento do branding de marcas de moda sustentável; a atuação do designer de moda na produção consciente; e o marketing em ambientes digitais como ferramenta de engajamento colaborativo. O trabalho, de natureza qualitativa e caráter descritivo, apoia-se em revisão bibliográfica e aplicação de questionário, contribuindo com uma análise crítica sobre como o design e a comunicação estratégica podem consolidar valores sustentáveis, favorecer a cocriação de valor com consumidores conscientes e fortalecer narrativas autênticas e transparentes no ambiente digital.

Fundamentação teórica

O papel dos ecossistemas digitais no branding de marcas de moda sustentáveis

Gazzola *et al.* (2020) ressaltam que a indústria da moda está cada vez mais integrada ao ambiente digital, com plataformas online e estratégias de marketing em ambientes digitais consolidando-se como predominantes no setor e impulsionando o surgimento de novas marcas a partir do crescimento do comércio eletrônico. Ainda nesse sentido Shrivastava *et al.* (2021) argumentam que, com o avanço da tecnologia, os negócios passaram a depender de plataformas digitais para alcançar o público-alvo e os consumidores em potencial. Independentemente da localização dos consumidores, redes sociais como Instagram e Facebook têm se consolidado como ferramentas essenciais para a promoção de produtos, serviços e conteúdo.

Assim, além de funcionarem como canais de alcance e promoção, estas plataformas também se destacam como espaços de inspiração e conexão emocional com os consumidores. Segundo Pookulangara, Shephard e Muralidharan (2024), a inspiração desempenha um papel central na construção de conexões significativas com o público, uma vez que pode influenciar emoções e motivar intenções de compra. Neste contexto, cabe às marcas compreenderem o que inspira seus consumidores e estabelecer interações alinhadas a tais motivações. Assim, as redes sociais transformaram a comunicação marca-consumidor em um formato bidirecional, permitindo interações como curtidas, comentários e avaliações. As marcas de moda utilizam esse espaço para criar comunidades online, reforçar valores e construir uma imagem alinhada com o consumidor moderno (Zhao *et al.*, 2022).

Por conseguinte, a construção de uma marca e a forma como ela é gerida são fundamentais para seu sucesso e impacto duradouro. Uma identidade e um posicionamento de marca fortes e consistentes são mais fáceis de lembrar, pois o que é interessante é naturalmente mais memorável do que o que é monótono, tanto para marcas quanto para pessoas. Marcas sem personalidade dificilmente serão lembradas, e elementos que formam um conjunto coeso tornam essa lembrança ainda mais fácil (Aaker, 1996). Como afirma Wheeler (2012, p.14) “a identidade da marca é tangível e faz um apelo para os sentidos. Você pode vê-la, tocá-la, agarrá-la, ouvi-la, observá-la se mover”.

Percebe-se que a construção de conexões emocionais e simbólicas com o consumidor, mediada pelas redes sociais, reforça não apenas o engajamento, mas também a identificação com os valores da marca.

O papel do designer de moda na produção consciente

Mozota, Klöpsch e Costa (2011, p.53) definem que “o designer é um empreendedor, uma autoridade em estética e um iniciador de mudança na sociedade”. Diante dessa realidade, adotar práticas sustentáveis na atualidade, em um cenário marcado por estímulos constantes ao consumo, representa um grande desafio. Para atender a um novo perfil de consumidores preocupados com escolhas mais conscientes, é fundamental que o designer ultrapasse sua zona de conforto e desenvolva soluções inovadoras para a indústria da moda (Pinto; Sousa, 2015). Embora muitos atuem pressionados por exigências legais e demandas por uma boa imagem pública, o design sustentável vai além da remediação dos impactos causados: trata-se de pensar soluções desde o início, com o objetivo de evitar desperdícios ao longo de todo o processo produtivo e, em resposta a isso, os designers têm explorado abordagens que priorizam a natureza e integram fatores sociais, culturais e econômicos (Mozota; Klöpsch; Costa, 2011; Williams, 2019).

Contreras-Masse *et al.* (2024, p. 83, tradução nossa) argumentam que “à medida que a indústria da moda passa por uma mudança de paradigma em direção à sustentabilidade, a adoção de práticas sustentáveis se torna um imperativo inescapável”. Desta forma, o design sustentável para o vestuário considera o impacto ambiental desde a concepção do produto até o final de sua vida útil. O objetivo é reduzir o desperdício, a poluição e o consumo de recursos naturais (Pires, 2008).

Alinhado a essa abordagem, o conceito de ciclo de vida refere-se à consideração abrangente dos impactos ambientais, sociais e econômicos de um produto ao longo de todas as etapas de sua existência, desde a extração de matérias-primas, produção e distribuição, até o uso, descarte e possível reutilização. Esse pensamento orienta o desenvolvimento de produtos mais sustentáveis e eficientes, promovendo a redução de recursos e emissões, bem como o aumento do valor agregado com menor impacto, integrando responsabilidade ambiental, inovação e melhoria contínua em toda a cadeia produtiva (UNEP; SETAC, 2007).

Frente a esses avanços, Mukendi *et al.* (2020) propuseram o que chamaram de uma “definição em construção” que inclui as diferentes maneiras de perceber a moda sustentável:

A moda sustentável inclui a variedade de meios pelos quais um item de moda ou comportamento pode ser percebido como mais sustentável, incluindo (mas não se limitando a) aspectos ambientais, sociais, slow fashion, reuso, reciclagem, práticas livres de crueldade e práticas de anticonsumo e anti-produção (Mukendi *et al.*, 2020, p. 2874, tradução nossa).

A partir desta perspectiva, o designer exerce um papel fundamental no processo, uma vez que suas técnicas, como remodelar, costurar e recortar, agregam valor e possibilitam uma nova vida útil para peças antes vistas como não reutilizáveis, além de traduzir o simbólico para o palpável, agregando valores que afetem e sensibilizem o consumidor para que se identifique com o produto (Schulte *et al.*, 2013).

Pode-se dizer que o designer contribui ativamente para a reconfiguração da indústria da moda ao incorporar práticas sustentáveis em todas as etapas do processo criativo e produtivo. Ao responder aos anseios de um público mais consciente e engajado, sua atuação deixa de ser apenas estética e passa a integrar dimensões simbólicas, sociais e ambientais, consolidando-se como peça-chave na transição para um modelo de moda mais responsável e conectado com os desafios contemporâneos.

Estratégias de marketing em ambientes digitais para marcas sustentáveis

Compreende-se por marketing

a arte de gerar valor por meio da inovação e encantamento, utilizando de forma ética e responsável as variáveis controláveis do Marketing: solução, acesso, valor e educação. Centrado no cliente, busca não só satisfazer, mas também inspirar, contribuindo positivamente para a sociedade e enriquecendo a experiência de cada indivíduo” (Trauer; Valdati, 2024, p. 228, tradução nossa¹).

As variáveis controláveis de marketing, conhecidas como Mix de Marketing e originalmente propostas por McCarthy (1960), foram reinterpretadas por Ettenson, Conrado e Knowles (2013), que sugerem substituições conceituais: Produto por Solução; Praça (*Placement*) por Acesso; Preço por Valor; e Promoção por Educação. Apesar de terem sido propostas com foco em negócios B2B, acredita-se que tais variáveis podem ser adequadamente adaptadas ao mercado B2C. Ao reinterpretar a promoção como educação dentro da abordagem SAVE, amplia-se significativamente o papel da comunicação na contemporaneidade. Mais do que informar, educar passa a operar como um processo bidirecional de construção de sentido e confiança, no qual empresas e consumidores compartilham valores, expectativas e responsabilidades.

Considerando tal perspectiva, as redes sociais configuram terreno fértil para essa dinâmica, sobretudo com os influenciadores uma vez que, nos últimos anos, o comportamento de consumo tem sido cada vez mais influenciado por personalidades das redes sociais. Atualmente, essas figuras, conhecidas como influenciadores, desempenham um papel central nas estratégias utilizadas nas redes sociais de diversas marcas. Seu alcance varia desde perfis com alguns milhares de seguidores, os chamados micro influenciadores, até aqueles com audiências que ultrapassam milhões, os mega influenciadores (Skinner *et al.* 2023). As histórias autênticas e estilos de vida desses influenciadores podem gerar identificação nos consumidores e estimular sua disposição para compartilhar, especialmente quando o conteúdo destaca o impacto positivo de um estilo de vida sustentável, segundo Yang, Chen e Meng (2024).

¹ Marketing is the art of generating value through innovation and enchantment, using the controllable variables of Marketing: Solution, Access, Value and Education in an ethical and responsible way. It is customer-centric, seeking not only to satisfy but also to inspire, thus contributing positively to society and enriching the experience of each individual.

Para Jacobson e Harrison (2022) no contexto das redes sociais, influenciadores voltados à moda sustentável vêm se consolidando como aliados valiosos nas estratégias de marketing. Para as agências, essa atuação representa uma oportunidade significativa de estabelecer parcerias que ampliem a visibilidade de marcas comprometidas com a sustentabilidade e incentivem escolhas de consumo mais responsáveis por parte do público. Essa relação de proximidade e influência entre criadores de conteúdo e audiência não apenas molda comportamentos de consumo, mas também abre espaço para uma dinâmica mais participativa entre marcas e consumidores. Nesse cenário, ganha força a ideia de que a sustentabilidade pode ser construída de forma colaborativa, especialmente quando mediada por plataformas digitais.

A Figura 1 Apresenta o *framework* elaborado por Palakshappa, Bulmer e Dodds (2024, tradução nossa); adaptado pelos autores; e propõe que a sustentabilidade pode ser cocriada a partir da interação entre marcas sustentáveis e consumidores. Do lado das marcas, essa cocriação ocorre por meio de três práticas principais: desenvolvimento de produtos sustentáveis, adoção de práticas responsáveis (como cadeias de suprimento transparentes) e promoção da sustentabilidade especialmente em ambientes digitais. Já os consumidores contribuem para essa cocriação ao interagir com essas marcas, reorientando seus hábitos para a sustentabilidade, alinhando valores e adotando um consumo mais consciente.

O *framework* foi adaptado com inserção de elementos para representação da educação bidirecional como forma de comunicação.

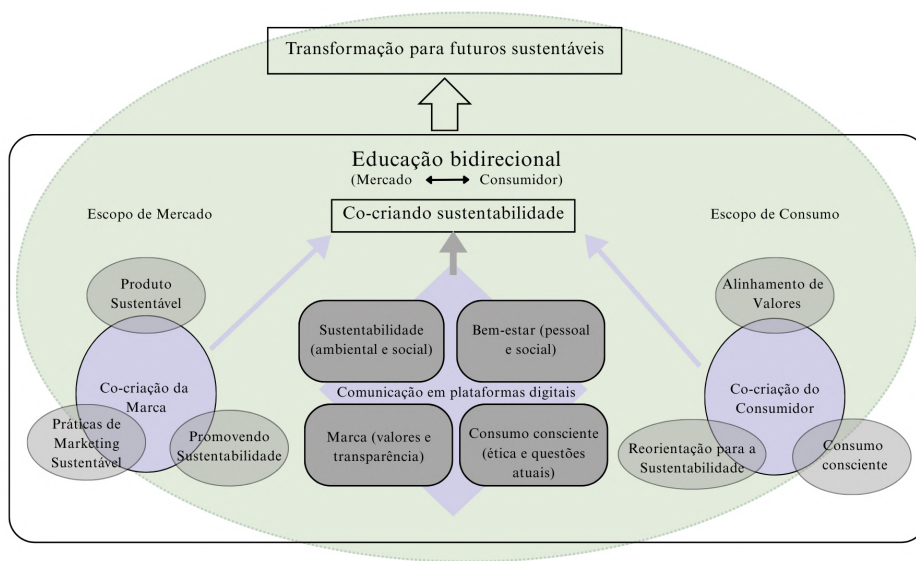


Figura 1: Framework de cocriação de futuros sustentáveis. Fonte: Palakshappa, Bulmer, Dodds (2024, tradução nossa) adaptado pelos autores.

Para que o processo de cocriação entre marcas e consumidores seja efetivo e gere valor real, é indispensável que as práticas sustentáveis promovidas pelas marcas estejam alinhadas com um compromisso autêntico com a transparência. Quando esse alinhamento não ocorre, há o risco de as ações sustentáveis serem percebidas como superficiais ou enganosas. Blazkova, Pedersen e Andersen (2025) argumentam que empresas de *fast fashion* são frequentemente acusadas de praticar *greenwashing*, pois seus compromissos com a sustentabilidade entram em conflito com os modelos de negócios que sustentam suas operações.

Diante desse cenário, a sustentabilidade deve ser mais do que uma “palavra da moda” para as marcas, especialmente porque as questões ambientais e de sustentabilidade estão entre as principais preocupações dos consumidores (Pookulangara; Shephard; Muralidharan 2024, p. 1047, tradução nossa). Nesse sentido, os autores Vassalo *et al.* (2024) apontam que a transparência implica compartilhar informações sobre todo o processo de produção, desde a origem das matérias-primas até o produto final nas lojas, de modo que os consumidores saibam exatamente o que estão adquirindo.

As estratégias de marketing em ambientes digitais voltadas para marcas sustentáveis revelam um campo em expansão, onde influenciadores, consumidores e empresas interagem na construção de novos significados para o consumo. A valorização de narrativas autênticas, o engajamento por meio das redes sociais e a abertura para processos de cocriação reforçam a importância da escuta ativa e da participação colaborativa no fortalecimento das marcas. No entanto, para que essas iniciativas sejam percebidas como legítimas, é indispensável que estejam fundamentadas em práticas transparentes e comprometidas com a sustentabilidade em sua totalidade. Em um cenário onde o *greenwashing* ainda se faz presente, a coerência entre discurso e prática torna-se não apenas um diferencial, mas uma exigência ética diante de um público cada vez mais crítico e consciente.

Classificação da pesquisa e caminho metodológico

Com base na classificação metodológica proposta por Gil (2008), este artigo pode ser compreendido enquanto: (I) pesquisa qualitativa, quanto ao problema de pesquisa; (II) pesquisa descritiva, em relação ao seu objetivo; (III) quanto aos procedimentos técnicos para a coleta dos dados, aplica-se a pesquisa bibliográfica e, baseado na literatura, construiu-se um questionário com perguntas abertas, desenvolvido por meio do *Microsoft Forms*, para ser aplicado a designers de moda que trabalham com a lógica da sustentabilidade aplicada ao desenvolvimento de produtos. O questionário foi disponibilizado entre os dias 16 e 18 de junho de 2025, e as respostas foram coletadas por meio da própria plataforma, de forma assíncrona, permitindo que cada participante respondesse no momento mais adequado dentro do período estabelecido.

As participantes foram selecionadas com base em critérios intencionais, definidos a partir dos objetivos da pesquisa. Foram consideradas elegíveis designers de moda cuja atuação estivesse alinhada aos princípios da sustentabilidade aplicados ao setor do vestuário, que operassem exclusivamente ou majoritariamente em ambientes digitais, utilizando redes sociais, e-commerce ou plataformas digitais como principal meio de comunicação, venda e relacionamento com o público, e que mantivessem produção ativa e funcionamento regular durante o período de coleta de dados. O critério de seleção não estabeleceu qualquer recorte de gênero ou localização geográfica, buscando contemplar profissionais de diferentes perfis e regiões do Brasil. Foram realizados contatos com designers de diferentes estados; no entanto, apenas quatro profissionais retornaram e aceitaram participar. Todas as respondentes são mulheres e atuam no estado de Santa Catarina, o que representa uma configuração circunstancial da amostra, resultado do retorno obtido durante o período de coleta, e não um recorte intencional de gênero ou de localização. Ainda que a predominância feminina entre profissionais da moda sustentável possa refletir

uma tendência do setor, essa interpretação extrapola o escopo desta pesquisa e pode constituir objeto de investigações futuras.

O questionário foi composto por cinco perguntas abertas, elaboradas com base na fundamentação teórica, conforme apresentado no Quadro 1.

Pergunta	Objetivo
1. De que forma a sustentabilidade está incorporada no seu processo criativo e produtivo?	Identificar como os princípios do design sustentável e do ciclo de vida são aplicados na prática criativa (UNEP, SETAC, 2007; Pires, 2008).
2. Você enfrenta algum desafio ao tentar alinhar sustentabilidade e viabilidade econômica em seus projetos? Se sim, que tipo de impacto isso gera no seu processo criativo ou produtivo?	Verificar os desafios enfrentados na busca do equilíbrio entre sustentabilidade ambiental e viabilidade econômica (Mozota; Klöpsch; Costa, 2011).
3. Como as redes sociais e plataformas digitais ajudam sua marca a gerar engajamento em torno dos valores sustentáveis que defende?	Compreender o papel das plataformas digitais no fortalecimento do branding de marcas de moda sustentável (Shrivastava et al., 2021; Pookulangara; Shephard; Muralidharan, 2024).
4. Como você percebe a interação entre sua marca e o público nessas plataformas? Existe uma troca de ideias ou cocriação?	Analisar se e como ocorre a cocriação entre marcas e consumidores no ambiente digital (Palakshappa; Bulmer; Dodds, 2024).
5. Como você vê o papel do designer e das plataformas digitais na transformação da indústria da moda para modelos mais sustentáveis?	Avaliar a percepção das designers sobre seu papel como agentes de transformação na moda sustentável (Mozota; Klöpsch; Costa, 2011; Williams, 2019).

Quadro 1:
Questionário
Aplicado a Designers
de Moda e Objetivos
Associados.
Fonte: Elaborado
pelos autores (2026).

Os dados obtidos foram analisados por meio da Análise de Conteúdo, técnica amplamente utilizada em pesquisas qualitativas, voltada à descrição e interpretação do conteúdo de comunicações que, por meio de procedimentos sistemáticos, permite ir além de uma leitura imediata dos dados, acessando significados que não estão necessariamente explícitos nas mensagens (Bardin, 2011). A análise seguiu três fases fundamentais: pré-análise, análise do material e tratamento dos resultados, com inferência e interpretação (Bardin, 2011).

Durante a pré-análise, realizou-se a leitura das respostas coletadas por meio do questionário, de modo a permitir uma familiarização inicial com o conteúdo antes de qualquer codificação. Em seguida, na etapa da análise do material, as respostas foram organizadas em cinco categorias temáticas, definidas a partir das perguntas do questionário e de sua articulação com os objetivos da pesquisa e o referencial teórico, sendo elas: (1) incorporação da sustentabilidade no processo criativo e produtivo; (2) desafios entre sustentabilidade e viabilidade econômica; (3) engajamento por meio de plataformas digitais; (4) interação marca-consumidor e cocriação; e (5) papel do designer e das plataformas digitais na transformação do setor da moda. Por fim, na etapa de tratamento dos resultados, os dados organizados foram interpretados à luz da fundamentação teórica, buscando identificar padrões, convergências e especificidades entre as respostas das participantes.

Para apoiar a organização e a estruturação das categorias de análise, bem como o cruzamento entre os conteúdos emergentes das respostas, as categorias temáticas definidas e os objetivos da pesquisa, recorreu-se a ferramenta de Inteligência Artificial Generativa ChatGPT, versão 4o (OpenAI), com o objetivo de apoiar. Os resultados produzidos foram submetidos à revisão crítica pelos autores, visando assegurar a precisão, coerência interna e a aderência ao referencial teórico adotado, em conformidade com a Portaria CNPq nº 2.664, de 6 de março de 2026, declara-se que

a responsabilidade integral sobre os resultados da pesquisa é dos autores, independentemente das ferramentas utilizadas no processo.

Resultados e discussões

Apresentação dos dados empíricos

Pergunta 1 – De que forma a sustentabilidade está incorporada no seu processo criativo e produtivo?

Ao descreverem suas experiências, todas as participantes demonstraram incorporar a sustentabilidade desde as etapas iniciais do processo criativo, com ênfase na escolha e no reaproveitamento de materiais. A Designer 1 relatou que a sustentabilidade permeia todas as fases do processo, da coleta e higienização dos materiais à modelagem, produção e embalagem, tendo como princípio central o reaproveitamento do que já dispõe e a redução de resíduos, gases e consumo de recursos naturais. Destaca-se, ainda, o uso de materiais de origem incomum, como os tecidos de pipas de *kitesurf* pós-uso, que exigem um processo técnico específico de separação e planificação manual antes de qualquer intervenção criativa. A Designer 2 utiliza tecidos provenientes de peças em desuso e doações de estabelecimentos comerciais, recorrendo a tecidos biodegradáveis apenas quando a aquisição de novos insumos se faz necessária, de modo a restringir ao máximo o consumo de matéria-prima virgem. A Designer 3 afirmou trabalhar exclusivamente com materiais que seriam descartados, aproveitando excedentes sem outro destino possível. A Designer 4, por sua vez, orienta sua produção a partir da natureza, tanto nas escolhas estéticas quanto nas decisões de modelagem, priorizando tecidos biodegradáveis, derivados de garrafas PET ou provenientes de refugo têxtil, integrando a referência ao mundo natural não apenas como linguagem visual, mas como princípio orientador de toda a cadeia produtiva.

Pergunta 2 – Você enfrenta algum desafio ao tentar alinhar sustentabilidade e viabilidade econômica em seus projetos?

Ao relatarem seus processos, as quatro participantes confirmaram enfrentar desafios nesse equilíbrio, embora de naturezas distintas, revelando que as barreiras à moda sustentável operam em múltiplas dimensões (técnica, econômica, cultural e estrutural). A Designer 1 apontou que trabalhar com *upcycling* exige tempo e mão de obra especializada para lidar com as especificidades dos materiais, como, no seu caso, as pipas de *kitesurf*, compostas por diferentes materiais unidos por costura, com cores e estampas pré-estabelecidas e irregularidades que precisam ser tratadas manualmente antes de qualquer intervenção criativa. Todo esse tempo de preparo se reflete diretamente no preço final das peças, tornando o produto mais caro e, portanto, menos acessível a um público mais amplo. A Designer 2 destacou a ausência de subsídios governamentais como um obstáculo central, o que a obriga a financiar os investimentos da marca com recursos próprios provenientes de sua atividade como professora, evidenciando a fragilidade estrutural de pequenas marcas sustentáveis diante da ausência de políticas públicas de fomento. Acrescentou ainda a dificuldade de encontrar fornecedores com preços acessíveis, o que impacta tanto a viabilidade econômica quanto a continuidade produtiva. A Designer 3 apontou um desafio relacionado a cultura de consumo do setor: o público ainda está em processo de assimilação de que peças reutilizadas, após um trabalho de *upcycling*, podem alcançar o mesmo valor estético e simbólico de uma peça nova, o que exige um esforço contínuo de educação e sensibilização do consumidor.

A Designer 4 relatou dificuldades de acesso a insumos em escala compatível com sua produção: a quantidade mínima de tecido biodegradável exigida diretamente pelos fabricantes é muito superior à sua demanda, forçando-a a adquirir de revendedores a preços significativamente mais elevados, o que comprime suas margens e encarece o produto final.

Pergunta 3 – Como as redes sociais e plataformas digitais ajudam sua marca a gerar engajamento em torno dos valores sustentáveis?

As plataformas digitais foram reconhecidas por todas as participantes como canais de comunicação, visibilidade e construção de relacionamento com o público. A Designer 1, única participante a nomear uma plataforma específica, atua predominantemente no Instagram, onde registra os bastidores do processo produtivo, destacando tudo o que envolve a criação de cada peça, desde a seleção e preparo dos materiais até o produto final; além disso afirmou que as plataformas digitais permitem que realize atendimentos personalizados a clientes de outros estados, prática que, segundo ela, seria inviável sem esse suporte dada a distância física entre a profissional e parte de sua clientela. A Designer 2 mencionou o engajamento gerado quando consumidores fotografam e compartilham as peças adquiridas, tanto em compras presenciais quanto online, gerando uma forma de divulgação espontânea que, por partir da experiência real de quem já consumiu a marca, tende a ser percebida como mais autêntica por quem a observa. A Designer 3, assim como a Designer 1, utiliza as plataformas para compartilhar os bastidores do processo de criação e produção, publicando registros que tornam perceptível ao público o trabalho envolvido em cada peça e o valor do material reaproveitado. A Designer 4 destacou o caráter educativo das redes sociais, utilizando-as para abordar a temática da sustentabilidade e estimular o público a repensar seus hábitos de consumo.

Pergunta 4 – Como você percebe a interação entre sua marca e o público nessas plataformas? Existe troca de ideias ou cocriação?

A partir das respostas obtidas, identificaram-se diferentes níveis de interação e cocriação com o público. A Designer 1 afirmou responder todas as interações, solicitar feedbacks de forma ativa e envolver os clientes em decisões criativas, como a escolha de cores das jaquetas, tendo inclusive incorporado alterações em peças a partir de sugestões recebidas, o que a leva a considerar seus clientes cocriadores de suas produções. A Designer 2 reconheceu que práticas de cocriação ainda não ocorrem em sua marca, mas vislumbra essa possibilidade para o futuro. A Designer 3 observou que o contato com a marca provocou uma reorientação na forma como os consumidores percebem o reaproveitamento das peças, passando a identificar possibilidades de uso em contextos e formas que não haviam considerado anteriormente, evidenciando como a comunicação da designer atua sobre a percepção do público. A Designer 4, por sua vez, notou que o público demonstrava maior disponibilidade para interagir e contribuir em momentos anteriores, dinâmica que, em sua percepção, foi abalada com o tempo; ainda assim, mantém o uso das plataformas para estimular o consumo consciente e sensibilizar o público quanto à sustentabilidade na moda.

Pergunta 5 – Como você vê o papel do designer e das plataformas digitais na transformação da indústria da moda para modelos mais sustentáveis?

Questionadas sobre o papel do designer e das plataformas digitais na transformação da indústria, as participantes apresentaram perspectivas complementares entre si. A Designer 1 mencionou

que mudanças concretas na indústria ainda são lentas, tanto em marcas emergentes quanto nas já consolidadas, e que as plataformas digitais têm exercido pressão sobre as marcas, muitas vezes mais pelo medo do cancelamento digital do que por uma mudança genuína de valores, ressaltando ainda que a autorresponsabilidade do consumidor é determinante nas escolhas de consumo, defendendo que as decisões individuais têm um papel insubstituível nesse processo. A Designer 2 situou o designer como agente político e cultural de mudança, atribuindo ao profissional uma atuação que transcende as dimensões técnica e estética, aproximando-o da figura do ativista e referência na quebra de padrões industriais. A Designer 3 afirmou considerar o designer e as plataformas como elementos complementares: enquanto as plataformas ampliam o alcance do trabalho criativo, é o designer quem confere sentido e substância ao que é comunicado. Por fim, a Designer 4 relatou que campanhas bem elaboradas têm potencial de despertar o interesse de novos públicos, afirmando que, quando o tema é abordado de forma adequada, novos consumidores são despertados para esse novo momento na moda.

Articulação dos achados com a literatura

Os resultados obtidos corroboram aspectos centrais da literatura discutida. A adoção de práticas sustentáveis desde a concepção dos produtos, como a escolha por materiais reaproveitados e biodegradáveis, observada em todas as participantes, dialoga com a definição de design sustentável de Pires (2008), que enfatiza a consideração do impacto ambiental durante todo o ciclo de vida do produto. O reaproveitamento de resíduos, seja por meio de excedentes têxteis, peças em desuso ou tecidos biodegradáveis, reflete a aplicação concreta do pensamento de ciclo de vida, que orienta a minimização de desperdícios e a maximização do valor agregado ao longo de toda a cadeia produtiva (UNEP; SETAC, 2007).

Além disso, as dificuldades econômicas relatadas pelas participantes dialogam com as colocações de Mozota, Klöpsch e Costa (2011), que destacam o desafio contemporâneo do designer em aliar viabilidade financeira à sustentabilidade ambiental, especialmente em contextos de ausência de apoio institucional e políticas públicas. Williams (2019) complementa ao indicar a necessidade de incorporar aspectos culturais, sociais e econômicos nas soluções propostas pelo design sustentável, como ressaltado pela Designer 2 ao discutir a importância da articulação com políticas públicas. Nesse sentido, o compromisso com a transparência mostra-se determinante para que as práticas sustentáveis não sejam percebidas como superficiais ou enganosas, risco identificado por Blazkova, Pedersen e Andersen (2025) como recorrente no setor, particularmente entre marcas cujos modelos de negócio contradizem os valores que comunicam. Os relatos das participantes, ao sinalizarem coerência entre discurso e prática, aproximam-se do que os autores Vassalo *et al.* (2024) descrevem como transparência efetiva: o compartilhamento de informações sobre todo o processo produtivo, desde a origem dos materiais até o produto final, de modo que o consumidor saiba exatamente o que está adquirindo.

No que tange à interação com os consumidores, os achados dialogam com o *framework* proposto por Palakshappa, Bulmer e Dodds (2024), que enfatizam o papel da cocriação da sustentabilidade a partir da interação entre marcas e consumidores em plataformas digitais. A partir da análise das respostas ao questionário, identificaram-se diferentes estágios desse processo: o envolvimento direto dos clientes em decisões criativas, como a escolha de materiais e cores; a mudança na

percepção dos consumidores sobre o potencial de reaproveitamento das peças em contextos e formas não considerados anteriormente; o reconhecimento de possibilidades de cocriação ainda a serem desenvolvidas; e a compreensão de que campanhas bem elaboradas têm potencial de engajar novos públicos e ampliar a identificação com a moda sustentável. Essa dimensão da comunicação aproxima-se da abordagem SAVE, que redefine a promoção como educação (Ettenson; Conrado; Knowles, 2013), situando os ambientes digitais não somente como canais de divulgação, mas como viabilizadores de um processo bidirecional de construção de sentido, no qual marcas e consumidores compartilham valores e mobilizam-se em torno de futuros mais sustentáveis, conforme proposto por Palakshappa, Bulmer e Dodds (2024).

Nesse mesmo sentido, os relatos sobre o uso das plataformas digitais como espaços de comunicação, visibilidade e aproximação com o público convergem com as contribuições de Shrivastava *et al.* (2021), Skinner *et al.* (2023) e Pookulangara, Shephard e Muralidharan (2024) que identificam as redes sociais como ambientes propícios à promoção da sustentabilidade, à criação de comunidades de marca e à construção de valor compartilhado. Ademais, as práticas relatadas pelas designers evidenciam o que Schulte *et al.* (2013) descrevem como o papel do designer enquanto mediador simbólico: ao atribuir sentido e valor emocional às peças produzidas, o designer atua no fortalecimento do vínculo entre marca e consumidor e na resignificação das práticas de produção e consumo.

Desta forma, os achados reforçam o papel do designer como agente de transformação, cuja atuação articula inovação criativa, engajamento social e sustentabilidade econômica frente aos desafios contemporâneos da indústria.

Considerações finais

O presente estudo analisou como marcas de moda sustentável utilizam os ecossistemas digitais, em especial as redes sociais, como estratégias de branding, evidenciando o papel do designer de moda como agente ativo nesse processo. Os achados indicam que a sustentabilidade, quando incorporada desde a concepção do produto, vai além de uma escolha estética ou mercadológica, constituindo um princípio orientador de toda a cadeia produtiva, da seleção dos materiais à comunicação com o consumidor. Essa coerência entre prática e discurso representa uma resposta concreta ao *greenwashing*, fenômeno identificado na literatura como um dos principais desafios à credibilidade das marcas de moda sustentável (Vassalo *et al.*, 2024; Blazkova; Pedersen; Andersen, 2025).

As plataformas digitais mostraram-se canais de comunicação, visibilidade e construção de relacionamento com o público, mas também espaços de educação do consumidor e de cocriação de valor, alinhando-se às contribuições de Palakshappa, Bulmer e Dodds (2024). Nesse contexto, a abordagem SAVE proposta por Ettenson, Conrado e Knowles (2013), ao reinterpretar a promoção como educação, mostrou-se pertinente para compreender como o marketing em ambientes digitais aplicado à moda sustentável pode operar como um processo bidirecional de construção de sentido, favorecendo não apenas o consumo, mas a transformação de valores e comportamentos. A pesquisa evidenciou, ainda, distintos estágios de interação e cocriação com o público entre as marcas participantes, desde práticas consolidadas de envolvimento do consumidor nas decisões criativas até iniciativas ainda em desenvolvimento, o que sugere que a cocriação na

moda sustentável é um processo gradativo, influenciado tanto pela estratégia da marca quanto pelo perfil e disponibilidade do público.

Ressalta-se que a limitação da amostra, composta por quatro designers, deve ser considerada na interpretação dos achados. Por se tratar de um estudo qualitativo, o foco recaiu sobre o aprofundamento das práticas e percepções individuais, permitindo uma análise contextualizada dos desafios e das potencialidades na interação entre design de moda sustentável e ecossistemas digitais. Reconhece-se, contudo, que investigações com amostras ampliadas e diversificadas poderão oferecer um panorama mais abrangente e comparativo sobre o tema.

Como sugestões para pesquisas futuras, destaca-se, em primeiro lugar, a necessidade de ampliar a amostra, contemplando designers de diferentes regiões do Brasil e de distintos perfis de gênero, uma vez que a configuração exclusivamente feminina e geograficamente concentrada da presente amostra, resultado circunstancial do retorno obtido durante a coleta de dados, não permite generalizações e aponta para a necessidade de estudos com maior diversidade de participantes. Nesse sentido, pesquisas que adotem abordagens quantitativas ou mistas poderão oferecer um panorama mais abrangente e comparativo sobre as práticas de design sustentável e o uso de ecossistemas digitais no setor da moda. Destaca-se, também, a necessidade de estudos que explorem a perspectiva dos consumidores, analisando suas percepções, motivações e resistências em relação ao consumo de moda sustentável em ambientes digitais. Além disso, investigações sobre o papel das políticas públicas no fomento à moda sustentável também representam um caminho promissor, especialmente diante dos relatos de ausência de subsídios governamentais e das dificuldades de acesso a insumos em escala acessível, fatores que emergiram como obstáculos estruturais entre as participantes. O aprofundamento do impacto da atuação de influenciadores digitais nesse segmento representa caminhos promissores para o avanço da compreensão acadêmica e prática deste campo.

Referências

- AAKER, David A. **Building Strong Brands**. Nova York: Free Press, 1996.
- ABIT - Associação Brasileira da Indústria Têxtil e de Confecção. **Perfil do setor**. Disponível em: <https://www.abit.org.br/cont/perfil-do-setor>. Acesso em: 3 set. 2024.
- BARDIN, Laurence. **Análise de conteúdo**. São Paulo: Almedina Brasil, 2011.
- BLAZKOVA, Tereza; PEDERSEN, Esben Rahbek Gjerdrum; ANDERSEN, Kirsti Reitan Reitan. Sentiments and sustainability: stakeholder perceptions of sustainable fashion on social media. **Journal of Fashion Marketing and Management: An International Journal**, Leeds, v. 29, n. 4, p. 585–604, 2025. Disponível em: <https://doi.org/10.1108/JFMM-05-2024-0184>. Acesso em: 25 fev. 2025.
- BRASIL. Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico. **Portaria CNPq nº 2.664, de 6 de março de 2026**. Institui a Política de Integridade na Atividade Científica do CNPq. Brasília: CNPq, 2026. Publicada no Diário Oficial da União, Seção 1, p. 4, 11 mar. 2026. Disponível em: http://memoria2.cnpq.br/web/guest/view/-/journal_content/56_INSTANCE_0oED/10157/23142775. Acesso em: 29 abr. 2026.
- BONINI, Sheila; OPPENHEIM, Jeremy. **Cultivating the green consumer**. Stanford Social Innovation Review, Fall 2008. Disponível em: https://ssir.org/articles/entry/cultivating_the_green_consumer. Acesso em: 18 out. 2024.
- CONTRERAS-MASSE, Roberto; OCHOA, Alberto; HERNANDEZ-BAEZ, Irma; RONQUILLO, Cely; GARCÍA, Humberto; TORRES-ESCOBAR, Rafael. The Sustainable Fashion Revolution considering Circular Economy and targeting Generation Z by reusing garments with Acrylan and Terlenka. **International Journal of Combinatorial Optimization Problems and Informatics**, Cuernavaca, v. 15, n. 2, p. 72-84, mai.-ago. 2024. Disponível em: <https://ijcopi.org/ojs/article/view/472>. Acesso em: 25 abr. 2025.
- ETTENSON, Richard; CONRADO, Eduardo; KNOWLES, Jonathan. Rethinking the 4 P's. **Harvard Business Review**, Brighton, jan./fev. 2013. Disponível em: <https://hbr.org/2013/01/rethinking-the-4-ps>. Acesso em: 27 abr. 2026.
- GAZZOLA, Patrizia; PAVIONE, Enrica; PEZZETTI, Roberta; GRECHI, Daniele. Trends in the fashion industry: the perception of sustainability and circular economy: a gender/generation quantitative approach. **Sustainability**, Basel, v. 12, n. 7, p. 1-20, 2020. Disponível em: <https://doi.org/10.3390/su12072809>. Acesso em: 3 abr. 2025.
- GIL, Antônio Carlos. **Métodos e técnicas de pesquisa social**. 6. ed. São Paulo: Atlas, 2008.
- JACOBSON, Jenna; HARRISON, Brooke. Sustainable fashion social media influencers and content creation calibration. **International Journal of Advertising**, Londres, v. 41, n. 1, p. 150-177, 2022. Disponível em: <https://doi.org/10.1080/02650487.2021.2000125>. Acesso em: 25 fev. 2025.
- MAGALHÃES, Patrícia Gonçalves. **Marketing digital na empresa Novos Canais**. 2021. Dissertação (Mestrado em Marketing e Negócios Digitais) – Universidade Portucalense Infante D. Henrique, Porto, 2021. Disponível em: <http://hdl.handle.net/11328/3801>. Acesso em: 2 out. 2024.
- MCCARTHY, Jerome E. **Basic marketing: a managerial approach**. Homewood: Richard D. Irwin, 1960. Disponível em: <http://hdl.handle.net/2027/uc1.b3157586>. Acesso em: 8 jun. 2025.
- MOZOTA, Brigitte Borja de; KLÖPSCH, Cássia; COSTA, Filipe C. Xavier. **Gestão do Design: usando o design para construir valor de marca e inovação corporativa**. Porto Alegre: Bookman, 2011.
- MUKENDI, Amira; DAVIES, Iain; GLOZER, Sarah; McDONAGH, Pierre. Sustainable fashion: current and future research directions. **European Journal of Marketing**, Leeds, v. 54, n. 11, p. 2873-2909, 2020. Disponível em: <https://doi.org/10.1108/EJM-02-2019-0132>. Acesso em: 25 fev. 2025.

- PALAKSHAPPA, Nitha; BULMER, Sandy; DODDS, Sarah. Co-creating sustainability: transformative power of the brand. **Journal of Marketing Management**, Londres, v. 40, p. 820-850, 2024. Disponível em: <https://doi.org/10.1080/0267257X.2024.2380261>. Acesso em: 3 abr. 2025.
- PINTO, Adriana; SOUSA, Cyntia Santos Malaguti de. Roupas feitas de roupas. **Iniciação - Revista de Iniciação Científica, Tecnológica e Artística**, São Paulo, v. 5, n. 3, (Edição Temática em Sustentabilidade), 2015. Disponível em: https://www1.sp.senac.br/hotsites/blogs/revistainiciacao/wp-content/uploads/2015/12/125_IC_artigo_revisado.pdf. Acesso em: 3 abr. 2025.
- PIRES, Dorotéia Baduy (org.). **Design de moda: olhares diversos**. Barueri, SP: Estação das Letras e Cores, 2008.
- POOKULANGARA, Sanjukta; SHEPHARD, Arlesa; MURALIDHARAN, Sidharth. Organization sustainability communication by fashion brands: a qualitative analysis of messaging and engagement on Facebook and Instagram. **Journal of Promotion Management**, Londres, v. 30, n. 6, p. 1029-1055, 2024. Disponível em: <https://doi.org/10.1080/10496491.2024.2333485>. Acesso em: 25 fev. 2025.
- SAILER, Astrid; WILFING, Harald; STRAUS, Eva. Greenwashing and bluewashing in Black Friday-related sustainable fashion marketing on Instagram. **Sustainability**, Basel, v. 14, n. 3, p. 1494, 2022. Disponível em: <https://doi.org/10.3390/su14031494>. Acesso em: 25 abr. 2025.
- SCHULTE, Neide Köhler; LOPES, Luciana; ALESSIO, Monik Aparecida; FREITAS, Beatriz. A moda no contexto da sustentabilidade. **ModaPalavra**, Florianópolis, v. 6, n. 11, jul.-dez. 2013, p. 194-211. Disponível em: <https://revistas.udesc.br/index.php/modapalavra/article/view/3485/6858>. Acesso em: 6 abr. 2025.
- SEBRAE. **Adote práticas para diminuir resíduos na produção de moda**. 2023. Disponível em: <https://sebrae.com.br/sites/PortalSebrae/artigos/adote-praticas-para-diminuir-residuos-na-producao-de-moda,d37cae21e224f410VgnVCM1000004c00210aRCRD>. Acesso em: 6 set. 2024.
- SHRIVASTAVA, Archana; JAIN, Geetika; KAMBLE, Sachin S.; BELHADI, Amine. Sustainability through online renting clothing: Circular fashion fueled by instagram micro-celebrities. **Journal of Cleaner Production**, Amsterdam, v. 278, 2021. Disponível em: <https://www.sciencedirect.com/science/article/abs/pii/S0959652620338178?via%3Dihub>. Acesso em: 25 fev. 2025.
- SKINNER, Erin A.; LE BUSQUE, Brianna; DORRIAN, Jillian; LITCHFIELD, Carla A. #sustainablefashion on Instagram: A content and network analysis of user-generated posts. **Journal of Consumer Behaviour**, Nova Jersey, v. 22, e. 5, p. 1096-1111, 2023. Disponível em: <https://doi.org/10.1002/cb.2182>. Acesso em: 25 fev. 2025.
- SOUSA, Juliana Carvalho de; SILVA, Pablo Marlon Medeiros da; PINTO, Francisco Roberto; NASCIMENTO, Anderson Lopes; RABELO, Livia Nascimento. Influência das redes sociais nas decisões de compra. **Revista Gestão & Análise**, Fortaleza, v. 7, n. 1, p. 118-127, 2018. Disponível em: <https://periodicos.unichristus.edu.br/gestao/article/view/1833/696>. Acesso em: 17 out. 2024.
- TRAUER, Eduardo; VALDATI, Aline de Brittos. Proto-personas: innovation and agility in the process of identifying the ideal customer. IFKAD 2024 – INTERNATIONAL FORUM ON KNOWLEDGE ASSET DYNAMICS, 19., 2024, Madrid. In: **Proceedings IFKAD 2024 – Translating Knowledge into Innovation Dynamics**. Madrid: Polytechnic University of Madrid; Arts for Business Institute; LUM University, 2024. p. 225-241.
- UNEP; SETAC. **Life cycle management: a business guide to sustainability**. Paris, 2007. Disponível em: <https://wedocs.unep.org/bitstream/handle/20.500.11822/7894/DTI0889PA.pdf?sequence=3&isAllowed=y>. Acesso em: 11 jun. 2025.
- VASSALO, Adriana Lopes; MARQUES, Célio Gonçalo; SIMÕES, João Tomaz; FERNANDES, Maria Manuela; DOMINGOS, Susana. Sustainability in the fashion industry in relation to consumption in a digital age. **Sustainability**, Basel, v. 16, n. 13, p. 5303, 2024. Disponível em: <https://doi.org/10.3390/su16135303>. Acesso em: 25 fev. 2025.
- VIRGINELLI, Ana Carolina Figueredo. **Diretrizes para planejamento estratégico de comunicação digital de negócios de moda circular**. 2023. Dissertação

(Mestrado em Design de Vestuário e Moda) – Universidade do Estado de Santa Catarina, Florianópolis, 2023. Disponível em: https://www.udesc.br/arquivos/ceart/id_cpmenu/9601/Ana_Carolina_Figueredo_Virginelli_dissertacao_16992930167151_9601.pdf. Acesso em: 3 set 2024.

WHEELER, Alina. Design de identidade de marca: guia essencial para toda equipe de gestão de marcas. Porto Alegre: Bookman, 2012.

WILLIAMS, Dilys. What's going on? A discourse in fashion, design, and sustainability. **Fashion Practice**, Londres, v. 11, n. 3, p. 283-290, 2019. Disponível em: <https://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/17569370.2019.1662233>. Acesso em: 25 abr. 2025.

YANG, Yingjie; CHEN, Meihua; MENG, Hu. The drivers of sharing willingness regarding sustainable fashion brand image based on commitment theory. **Asia Pacific Journal of Marketing and Logistics**, Leeds, v. 36, n. 11, p. 2831-2848, 2024. Disponível em: <https://doi.org/10.1108/APJML-10-2023-1035>. Acesso em: 25 fev. 2025.

ZHAO, Li; LEE, Stacy H.; LI, Muzhen; SUN, Peng. **The use of social media to promote sustainable fashion and benefit communications: a data-mining approach. Sustainability**, Basel, v. 14, n. 3, p. 1178, 2022. Disponível em: <https://doi.org/10.3390/su14031178>. Acesso em: 25 fev. 2025.

Sobre os autores

Isadora dos Santos Belchior é mestranda em Design de Vestuário e Moda pela Universidade do Estado de Santa Catarina (Udesc), na linha de pesquisa Design de Moda e Sociedade, com bolsa da Fundação de Amparo à Pesquisa e Inovação do Estado de Santa Catarina (Fapesc). Possui graduação em Design de Moda pela Universidade do Sul de Santa Catarina (UnisuL) e formação complementar em visual merchandising, visagismo e marketing. Também possui formação técnica em Produção de Moda pela faculdade Senac/SC.

E-mail: isantos.belchior@gmail.com

Lattes: <http://lattes.cnpq.br/2166655823294847>

Orcid: <https://orcid.org/0009-0009-4846-1854>

Fernanda Hänsch Beuren possui pós-doutorado pela Universidade Aberta de Lisboa/Portugal, doutorado e mestrado em Engenharia de Produção pela Universidade Federal de Santa Catarina e graduação em Tecnologia Mecânica: Produção Industrial de Móveis pela Universidade do Estado de Santa Catarina (Udesc). É professora adjunta do curso de Engenharia de Produção em Mecânica (Udesc/Ceplan) e professora permanente do Programa de Pós-Graduação em Moda (PPGModa/Udesc). Líder do grupo de pesquisa institucional: Gestão de Desenvolvimento de Produtos, Processos e Serviços. É membro da Advances in Cleaner Production Network (ACPN) e possui premiações nacionais e internacionais em pesquisa, incluindo o prêmio Emerald-CAPES 2015 e o Best Paper Award no ICPR 22.

E-mail: fernanda.beuren@udesc.br

Lattes: <http://lattes.cnpq.br/2350294941284063>

Orcid: <https://orcid.org/0000-0003-1338-9660>

Eduardo Trauer é doutor em Engenharia e Gestão do Conhecimento e mestre em Inteligência Aplicada pela UFSC. Foi um dos fundadores do segundo Laboratório de Realidade Virtual do Brasil, localizado na UFSC. Foi coordenador dos cursos de Administração da Estácio de Sá de SC e coordenador e chefe de departamento de Administração Empresarial da Esag/Udesc, onde é Professor de marketing na graduação desde 1998 atuando hodiernamente com marketing em ambientes digitais e data-driven marketing. Foi um dos fundadores da empresa júnior da Esag/Udesc. Possui experiência acadêmica e participação em eventos científicos no Brasil e exterior. É fotógrafo autoral com foco em fotografia fine art. Foi membro da banca de juízes do Prêmio MPE Brasil em Santa Catarina de 2009 a 2016. Possui certificação internacional em marketing digital pelo Digital Marketing Institute, membro do comitê de AIOT Robotics da International Association of Artificial Intelligence. Professor de marketing em ambientes digitais no Programa de Pós-graduação em Design de Vestuário e Moda do Centro de Artes da Udesc.

E-mail: eduardo@etrauer.com

Lattes: <http://lattes.cnpq.br/6602472862761162>

Orcid: <https://orcid.org/0000-0003-0446-952X>

Design, memória coletiva e experiência urbana: articulações a partir do caminhar pela cidade

Design, collective memory, and urban experience: articulations through walking in the city

Allyneanhy Gade Nunes Alves Oliveira
Mariana Monteiro Xavier de Lima

Resumo: O caminhar atentamente pela cidade permite conectar os habitantes com os espaços. O design, nesse contexto, é uma ferramenta estratégica capaz de potencializar essa experiência urbana e ressignificar a memória por meio de artefatos, espaços e práticas cotidianas. Nesse âmbito, o artigo investiga como o design pode favorecer a ativação da memória coletiva por meio da experiência do caminhar pela cidade. A partir de uma abordagem qualitativa, fundamentada em revisão bibliográfica, o estudo articula aportes teóricos partindo da figura do flâneur de Walter Benjamin, do design e da memória coletiva. Além das reflexões geradas, como resultado, o artigo apresenta um framework conceitual que busca evidenciar como o design pode agir em quatro dimensões: emocional, estratégica, semântica e social. Conclui-se que o design é uma linguagem capaz de traduzir a memória coletiva, ao projetar artefatos e experiências que a valorize em meio aos detalhes e significados encontrados em vestígios urbanos.

Palavras-chaves: flâneur; design; memória coletiva; experiência; cidade.

Abstract: Walking attentively through the city allows inhabitants to connect with the spaces around them. In this context, design is a strategic tool capable of enhancing this urban experience and re-signifying memory through artifacts, spaces, and everyday practices. Within this scope, the article investigates how design can facilitate the activation of collective memory through the experience of walking in the city. Using a qualitative approach based on a literature review, the study articulates theoretical contributions grounded in Walter Benjamin's figure of the flâneur, as well as design and collective memory. Beyond the reflections generated, the article presents a conceptual framework that seeks to highlight how design can act across four dimensions: emotional, strategic, semantic, and social. It concludes that design is a language capable of translating collective memory by creating artifacts and experiences that value it amid the details and meanings found in urban traces.

Keywords: flâneur; design; collective memory; experience; city.

Introdução

As cidades são palcos de histórias e experiências que se entrelaçam no tempo e no espaço. A interseção entre diferentes tempos é perceptível em cada casa, rua e bairro. Entretanto, os vestígios que resistem ao tempo e às transformações tecnológicas, muitas vezes apagados pelo consumo acelerado, pela sobrecarga informacional e pela requalificação urbana, evidenciam a urgência de refletir sobre a resignificação das cidades e de suas memórias. O simples ato de caminhar pela cidade, à luz das reflexões de Walter Benjamin (1987), constitui uma prática que intensifica as experiências ao conectar os indivíduos com a memória e a identidade histórica.

Nesse contexto, o design, enquanto campo situado nos fenômenos sociais e cotidianos, encontra oportunidades ao se articular com as experiências do presente e os rastros do passado, buscando fortalecer o vínculo afetivo entre a memória dos cidadãos e o espaço que habitam.

Este artigo surgiu como parte de uma reflexão desenvolvida durante a revisão bibliográfica da tese de doutorado da autora, especialmente no que se refere à conceituação de memória e à interação do cidadão com a cidade. Na investigação acerca das contribuições do design, a pesquisa aprofundou-se na reconexão com a memória a partir da figura do *flâneur*¹, conforme delineado por Walter Benjamin. Diante disso, formula-se a seguinte pergunta: como os conceitos de design podem favorecer a ativação da memória coletiva por meio da experiência de caminhar pela cidade?

A relevância deste estudo se ancora em dois aspectos centrais das discussões contemporâneas: a valorização do design como campo estratégico na produção de experiências do usuário e a necessidade de desenvolver novas maneiras de vivenciar os espaços urbanos, em um momento de apagamento histórico de memórias. Em um cenário marcado pela gentrificação e pela ampliação recorrente de tecnologias, observar a cidade sob a perspectiva de Walter Benjamin, conectando com as abordagens do design, configura-se como uma estratégia de reconexão com as memórias individuais e coletivas.

Nesse sentido, o objetivo deste artigo é refletir sobre como o design pode favorecer a ativação da memória coletiva urbana a partir da experiência sensível do caminhar pela cidade. Trata-se, portanto, de uma abordagem que dialoga com movimentos emergentes que reposicionam o design como prática cultural, social e urbana.

O presente adota uma abordagem qualitativa, fundamentada em revisão bibliográfica crítica dos conceitos levantados por Walter Benjamin, bem como de autores centrais do campo de design como Ezio Manzini (2008), Rafael Cardoso (2012), Donald Norman (2008) e Klaus Krippendorff (2000; 2007). Além disso, incorpora o aporte teórico de Maurice Halbwachs (2013), Paul Ricoeur (2002; 2007), Joel Candau (2018), Pierre Nora (1984; 1993) e outros estudiosos relevantes na área, discutindo questões relacionadas à memória e à cidade. O estudo propõe o cruzamento desses referenciais para aprofundar a compreensão sobre o papel do design na mediação da memória coletiva em espaços urbanos.

1 O termo vem de “*flânerie*” que é o ato de passear. Foi popularizado por Charles Baudelaire no século XIX para se referir ao espectador moderno, alguém que vê tudo, unindo o passeio ocioso à observação estética e crítica da cidade.

Caminhando na cidade igual ao Walter Benjamin

Era uma noite de quinta-feira no centro histórico da cidade. Um antigo poste de luz, feito de ferro fundido, piscava constantemente. Destoava da modernidade ao redor, sendo um dos poucos postes arcaicos que ainda respiravam ali. Contudo, por sua persistência simbólica, seguia iluminando a praça, formando desenhos e texturas sobre o piso de pedra. Dois amigos pararam diante dele. Um perguntou: “Este poste é tão antigo; por que nunca trocaram?”. O outro respondeu que aquele artefato fazia parte da imagem do centro da cidade; retirá-lo seria apagar parte da memória local. A estrutura havia sido restaurada ao longo dos anos. Por vezes, substituíram cabos e refizeram pinturas, mas sua presença permanecia como um rastro silencioso de outros tempos. Mas, houve um tempo em que o poste, sob a luz amarelada, iluminara noites de dança e passeios românticos. O poste não falava, mas carregava histórias: pichações desbotadas, cartazes arrancados e manchas causadas pela insolação. Ao final da conversa, os amigos olharam o poste novamente, agora com uma nova perspectiva: a do *flâneur*. A partir dali, não passariam mais por ele apressadamente.

Os detalhes descritos ilustram a figura emblemática do *flâneur*. Esse tipo de experiência urbana foi amplamente explorado e compartilhado por Walter Benjamin, cuja inspiração vem das descrições de Charles Baudelaire: o sujeito que caminha, o observador errante da cidade. Em contraste com o transeunte apressado, esse sujeito é atento e meticuloso aos detalhes encontrados no espaço urbano. Em seu livro *Obras Escolhidas II*, Benjamin (1987) apresentou uma profunda conexão entre o sujeito e a experiência da vida urbana. Um de seus exemplos mais marcantes é sua leitura sensível de Paris, na qual revela de modo admirado, os fragmentos da cidade como o *habitat* natural do andarilho urbano. Ele observou vitrines, espelhos, fachadas, arcadas parisienses, que transformam a cidade em um espelho do cotidiano. Benjamin descreveu Paris como:

A cidade se espelha em milhares de olhos, em milhares de objetivas. Pois não apenas o céu e a atmosfera, nem apenas os anúncios luminosos nos bulevares noturnos fizeram de Paris a *Ville Lumière*. – Paris é a cidade dos espelhos: o espelhado do asfalto de suas ruas (Benjamin, 1987, p. 197).

A cidade, portanto, configura-se como um espaço de montagem: conjunto de fragmentos de tempos distintos, de sobreposições materiais e de narrativas em constante transformação. Os “milhares de olhos” que observam a cidade permitem captar esses fragmentos a partir de suas próprias perspectivas e compartilhá-los com outras pessoas, compondo um mosaico vibrante e dinâmico da vida urbana. Cada fragmento, seja materializado de modo visual, sonoro ou tátil, pode ser desmontado e remontado, dando origem a novas narrativas, tanto individuais quanto coletivas. Benjamin transforma o caminhar pela cidade em uma experiência de conexão, na qual o espaço é lido por meio dos detalhes.

Adotar o modo de caminhar benjaminiano pela cidade implica reconhecer que um simples poste de luz pode dizer tanto quanto um edifício monumental; assim como uma sombra pode carregar tanto significado quanto um memorial. Trata-se também de desvendar as cidades em suas camadas temporais, o que eram e o que são, compreendendo seu uso mediante os detalhes inscritos e das práticas dos habitantes. Este paradigma se reflete na maneira como as pessoas interagem com o ambiente urbano e se permitem mergulhar em suas experiências.

Por outro lado, Benjamin (1987) tece críticas à modernidade, marcada pela fragmentação do tempo em meio à comercialização da experiência. Ainda assim, reconhece nela as questões relevantes da memória. O *flâneur* enxerga a essência da cidade valendo-se de seus vestígios como os ruídos, as fachadas, os monumentos, as pessoas, os cartazes gráficos e os desgastes do chão. Assim, a cidade assume importância para além da dimensão funcional ou do aspecto físico, tornando-se um campo de experiência que emerge da memória e de seus rastros.

Velloso e Jacques (2023, p. 137), em *Enigma das Cidades*, afirmam, sob o olhar de Benjamin, que a cidade estimula a memória no indivíduo “[...] misturando esquecimento e lembrança, e permite-lhe a experiência”. Essa experiência, segundo as autoras, é importante para compreender o modo como o sujeito moderno se desloca pela cidade, muitas vezes sem absorver ou relevar o que se vivencia. Nesse cenário, a figura do caminhante-observador percorre a cidade em busca de rastros do cotidiano, capaz de captar fragmentos de histórias apagadas.

Ainda conforme Velloso e Jacques (2023), a cidade funciona como um campo fértil para a rememoração (*eingedenken*). A experiência urbana não se limita à percepção funcional dos espaços, mas resulta da intersecção entre a memória individual e a memória identificada no próprio lugar. De acordo com as autoras, a articulação entre lembrança pessoal e história constitui o que Benjamin chama de *erfahrung*, uma experiência plena que se realiza na apropriação sensível do espaço. Por isso, é a habilidade humana da “faculdade mimética”² que está no centro dessa experiência. Mesmo na contemporaneidade, ela se manifesta nas interações sutis com os objetos cotidianos e na relação atenta com a arquitetura urbana, que se estabelece não apenas pelo uso, mas também pelo afeto (Velloso; Jacques, 2023, p. 145-147).

Um ponto fundamental é a afirmação que Durán (2011, p. 140-141) faz sobre a figura do *flâneur*, tratando-o como um “cientista urbano”, capaz de observar, enxergar e contemplar aquilo que passa despercebido por estar naturalizado no cotidiano. Quando escolhe trajetos, ele apreende os detalhes da cidade “como uma máquina fotográfica”, captando aquilo que escapa à percepção ordinária. A partir dessa base, Gómez-Orjuela (2023) resgata o caminhar como prática investigativa e metodológica, ao definir o *flâneur* como “[...] uma atitude etnográfica, mobiliza o olhar e exige do corpo uma ampliação da experiência sensorial daqueles que investigam o lugar, a fim de encontrar grandes revelações a partir da vida cotidiana e dos detalhes minuciosos da cidade” (Gómez-Orjuela, 2023, p. 71, tradução nossa)³. Esse entendimento amplia a noção benjaminiana para o campo das metodologias urbanas contemporâneas.

A experiência do caminhante-observador, tal como elaborada por Walter Benjamin, pode ser aprofundada quando colocada em diálogo com a obra *As Cidades Invisíveis*, de Italo Calvino (1990). O autor concebe a ideia de cidade como um tecido de memórias, percepções e narrativas, aproximando-se da leitura benjaminiana ao sugerir que o espaço urbano é compreendido por meio de rastros sensíveis. Descrevendo a cidade de Zaíra, Calvino (1990) fala:

[...] Mas a cidade não conta o seu passado, ela o contém como as linhas da mão, escrito nos ângulos das ruas, nas grades das janelas, nos corrimãos das escadas, nas antenas

2 Relativo à mimese ou mimetismo, sendo a capacidade humana perceber semelhanças, imitar e reproduzir comportamentos, formas ou características de outro ser ou objeto.

3 The *flâneur*, adopted by ethnography, as an ethnographic attitude, appeals to the gaze and demands from the body an expansion of the sensory experience of those who inspect the place, to find great revelations based on everyday life and minute details of the city.

dos para-raios, nos mastros das bandeiras, cada segmento riscado por arranhões, serradelas, entalhes, esfoladuras [...] (Calvino, 1990, p. 14).

Portanto, a imagem inicial do poste de luz no centro histórico pode ser entendida por não explicitar sua história, mas por incorporar sua materialidade desgastada como inscrições da temporalidade, que são acessadas apenas a um olhar atento. Aqui, o *flâneur* aproxima-se da figura evocada por Calvino: percorrer a cidade como quem decifra um texto, ou seja, reconhecendo que o visível é atravessado por tempos e camadas invisíveis de memória.

Outro aspecto relevante nessa relação entre memória e caminhar pela cidade é a atenção aos símbolos que operam na experiência urbana. Na cidade de Tamara, Calvino (1990) descreve um espaço saturado de signos:

[...] Finalmente, a viagem conduz à cidade de Tamara. Penetra-se por ruas cheias de placas que pendem das paredes. Os olhos não veem coisas, mas figuras de coisas que significam outras coisas: a torquês indica a casa do tira-dentes; o jarro, a taberna; as alabardas, o corpo de guarda; a balança, a quitanda. Estátuas e escudos reproduzem imagens de leões delfins torres estrelas: símbolo de que alguma coisa — sabe-se lá o quê — tem como símbolo um leão ou delfim ou torre ou estrela (Calvino, 1990, p. 17).

Essa concepção se conecta com a de Benjamin ao considerar a cidade como superfície de leitura, composta por códigos culturais e signos visuais, onde vitrines, fachadas, cartazes e objetos cotidianos, por exemplo, orientam e condicionam a percepção do sujeito. Assim, exige-se um olhar interpretativo capaz de decifrar esses códigos.

Em reforço a esse panorama, os elementos da cidade propostos por Kevin Lynch oferecem um diálogo mais sistematizado da percepção urbana com a prática do caminhar. Segundo Lynch (1997), uma cidade torna-se legível quando seus elementos podem ser compreendidos e organizados de modo coerente, contribuindo para a composição de sua imagem. Esses elementos funcionam como signos estabilizados que auxiliam na orientação e na memória espacial, sendo conhecidos como: caminhos, limites, bairros, pontos nodais e marcos. Portanto, a legibilidade facilita não apenas no deslocamento, mas também impacta na interação e na experiência dos habitantes com a cidade, intensificando a relação com sua identidade. Com a sistematização desses signos, Lynch evidencia como a clareza estrutural contribui para a construção de uma cidade memorável.

Memória coletiva e identidade nos detalhes

A memória tem se consolidado como um tema importante nas reflexões contemporâneas das ciências humanas, articulando-se diretamente com a formação de identidades, tanto individuais quanto coletivas.

O antropólogo Joel Candau (2018) compreende a memória como um conjunto de relatos que evocam lembranças carregadas de significados emocionais e contextos históricos. Para ele, a memória se divide em três níveis, sendo estes: 1) protomemória (saberes práticos ou hábitos incorporados); 2) memória de alto nível (lembranças consistentes, como fatos e sensações) e; 3) metamemória (reflexão sobre a própria lembrança). Esses níveis são intensificados por meio da criação de experiências.

Por sua vez, Paul Ricoeur (2007) afirma que a memória está relacionada à capacidade humana de atribuir novos sentidos e representar momentos que podem ser reais ou imaginados, sendo transformados ao serem rememorados. Para o autor, a memória é o principal instrumento para afirmar que algo aconteceu, destacando que “[...] não temos nada melhor que a memória para significar que algo aconteceu, ocorreu” ou “[...] se passou antes que declarássemos nos lembrar dela” (Ricoeur, 2007, p. 40).

Segundo Halbwachs (2013), cada lembrança e experiência vivida individualmente constitui, na verdade, uma perspectiva situada da memória coletiva, sendo reconstruída a partir das interações sociais. O autor entende que o ato de lembrar não é um processo isolado, mas ocorre em contextos sociais que moldam e sustentam as lembranças, envolvendo linguagens, hábitos e lugares.

Assim, “[...] as lembranças permanecem coletivas e nos são lembradas por outros, ainda que trate de eventos em que somente nós estivemos envolvidos e objetos que somente nós vimos” (Halbwachs, 2013, p. 30). A coletividade se insere como base da memória, e por isso há sempre um grupo envolvido em qualquer processo de rememoração. De maneira semelhante, Pierre Nora (1993), entende que a memória existe na medida em que há grupos, em sua multiplicidade, coletividade e em constante transformação. O autor, contudo, distingue a memória e a história:

[...] A memória é um fenômeno sempre atual, um elo vivido no eterno presente; a história, uma representação do passado. Porque é afetiva e mágica, a memória não se acomoda a detalhes que a confortam; ela se alimenta de lembranças vagas, telescópicas, globais ou flutuantes, particulares ou simbólicas, sensível a todas as transferências, cenas, censura ou projeções. [...] (Nora, 1993, p. 9)

Nesse sentido, a memória caracteriza-se por seu caráter afetivo, não se restringindo à linearidade dos fatos históricos. Essa perspectiva é ampliada por Jan Assmann (2011), que não interpreta esse processo como desaparecimento da memória, mas como sua reconfiguração. Para a autora, as memórias tradicionais como a experiencial e a de aprendizagem entram em declínio, enquanto se expandem maneiras mediadas, como a memória cultural, sustentada por arquivos, monumentos e dispositivos técnicos (Assmann, 2011).

Estabelecendo uma ponte entre a noção de memória e o contexto contemporâneo, destaca-se que ela deixa de ser compreendida como um repositório estável do passado e passa a ser entendida como parte de disputas e reconstruções, especialmente no âmbito da cultura digital. A afirmação “nunca se falou tanto em memória como hoje em dia, e nunca foi tão difícil ter acesso ao nosso passado recente” (Beiguelman, 2014, p. 13) contribui para essa ideia. A autora desloca a compreensão da memória de uma perspectiva arquivística para uma condição marcada pela instabilidade, pela mediação tecnológica e por dinâmicas econômicas. Nesse cenário, as memórias (sejam pessoais ou coletivas) passam a constituir também um serviço e uma mercadoria, sendo mediada por infraestruturas privadas que condicionam tanto sua preservação quanto seu apagamento (Beiguelman, 2014).

Tal contexto contribui para o enfraquecimento da experiência histórica, substituída por formas de nostalgia e repetição que simulam o passado sem, contudo, preservá-lo criticamente. Diante disso, torna-se necessário repensar os modos de produção, conservação e acesso à memória, especialmente em contextos urbanos, nos quais as camadas simbólicas e materiais da cidade passam a ser atravessadas por fluxos digitais efêmeros (Beiguelman, 2014).

Nesse ponto, a prática de *flâneur* de Walter Benjamin, surge como chave interpretativa importante, uma vez que essa figura caminha pela cidade atenta aos estímulos visuais, físicos e materiais que favorecem a conexão com o passado. Ela também pode ser retomada como uma estratégia metodológica contemporânea, constituindo-se como um gesto crítico frente à efemeridade e à desmaterialização características da vida digital.

Como desdobramento no estudo da memória, Nora (1984) introduz o conceito de lugares de memória (*lieux de mémoire*), entendidos como espaços interligados à materialização da memória, sobretudo frente à perda de referências vivas no tempo presente. Enquanto a memória se apoia nesses lugares, a história se organiza a partir dos acontecimentos (Assumpção; Castral, 2022).

Baseando esse entendimento, Paul Ricoeur (2002, p. 44) afirma que “[...] a arquitetura seria para o espaço o que a narrativa é para o tempo”, sugerindo que, assim como as narrativas organizam e dão sentido às experiências temporais, a arquitetura estrutura o espaço, conferindo significado às vivências que nele ocorrem. Desse modo, a memória encontra seu lugar no espaço. Estes tornam-se portadores de memórias, identidades e símbolos culturais, funcionando como registros materiais da história e das escolhas de uma sociedade.

A partir dessas reflexões, observa-se que os modos de construção de pertencimento e reconhecimento coletivo também se modificam. Os grupos sociais se estruturam por meio de referências simbólicas e históricas compartilhadas, que orientam a forma como o passado é lembrado e significado. Assim, embora cada indivíduo possua experiências singulares, sua memória é construída em relação com o coletivo, sendo atravessada por narrativas, valores e tradições comuns.

Nesse sentido, a identidade constitui-se como um processo relacional, no qual o sujeito se reconhece a partir de vínculos de pertencimento. Essa relação entre memória e identidade é destacada por Barros (1999) que compreende a identidade cultural como fruto de um processo simbólico, no qual a “[...] memória é uma espécie de reservatório que aglutina os processos de identidade e identificação” (Barros, 1999, p. 34). Além disso, o autor ressalta que a memória é um instrumento fundamental de pertencimento e continuidade na formação das identidades culturais.

Além de dialogar com as concepções de Halbwachs, Jacques Le Goff (2003) reforça que “[...] a memória é um elemento essencial do que se costuma chamar identidade, individual ou coletiva, cuja busca é uma das atividades fundamentais dos indivíduos e das sociedades de hoje, na febre e na angústia” [...] (Le Goff, 2003, p. 469). Joel Candau (2018) também amplia essa discussão ao enfatizar a conexão entre as questões identitárias e memória, afirmando que ambas andam sempre ligadas. Para ele, enquanto a memória interliga passado e presente, a identidade se constrói com base em conhecimentos e experiências acumulados ao longo do tempo. Não obstante, a identidade pode ser compreendida como a memória em ação, uma vez que é por meio dela que se constroem narrativas de pertencimento (Alecrim, 2021).

Diante disso, nota-se que, embora a memória se inicie em instância individual, é um processo que continua como construção social e coletiva. O ato de lembrar é impulsionado por símbolos culturais, narrativas históricas e pelos grupos que habitam e moldam a cidade. A vivência nesses espaços pode, portanto, estimular e abrigar a produção de memórias coletivas.

A memória pode ser acessada por diferentes configurações nas cidades e o *flâneur* experimenta esse espaço como lugar de memória, onde a história não se manifesta apenas em edifícios, mas

também em frestas, margens e ritmos rotineiros. Essa rede de significados é essencial para a constituição de identidades e para a produção de sentido no presente. Além disso, o embate entre memória e história revela disputas sobre o que merece ser lembrado, como deve ser narrado e por quem deve ser rememorado.

O tempo deixa vestígios que estruturam a narrativa urbana. Nora (1993, p. 9) afirma que “[...] a memória se enraíza no concreto, no espaço, no gesto, na imagem, no objeto. A história só se liga às continuidades temporais, às evoluções e às relações das coisas”. Esses vestígios, deixados no espaço urbano, funcionam como suportes materializados da memória. Sua transformação ou apagamento pode comprometer experiências na continuidade simbólica de grupos sociais.

O design como mediador

Em cidades marcadas pelas transformações rápidas, o design emerge como um campo estratégico na produção de experiências que ativam o senso de pertencimento identitário e promovem o resgate da memória coletiva.

A compreensão do design como mediador nos espaços urbanos parte do reconhecimento de que a cidade contemporânea se configura como um sistema complexo de relações sociais, simbólicas e experienciais. Essa mediação pode ocorrer em diferentes escalas, como do objeto, do serviço e do território, nas quais o design estratégico contribui para operar de forma sistêmica e transdisciplinar. Machado *et al.* (2022) reforçam a importância de o design assumir o papel de articulação entre os diversos campos sociais. Em diálogo com o planejamento urbano, os autores defendem uma visão mais criativa, participativa e integrada da cidade.

Nesse ímpeto, foram selecionados conceitos-chaves e autores cujas contribuições permitem compreender o design como uma prática que aproxima potencialmente a memória e experiência em diferentes dimensões: emocional, estratégica, semântica e social.

Um dos conceitos centrais nessa discussão é o de “experiência do usuário” de Donald Norman (2008), que evidencia as conexões entre design e emoção, também conhecido como “design emocional”. O autor destaca como o design promove interações significativas a partir dos afetos que objetos ou sistemas despertam, indo além de aspectos puramente funcionais.

O modelo de design emocional de Norman (2008), estrutura-se em três níveis, sendo elas trabalhadas de modos diferentes na experiência: 1) visceral, a reação instintiva e a aparência do objeto/experiência 2) comportamental, refere-se à usabilidade e função do produto e; 3) reflexivo, reconhecido por sua complexidade, o usuário reflete sobre o produto/experiência a partir da construção do significado pessoal, da lembrança e da identidade. É nesse último nível que o design conecta memória e experiência em maior intensidade:

Os níveis visceral e comportamental se referem ao ‘agora’, seus sentimentos e experiências enquanto se está de fato vendo ou usando o produto. Mas o nível reflexivo se estende por muito mais tempo – por meio da reflexão você se lembra do passado e considera o futuro. O design reflexivo, portanto, tem a ver com relações de longo prazo, com os sentimentos de satisfação produzidos por ter, exibir e usar um produto (Norman, 2008, p. 58).

Como destaca Norman (2008), o design reflexivo não está centrado na rápida interação, porém nas relações de longo prazo que se estabelecem com o artefato ou espaço. Ele lida com a maneira como se lembra das experiências, com os significados atribuídos a elas e com os sentimentos que essas memórias evocam. À vista disso, esse nível permite que os artefatos e os espaços projetados sejam não apenas funcionais ou com grandeza estética, mas também capazes de ativar a memória e reforçar vínculos afetivos. Esse olhar é essencial para o contexto urbano. Em essência, o *flâneur* é a figura desse usuário no papel de nível reflexivo, sob a perspectiva de Don Norman (2008): cada memória presente no artefato ou espaço urbano encontrado pelo *flâneur* pode ser mediada pela geração de experiências afetivas e emocionais e produzidas por um design de sensibilidade reflexiva.

Por sua vez, Rafael Cardoso (2012) aborda sobre a relação entre a experiência e a memória. Para ele, a memória constitui uma das dimensões mais impactantes do alcance emocional e experiencial do ser humano. Nessa relação, o autor entende que a lembrança de algo que já viveu e conectá-lo com a atualidade é um caminho para preservar a identidade. Porém, ele alerta para a memória falha, misturada com vivências alheias de outros indivíduos. Por isso, a “[...] memória é a experiência deslocada do seu ponto de partida na vivência imediata [...] quase tudo que somos e pensamos depende da memória” (Cardoso, 2012, p. 39). Um artefato é capaz de ativar a memória e afetividade do indivíduo. No decorrer disso, ele ganha um papel relevante na rememoração por meio de signos sensoriais e simbólicos.

Por isso que, quando o foco é comercial ou publicitário, o design tem sido usado como ferramenta para articular os tempos por intermédio de um determinado artefato, seja analógico, físico ou digital. Normalmente se baseia em referências e memórias antigas para alcançar a emoção das pessoas. Entretanto, o design é um campo que deve ser visto para além da estética e funcionalidade de um artefato. Cardoso (2012) entende o design configurado como uma forma de linguagem capaz de lidar com as dinâmicas atuais do mundo complexo. Sua visão sobre o design permite integrá-lo à experiência urbana. Enxergando a cidade como algo complexo, Cardoso (2012) entende a complexidade como:

[...] um sistema composto de muitos elementos, camadas e estruturas, cujas inter-relações condicionam e redefinem continuamente o funcionamento do todo. Algo como uma metrópole, que constituída por diversos sistemas interligados e incontáveis elementos, numa relação intrincada de vaivém, sobe e desce, criação e destruição contínuas, sem que se saiba onde ela começa ou termina, e sem que ela venha se extinguir nunca (Cardoso, 2012, p. 25).

A proposta de Cardoso (2012) implica reconhecer o papel do design nessa complexidade para propor soluções eficazes. A cidade, enquanto espaço material e imaterial, comporta rastros que se revelam nos detalhes: fachadas, objetos urbanos, placas, ruínas, cheiros, sons e texturas. Caminhar pela cidade, permite interagir com esses detalhes e, que podem ser reforçados pelo poder evocativo e estratégico do design. Ou seja, o design pode traduzir a memória para os tempos contemporâneos, seja por meio de ícones, palavras, cores, formas ou funções, presentes em artefatos que ativam os signos sensoriais e afetivos.

A memória coletiva também pode se conectar com o design como ferramenta de inovação social proposto por Ezio Manzini (2008). O autor entende por meio do conceito, que o design pode ativar

redes, escutar comunidades e fomentar soluções sensíveis aos contextos locais. Portanto, “[...] os designers podem ser parte da solução, justamente por serem os atores sociais que, mais do que quaisquer outros, lidam com as interações cotidianas dos seres humanos com seus artefatos” (Manzini, 2008, p. 16). O caminhar pela cidade, nesse cenário, também pode ser catalisado por projetos de design que envolvam colaborativamente os próprios cidadãos na elaboração de percursos afetivos ou mapas colaborativos. Nesse sentido, a cidade se reforça como espaço relacional, onde os *flâneurs* co-criam e compartilham suas memórias.

Klaus Krippendorff (2000) e Krippendorff e Butter (2007) destacam o design como, fundamentalmente, uma prática de dar significado às coisas, por meio da semântica do artefato, nos quais os indivíduos concedem atributos emocionais, e são compreendidos e modificados ao serem usados. Além disso, Cardoso (2012, p. 33) ressalta que “[...] sem um sujeito capaz de atribuir significado, o objeto não quer dizer nada; ele apenas é”.

Para alcançar a experiência necessária, portanto, depende dos atributos que as pessoas dão aos seus artefatos. Isso contribui de tal modo para os designers projetarem considerando a essência do significado. Portanto, essa dimensão é onde “[...] a forma segue o significado” (Krippendorff, 1995). Nesse contexto, o autor propõe abordagens que consideram o ser humano nas soluções do design por meio do Design Centrado no Humano (DCH), em que os artefatos são sinônimos de significados. Krippendorff e Butter (2007) dividiram em quatro bases: 1) Entendimento de segunda ordem; 2) Significados; 3) Rede de *stakeholders*; 4) Interfaces. O maior interesse a ser destacado aqui é o segundo “Significados”, pois possui maior relação com a memória e o significado carregado pelo artefato quando projetado para determinado usuário, envolvido por narrativas ou questões pessoais. Por isso, a partir da experiência centrada nele, o *flâneur* atribui significados aos artefatos.

Compreender o design como prática semântica e centrada no humano permite reconhecer seu potencial em questões voltadas às experiências urbanas. O artefato inserido no espaço urbano, especialmente pensado através de seus significados, podem carregar identidades coletivas e emocionais.

No Quadro 1 a seguir, apresenta-se um *framework* conceitual que sintetiza os principais autores e suas contribuições por meio do design, organizados de modo a facilitar a visualização das singularidades de cada abordagem.

A partir do Quadro 1, é possível refletir sobre essa relação entre o design, memória coletiva e experiência urbana, especialmente considerando a figura do *flâneur*. Esse caminhante-observador cria uma experiência da cidade moderna, capturando a alma das ruas, muitas vezes imperceptíveis aos olhares apressados.

Quadro 1:
Framework
conceitual de design,
memória e caminhar
pela cidade.
Fonte: Autoria
Própria, com
base nos autores
elencados.

Autores	Conceito-Chave	Relação com a Memória	Design como	Aplicação ao caminhar pela cidade
Don Norman (2008)	Design emocional e experiência do usuário	Nível reflexivo conecta com lembranças, identidades e relações de longo prazo	Gerador de experiências afetivas	Objetos e espaços que evocam memórias por meio de suas formas e significados.
Rafael Cardoso (2012)	Complexidade, linguagem e memória evocativa	Memória como experiência deslocada, moldada por signos sensoriais e simbólicos	Linguagem crítica e estratégica que soluciona e media experiências	Soluções projetuais sensíveis às camadas da cidade, articulando memória e as dinâmicas dos sistemas urbanos complexos
Ezio Manzini (2008)	Design para a inovação social	Memória coletiva como construção social e colaborativa	Ferramenta de escuta e transformação coletiva, o design como ativador de redes locais	Caminhadas afetivas, mapeamentos comunitários, valorização de histórias locais
Klaus Krippendorff e Reinhart Butter (2007)	Design como produção de significados (semântica)	Artefato carrega significado dado pelo sujeito; memória como construção	Prática semântica e centrada no humano	Elementos urbanos que ganham sentido ao serem vivenciados e interpretados, ambientes que convidam à resignificação

Assim, o design, em seu papel estratégico, reconstitui tramas de memórias coletivas que podem ser percebidas na experiência do *flâneur*. Quando incorpora elementos sensíveis, afetivos e narrativos advindos da memória, potencializa a experiência urbana e fortalece processos de identificação, pertencimento e reconhecimento no espaço público (Figura 1). O campo é a linguagem visual, tátil, simbólica e emocional que possibilita essa mediação. Ele é atento à experiência urbana e pode atenuar elementos como sons, texturas ou imagens, valorizando-os por meio de dispositivos visuais, sonoros ou interativos.

Para além do artefato, o design como processo pode abranger esses elementos e detalhes projetados que conectam o cidadão com a memória, se manifestando em diferentes exemplos: marcos urbanos, cartazes, aplicativos e plataformas, mobiliários urbanos, sinalizações, *walking tours*, mapas colaborativos, instalações artísticas, entre outros. Eles são capazes de catalisar memórias afetivas, podendo ser percebidos e sentidos intensamente por meio do caminhar. Diante disso, os vestígios transcendem o tempo e permitem a produção da própria identidade e a preservação simbólica da memória coletiva nos espaços da cidade.

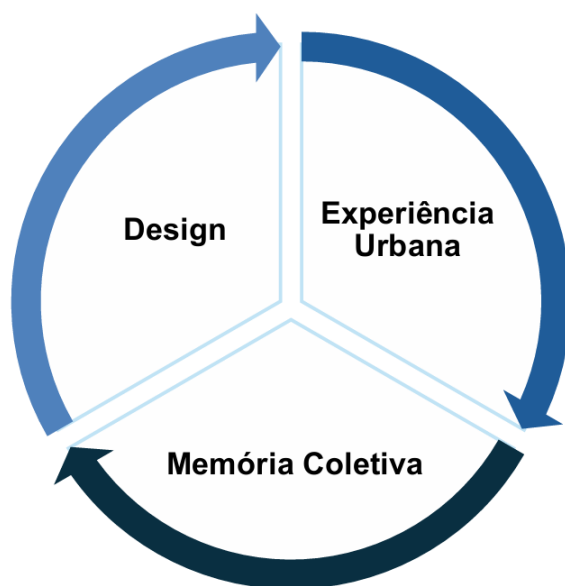


Figura 1: Esquema relacional entre design, experiência urbana e memória coletiva.
Fonte: Autoria Própria, com base nos autores elencados.

Considerações finais

O caminhar pela cidade transforma-se em um ato de conhecimento e de construção identitária, e o *flâneur*, em intérprete do espaço urbano. Embora essa prática seja, por vezes, associada ao turismo, é necessário desmistificar esse pensar e assumir o papel de habitante que observa e experimenta a própria cidade de modo sensível e crítico, mais do que qualquer um. O caminhar atento aos detalhes permite resgatar memórias que ainda resistem no presente.

A partir das reflexões apresentadas, destaca-se que o design desempenha um papel relevante na mediação das experiências urbanas e na ativação de memórias, fortalecendo a interação dos cidadãos com o espaço e contribuindo para os processos identitários. Seja por meio da criação de artefatos afetivos, do desenvolvimento de percursos colaborativos ou da produção de novos significados aos espaços, esse potencial deve ser cada vez mais considerado na construção e requalificação das cidades.

O *framework* conceitual elaborado sistematiza essa articulação, oferecendo uma base para futuros estudos e práticas projetuais voltadas à preservação simbólica da memória coletiva sobre uma cidade. Como desdobramento, sugere-se o aprofundamento prático e aplicado da experiência do caminhar como estratégia para a ativação de memórias, considerando os conceitos de design discutidos. Tal abordagem pode ampliar o debate sobre a formação da memória coletiva e evidenciar o potencial do design nesse cenário.

Referências

- ALECRIM, Thales Reis. A memória em ação: breves considerações sobre os conceitos de memória e identidade na obra de Joël Candau. **Signos do Consumo**, São Paulo, v. 13, n.2, jul./dez. p.1-5, 2021. Disponível em <https://www.revistas.usp.br/signosdoconsumo/article/view/193209/179377>. Acesso em: 27 abr. 2026.
- ASSMANN, Aleida. **Espaços da recordação**: formas e transformações da memória cultural. Trad. Paulo Soethe. Campinas, SP: Editora da Unicamp, 2011.
- ASSUMPÇÃO, Ana Laura; CASTRAL, Paulo César. Memória, identidade e cultura: condições de pertencimento aos espaços da cidade. **Revista memória em rede**, Pelotas, v. 14, n. 27, p. 6-32, 2022. Disponível em: <https://periodicos.ufpel.edu.br/ojs2/index.php/Memoria/article/view/23435>. Acesso em: 25 maio 2025.
- BARROS, José Márcio. Cultura, memória e identidade: contribuição ao debate. **Cadernos de história da PUC Minas**, Belo Horizonte, v. 4, n. 5, p. 31-36, 1999.
- BEIGUELMAN, Giselle. Reinventar a memória é preciso. In: **Futuros Possíveis**: Arte, Museus e Arquivos Digitais. 1. ed. São Paulo: Peirópolis/ Edusp, v.1, p. 12-33, 2014.
- BENJAMIN, Walter. **Obras escolhidas II**. Trad. Rubens Rodrigues Torres Filho. José Carlos Martins Barbosa. São Paulo: Brasiliense, 1987.
- CALVINO, Italo. **As cidades invisíveis**. Trad. Diogo Mainardi. 2. ed. São Paulo: Companhia das Letras, 1990.
- CANDAU, Joël. **Memória e identidade**. Trad. Maria Leticia Ferreira. São Paulo: Contexto, 2018.
- CARDOSO, Rafael. **Design para um mundo complexo**. São Paulo: Cosac Naify, 2012.
- DURÁN, Luis. Miradas urbanas sobre el espacio público: El flâneur, la deriva y la etnografía de lo urbano. **Reflexiones**, Costa Rica, v. 90, n. 2, p. 137-144, 2011.
- GÓMEZ-ORJUELA, Laura Camila. Walking from the benjaminian flâneur to urban walk in the XXI Century. **Anekumene**, Bogotá, n. 25, p. 67-76, 2023.
- HALBWACHS, Maurice. **A memória coletiva**. Trad. Beatriz Sidou. 2. ed. São Paulo: Centauro, 2013.
- KRIPPENDORFF, Klaus. Design centrado no usuário: uma necessidade cultural. **Estudos em design**, Rio de Janeiro, v. 8, n. 3, p. 87-98, 2000.
- KRIPPENDORFF, Klaus; BUTTER, Reinhart. Semantics: Meanings and Contexts of Artifacts. In: SCHIFFERSTEIN, H.N.J.; HEKKERT, P. (Eds.). **Product experience**, New York: Elsevier, 2007.
- KRIPPENDORFF, Klaus. Redesigning design: an invitation to a responsible future. In: KAHKOKALLIO, Päivi.; VIHMA, Susann (eds.). **Design: pleasure ou responsibility**, Helsinki: University of Art and Design, 1995.
- LE GOFF, Jacques. **História e memória**. 5. ed. Campinas: UNICAMP, 2003.
- LYNCH, Kevin. **A imagem da cidade**. São Paulo: Martins Pontes, 1997.
- MACHADO, Tais Lagranha; COSTA, Filipe Campelo Xavier; TAROUÇO, Fabricio Farias. O design estratégico aplicado à transformação de experiências urbanas. **Revista Brasileiro de Planejamento e Desenvolvimento**, Curitiba, v. 11, n. 04, 2022.
- MANZINI, Ezio. **Design para a inovação social e sustentabilidade**: comunidades criativas, organizações colaborativas e novas redes projetuais. Rio de Janeiro: E-papers, 2008.
- NORA, Pierre. Entre mémoire et histoire: la problématique des lieux. In: Pierre Nora (org). **Les lieux de mémoire**. Paris: Gallimard, 1984.
- NORA, Pierre. Entre memória e história: a problemática dos lugares. Tradução de Yara Aun Khoury. **Revista Projeto História**, São Paulo, v. 10, 1993.
- NORMAN, Donald Arthur. **Design emocional**: por que adoramos (ou detestamos) os objetos do dia-a-dia. Rio de Janeiro: Rocco, 2008.
- RICOEUR, Paul. **Arquitectura y narratividad**. Architectonics. Mind, Land & Society, Barcelona: Edicions UPC, 2002.

RICOEUR, Paul. **A memória, a história, o esquecimento**. Campinas: Editora da UNICAMP, 2007.

VELLOSO, Rita; JACQUES, Paola Berenstein. **Enigma das cidades**: ensaio de epistemologia urbana em Walter Benjamin. Belo Horizonte: Cosmópolis; Salvador: Edufba, 2023.

Agradecimentos

O presente trabalho foi realizado com apoio da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior - Brasil (CAPES) - Código de Financiamento 001. O agradecimento se estende ao Laboratório de Experiências Digitais em Realidades Estendidas (LEDRx) e ao Laboratório de Design de Informação (LDI).

Sobre as autoras

Allyneanhy Gade Nunes Alves Oliveira é Doutoranda em Arquitetura e Urbanismo e Design pela Universidade Federal do Ceará (UFC), com bolsa da CAPES. Integrante do Laboratório de Experiências Digitais em Realidades Estendidas (LEDRx) e do Laboratório de Design de Informação (LDI). Possui mestrado em Comunicação e Culturas Contemporâneas pela Universidade Federal da Bahia – UFBA (2024), especialização em Assistência Técnica, Habitação e Direito à Cidade (2020), pela UFBA (2022) e graduação em Design Gráfico e Produto pela UFC (2016). Seu interesse se concentra em projetos de produto e modelagem digital, realidades estendidas e mídias digitais, dataficação e inteligência artificial e espaços públicos e *smart cities*.

E-mail: neanhy@gmail.com

Lattes: <http://lattes.cnpq.br/1809184660507236>

Orcid: <https://orcid.org/0009-0004-5340-7944>

Mariana Monteiro Xavier de Lima é Doutora em Arquitetura, Tecnologia e Cidade pela Universidade Estadual de Campinas (Unicamp) e Professora no Instituto de Arquitetura e Urbanismo e Design da Universidade Federal do Ceará (IAUD/UFC), onde também atua no Programa de Pós-Graduação em Arquitetura, Urbanismo e Design. Sua pesquisa se concentra na linha de Modelagem e Design da Informação, com foco no uso de tecnologias digitais aplicadas ao desenvolvimento de projetos. Integra o Laboratório de Experiência Digital (LED), onde investiga métodos digitais de projeto, colaboração interdisciplinar e estratégias inovadoras de ensino-aprendizagem por meio do projeto.

E-mail: marimxl@iaud.ufc.br

Lattes: <http://lattes.cnpq.br/0171315849905520>

Orcid: <https://orcid.org/0000-0002-6560-4070>

Design e *wayfinding*: uma revisão sistemática da sinalização de ambientes externos naturais

Design and wayfinding: a systematic review of natural outdoor environment signage

Isabela Tiemi Bressane Tsuji

Lara Oliveira Coutinho

Bárbara Arantes de Paula

André Carvalho Mol Silva

Resumo: Este artigo apresenta uma revisão sistemática sobre sinalização em ambientes naturais externos, analisando sistemas de orientação e estratégias de *wayfinding*. Foram selecionados oito estudos nacionais e internacionais a partir de 13 bases de dados, com três filtros sucessivos. Os resultados revelaram um campo fragmentado, caracterizado pelo predomínio de abordagens qualitativas situadas, ausência de protocolos metodológicos consolidados e limitada articulação entre teoria e prática. A pesquisa evidencia lacunas no papel do designer como mediador entre usuário e território natural, bem como na integração de princípios de acessibilidade e sustentabilidade. Como contribuição, o estudo sistematiza o estado da arte no design de sinalização aplicado à orientação espacial em contextos não urbanizados, fornecendo subsídios para futuras investigações e políticas públicas voltadas à infraestrutura de visitação em unidades de conservação.

Palavras-chaves: *wayfinding*; sinalização; ambientes naturais; orientação espacial.

Abstract: This article presents a systematic review of signage in natural outdoor environments, analyzing wayfinding systems and orientation strategies. Seven national and international studies were selected from 13 databases through three successive filters. The results revealed a fragmented field, characterized by the predominance of situated qualitative approaches, absence of consolidated methodological protocols, and limited articulation between theory and practice. The research highlights gaps in the designer's role as mediator between user and natural territory, as well as in the integration of accessibility and sustainability principles. As a contribution, the study systematizes the state of the art in signage design applied to spatial orientation in non-urban contexts, providing support for future investigations and public policies focused on visitor infrastructure in conservation units.

Keywords: *wayfinding*; signage; natural environments; spatial orientation.

Introdução

O *wayfinding* pode ser definido como a capacidade de um indivíduo de se deslocar em determinado trecho e, em conjunto com a capacidade de se situar no ambiente, formar o processo cognitivo de “orientação espacial” (Almeida; Dias Leão Costa, 2023). Nesse contexto, a clareza na orientação espacial deve ser compreendida como uma responsabilidade fundamental dos profissionais envolvidos nos projetos de sinalização. Isso porque “[...] barreiras em sistemas de orientação podem afetar significativamente a capacidade dos usuários de navegar de forma independente e segura” (Prandi *et al.*, 2023, tradução nossa), comprometendo a autonomia e a experiência dos indivíduos nos ambientes. Percebe-se então que a sinalização e o *wayfinding* estão atrelados ao bom funcionamento da locomoção das pessoas tanto em ambientes construídos quanto em ambientes externos.

A sinalização, portanto, desempenha papel essencial na promoção de deslocamentos mais seguros, acessíveis e intuitivos, contudo, observa-se que os “estudos voltados à construção de sistemas de referência visual e orientação concentra-se em áreas urbanas densamente ocupadas” (Sarjakoski *et al.*, 2012), deixando lacunas importantes quando se trata de ambientes naturais. Neste artigo, adota-se o termo “ambientes naturais” como categoria abrangente para designar espaços não urbanizados, incluindo parques, trilhas e unidades de conservação, compreendidos tanto em sua dimensão ecológica quanto experiencial.

A Lei nº 9.985, de 2000, instituiu o Sistema Nacional de Unidades de Conservação (SNUC), e definiu unidades de conservação como:

[...] espaço territorial e seus recursos ambientais, incluindo as águas jurisdicionais, com características naturais relevantes, legalmente instituído pelo Poder Público, com objetivos de conservação e limites definidos, sob regime especial de administração, ao qual se aplicam garantias adequadas de proteção (Brasil, 2000).

O ecoturismo ou turismo ecológico foi o principal motivo para uma em cada quatro viagens domésticas realizadas a lazer no Brasil em 2021 (Maciel, 2023). Esse dado aponta para o interesse por experiências recreativas, o que amplia o fluxo de pessoas também em ambientes naturais e, com isso, as demandas por sistemas de sinalização eficazes e apropriados.

Apesar desse cenário, ainda são escassas as pesquisas que abordam a sinalização nesses ambientes, como destacado por Wattne e Volden (2025), sobretudo sob uma perspectiva do design voltada à cidadania e à inclusão espacial, entendida aqui como a condição em que o ambiente permite a orientação, compreensão e deslocamento autônomo dos usuários, considerando a diversidade de capacidades perceptivas e cognitivas. Nesse contexto, os sistemas de sinalização e *wayfinding* atuam como mediadores fundamentais entre indivíduo e espaço, contribuindo para a acessibilidade e legibilidade (Almeida; Dias Leão Costa, 2023).

A literatura sobre sinalização em ambientes naturais no contexto brasileiro ainda é relativamente limitada, sendo o *Manual de sinalização de trilhas* (Brasil, 2023), elaborado pelo Ministério do Meio Ambiente e Mudança do Clima em parceria com o Instituto Chico Mendes de Conservação da Biodiversidade, uma das principais referências sistematizadas disponíveis. O documento reúne diretrizes práticas voltadas à implantação e gestão da sinalização em unidades de conservação, consolidando orientações técnicas relevantes para o campo (Figura 1). No entanto, embora

represente um avanço importante, observa-se que o manual apresenta caráter predominantemente normativo e aplicado, podendo ser complementado por um aprofundamento teórico mais robusto, como aquele presente nas referências que o próprio documento mobiliza. Neste artigo o manual serviu como referência orientadora e como objeto de análise crítica, evidenciando a necessidade de ampliação e atualização do repertório teórico-metodológico sobre sinalização em ambientes naturais.



Figura 1: Etapas para a realização do estudo.
Fonte: BRASIL. Ministério do Meio Ambiente e Mudança do Clima; Instituto Chico Mendes de Conservação da Biodiversidade. (2023). Reprodução permitida para fins não lucrativos.

Reconhecendo essa falta, o presente estudo propõe uma revisão sistemática da literatura sobre sinalização em ambientes naturais externos, visando reunir e analisar os parâmetros já discutidos na literatura que envolvem sistemas funcionais e disfuncionais de *wayfinding* nesse contexto específico.

Metodologia

Este estudo utilizou como base o roteiro para revisão bibliográfica sistemática proposto por Conforto, Amaral e Silva (2011), seguindo também princípios de sistematização e transparência propostos por Page *et al.* (2021), adaptados ao escopo exploratório desta pesquisa. A partir desse método, foram aplicadas *strings* de busca, definidos critérios de inclusão e exclusão, estabelecidas categorias de classificação e selecionadas as bases de dados a serem exploradas. Esses procedimentos permitiram refinar a seleção de estudos existentes sobre a sinalização em ambientes naturais externos.

As buscas foram realizadas nas seguintes bases: (I) Anais do P&D design; (II) Scielo; (III) Researchgate; (III) Google acadêmico; (IV) Periódicos CAPES; (V) Revista Arcos Design; (VI) Infodesign; (VII) Anais blucher proceedings; (VIII) The Design Journal; (IX) Design studies; (X) IOP Science; (XI) Revista de Estudos em Design; (XII) Revista Design, Arte e Tecnologia da UNESP; (XIII) Revista Brasileira do Ensino de Design. O Quadro 1 descreve em detalhes as etapas para o desenvolvimento do estudo.

Quadro 1: Etapas para a realização do estudo.

Fonte: Organizado pelos autores com base em Conforto, Amaral e Silva (2011).

Ordem	Etapas	Descrição
1	Definição dos problemas	Como a sinalização em áreas externas naturais é abordada no Brasil? Há padronização nesses sistemas? Como outros países lidam com essa questão?
2	Definição do objetivo de estudo	Mapear, com base na literatura, quais aspectos da sinalização em áreas externas naturais têm sido abordados pelos autores.
3	Definição das <i>strings</i> de busca	<i>Wayfinding</i> ; Sinalização; Ambientes Externos; Environmental; Orientação; Trilha; <i>Trail</i> ; <i>Nature</i> ; Naturais; Design; <i>Hiking</i> . As buscas foram realizadas em inglês e português.
4	Definição dos critérios de exclusão	Critérios de exclusão: (I) Artigos que não mencionavam diretamente ambientes externos; (II) Trabalhos sem discussão textual relevante (apenas imagens); (III) Artigos repetidos; (IV) Estudos com palavras-chave pertinentes, mas conteúdo não condizente com os objetivos deste trabalho.
5	Realização das buscas	Combinações utilizadas: (I) " <i>Environmental</i> " + " <i>Wayfinding</i> " (II) " <i>Environmental</i> " + " <i>Nature</i> " + " <i>Wayfinding</i> " (III) " <i>Trail</i> " + " <i>Wayfinding</i> " (IV) " <i>Trail</i> " + " <i>Design</i> " (V) " <i>Wayfind</i> " + " <i>Hiking</i> " (VI) "Sinalização" + "Trilhas" (VII) "Sinalização" + "Naturais" (VII) "Sinalização" + "Ambientes Externos" (VIII) "Sinalização" + " <i>Wayfinding</i> " + "Naturais"
6	Definição dos critérios de Inclusão	Sistema em três filtros sucessivos: Filtro I: Leitura dos títulos e resumos; Filtro II: Leitura das introduções e conclusões; Filtro III: Leitura e análise completa dos artigos.
7	Síntese dos resultados	Após a seleção dos artigos elegíveis, procedeu-se à análise, extração e organização dos dados conforme os critérios definidos.
8	Apreciação dos resultados	Os resultados obtidos na etapa anterior serviram de base para o início da discussão do tema.

Não foram aplicados filtros quanto à data de publicação ou idioma. As buscas foram realizadas usando termos em português e inglês, desde a expressão ampla que permeia o objetivo do estudo até as expressões separadas e correlatas, que ampliaram os resultados, uma vez que a intenção inicial era reunir o maior número possível de referências relacionadas ao tema para, em seguida, realizar a filtragem.

Inicialmente, foram selecionados 37 estudos e após aplicação do Filtro I (análise de títulos e resumos), esse número foi reduzido a 31 trabalhos. A etapa seguinte, o Filtro II (análise das introduções e conclusões), resultou em um afunilamento maior, restringindo a 11 pesquisas. Por fim, com o Filtro III (análise geral do conteúdo), 8 estudos, entre eles artigos, teses e dissertações, foram considerados relevantes para compor este levantamento.

Desenvolvimento

Após a realização das buscas sistemáticas e aplicação dos critérios de seleção definidos na metodologia, foi possível identificar um conjunto restrito, mas significativo, de estudos que tratam da sinalização em ambientes naturais externos. Esses trabalhos, organizados no Quadro 2, constituem o *corpus* analítico deste estudo e refletem diferentes abordagens, contextos geográficos e objetivos investigativos.

Quadro 2: Trabalhos selecionados para o estudo.

Fonte: Organizado pelos autores.

Nº	Ano	Autores	Título	Idioma
1	2002	Pereira, R. N.	Sistema de sinalização para áreas de lazer em Presidente Figueiredo, Amazonas	Português
2	2007	Giulio, B. R. P.	Avaliação ergonômica da sinalização em três parques estaduais de Minas Gerais	Português
3	2008	Pietrochinski, A.; Silva, V.	Proposta de sinalização turística das trilhas do Parque Estadual do Guartelá	Português
4	2011	Sarjakoski, L., T., et al.	Analysis of verbal route descriptions and landmarks for hiking.	Inglês
5	2013	Kettunen, P. et al.	Landmarks in nature to support wayfinding: the effects of seasons and experimental methods.	Inglês
6	2020	Mitschke, S. B.	Lost on the trail: investigating hiking wayfinding and trail navigation within the national parks.	Inglês
7	2021	Lukoseviciute, G.; Pereira, L. N.; Panagopoulos, T.	Sustainable recreational trail design from the recreational opportunity spectrum and trail user perception: a case study of the Seven Hanging Valleys.	Inglês
8	2025	Wattne, O. E.; Volden, F.	Wayfinding behaviours in natural environments	Inglês

A seleção final de oito estudos abrange publicações nacionais e internacionais, demonstrando o caráter ainda emergente dessa temática no campo do design e da orientação espacial. Embora os estudos apresentem metodologias e escopos variados, todos compartilham o interesse por compreender ou propor soluções para os desafios associados à sinalização em trilhas, parques e outros ambientes naturais.

Com base nesse conjunto, a análise foi estruturada em três eixos principais: (I) os métodos aplicados nas investigações; (II) os assuntos e discussões predominantes nos textos; e (III) os resultados e conclusões obtidas pelos autores. Essa organização visa não apenas sistematizar os dados coletados, mas também extrair padrões, ausências e potencialidades que possam subsidiar futuras pesquisas e práticas projetuais.

Métodos aplicados

A análise dos estudos selecionados revelou um panorama metodológico relativamente restrito e concentrado em abordagens qualitativas com baixa padronização. Os métodos empregados foram majoritariamente descritivos, com foco em observações de campo, aplicação de questionários e análises bibliográficas. Observa-se também uma recorrente ausência de detalhamento procedimental, especialmente no que se refere à definição de amostras, critérios de coleta e instrumentos de análise, o que compromete a transparência e a consistência dos resultados apresentados.

A variedade metodológica observada não se traduz em aprofundamento investigativo, mas sim em estratégias pontuais voltadas à coleta de percepções ou à proposição de sistemas de sinalização baseados em diagnósticos locais. Essa configuração sugere uma carência de protocolos consolidados para a avaliação de sistemas de *wayfinding* em ambientes naturais, reforçando a percepção de que esse campo de estudo continua em fase de amadurecimento metodológico.

Apenas dois estudos (Mitschke, 2020; Kettunen *et al.*, 2013) recorreram a métodos mais elaborados, como análise de protocolos verbais e testes estatísticos. Os demais trabalhos, incluindo os de Pietrochinski e Silva (2008), Pereira (2002) e Giulio (2007), mantêm um escopo mais restrito, com ênfase em observações, entrevistas informais e aplicação de questionários.

A pesquisa bibliográfica aparece como suporte em dois dos oito trabalhos, mas sem indicação de revisão sistemática ou protocolos comparativos. Além disso, poucos estudos articulam de forma clara os métodos à fundamentação teórica, o que dificulta a replicabilidade e o avanço cumulativo do conhecimento na área, destacando-se aí Wattne e Volden (2025), com um trabalho bem delineado, replicando uma pesquisa anterior sobre *wayfinding* em ambientes internos, mas agora no contexto de ambientes externos.

Em síntese, os dados indicam um predomínio de abordagens situadas e exploratórias, com forte influência das condições contextuais de cada parque ou área estudada. Essa característica confere valor empírico aos trabalhos, mas também limita sua generalização e impacto teórico. É possível perceber a variedade de perspectivas de pesquisa a partir da observação do Quadro 3, apresentado adiante.

Métodos	1	2	3	4	5	6	7	8
Pesquisa exploratória			•					
Pesquisa qualitativa	•		•					•
Pesquisa quantitativa			•		•			•
Pesquisa bibliográfica	•		•					
Pesquisa documental			•					
Pesquisa de campo		•	•				•	•
Entrevistas informais	•						•	
Observação de campo	•	•						
Aplicação de questionários		•			•	•		•
Thinking Aloud				•	•			
Transcrição e análise de protocolo verbal				•	•			
Experimental de campo				•				
Observação direta				•			•	
Aplicação do framework ROS							•	
Análise estatística com modelo de regressão logística								
Sketch Map Drawing					•			
Testes estatísticos (Wilcoxon Rank-Sum e Signed-Rank Tests)					•			
(1) Pereira (2002); (2) Giulio (2011); (3) Pietrochinski; Silva (2008); (4) Sarjakoski et al. (2011); (5) Kettunen et al. (2013); (6) Mitschke (2020); (7) Lukoseviciute; Pereira; Panagopoulos (2021); (8) Wattne; Volden (2025).								

Quadro 3:
Metodologias
aplicadas nos
estudos.
Fonte: Organizado
pelos autores.

A ausência de triangulação metodológica e de validação sistemática das propostas evidencia a necessidade de desenvolvimento de protocolos específicos para avaliação e projeto de sinalização em ambientes naturais, considerando aspectos como usabilidade, percepção ambiental, acessibilidade e sustentabilidade. O avanço nesse sentido poderá oferecer uma base mais sólida para práticas de design fundamentadas em evidências.

Assuntos abordados

Os estudos selecionados, embora distintos em escopo e profundidade, compartilham preocupações centrais relacionadas à eficácia, adequação e complexidade dos sistemas de sinalização em ambientes naturais. A partir da sistematização temática realizada, foi possível identificar os principais eixos conceituais e operacionais discutidos pelos autores, os quais incluem: definições de *wayfinding* e *landmarks*; dificuldades específicas de sinalização em áreas abertas; obrigações do designer; ausência de padronização e problemas nas sinalizações existentes; influência das estações do ano; entre outros. A variedade desses tópicos reflete tanto a pluralidade das abordagens quanto a falta de consolidação teórica e normativa do campo, detalhadas no Quadro 4.

Assuntos	1	2	3	4	5	6	7	8
Definições teóricas de sinalização, <i>wayfinding</i> ou <i>landmarks</i> .		•			•	•		•
Importância da sinalização em ambientes externos.						•	•	
Obrigações do designer na criação dos materiais de sinalização.	•					•		
Dificuldade de estabelecer uma sinalização em ambientes naturais externos por seus fatores de complexidade.	•			•	•		•	•
Abordagem das estações do ano e sua interferência na sinalização.				•	•	•		
Fatores que justificam a ausência de sistemas de sinalização.		•			•			
Problemas nas sinalizações já existentes no local de estudo.	•	•	•			•		
Falta de padronização das placas nos ambientes.		•	•					
Estabelecimento de parâmetros para implantação de uma boa sinalização.		•	•			•		
Classificação de sistemas de sinalização.	•	•						
Apresenta normas e diretrizes vigentes no ambiente natural consultado.						•		
(1) Pereira (2002); (2) Giulio (2011); (3) Pietrochinski; Silva (2008); (4) Sarjakoski et al. (2011); (5) Kettunen et al. (2013); (6) Mitschke (2020); (7) Lukoseviciute; Pereira; Panagopoulos (2021); (8) Watne; Volden (2025).								

Quadro 4: Assuntos e discussões abordadas pelos autores.
Fonte: Organizado pelos autores.

O Quadro 4 indica que apenas três estudos (Giulio, 2011; Mitschke, 2020; Kettunen *et al.*, 2013) tratam de forma sistemática as definições teóricas de *wayfinding*, *landmarks* e sinalização, explorando inclusive a relação entre orientação espacial e cognição ambiental. Já o reconhecimento da importância da sinalização em ambientes naturais aparece de forma explícita em dois estudos (Mitschke, 2020; Kettunen *et al.*, 2013), com destaque para sua função como mediadora entre visitantes e território. Poucos autores, no entanto, articulam esse reconhecimento com normas ou diretrizes de projeto, o que aponta uma distância entre reflexão conceitual e aplicação prática. A dificuldade de estabelecer sistemas de sinalização eficazes em ambientes naturais, dada a variabilidade topográfica, climática e ecológica, é mencionada por quatro dos oito trabalhos, configurando-se como um dos pontos mais recorrentes da literatura analisada.

Outros temas aparecem de forma pontual e revelam caminhos ainda pouco explorados, como a falta de padronização das placas (mencionada em dois estudos), a abordagem das estações do ano como fator de interferência (três estudos), e a função do designer no processo de concepção (em dois trabalhos). A baixa incidência de temas como normas vigentes, classificações de sistemas ou recomendações prescritivas revela uma literatura ainda marcada por diagnósticos situados e pouca produção normativa ou estratégica. Tais pontos indicam a necessidade de investigações mais sistemáticas, voltadas à consolidação de parâmetros técnicos e conceituais que subsidiem práticas projetuais consistentes e replicáveis.

Ademais, realizando um comparativo entre as abordagens de trabalhos em português e em inglês, observa-se diferenças temáticas significativas, com determinados tópicos sendo explorados exclusivamente em publicações em um ou outro idioma. Apenas os estudos em inglês reconheceram as estações do ano como fator de interferência, uma vez que a variação climática e as mudanças sazonais podem produzir mudanças drásticas na aparência do ambiente destes locais (Olid; Fácil; Civera, 2018), diferente das condições climáticas brasileiras que, situadas na faixa tropical do planeta, apresenta as quatro estações de maneiras particulares em cada bioma, o que implica em uma dificuldade de sistematizar os efeitos diretos das mesmas nos ambientes naturais. Outro assunto abordado exclusivamente em português, foi a padronização das placas, um fator apontado como deficiente, cujas causas estão relacionadas diretamente à falta de normas para sinalização dos ambientes externos naturais na legislação brasileira.

Resultados obtidos

A análise dos trabalhos selecionados permitiu identificar um conjunto heterogêneo de resultados, refletindo diferentes estágios de maturidade conceitual, metodológica e prática no tratamento da sinalização em ambientes naturais. Parte dos textos concentra-se na proposição de soluções específicas para os locais estudados, enquanto outros buscam estabelecer diretrizes mais amplas ou refletir sobre fatores críticos que comprometem a eficácia da sinalização.

Três dos oito trabalhos apresentaram propostas concretas de novos sistemas de sinalização ou recomendações descritivas voltadas à melhoria dos sistemas existentes. Os estudos de Pietrochinski e Silva (2008) e Pereira (2002), por exemplo, partem de diagnósticos locais e resultam em projetos de intervenção direcionados à humanização e à organização dos espaços de lazer. Já o trabalho de Mitschke (2020), com foco em trilhas do *Yosemite National Park*, propõe um sistema de sinalização inspirado em modelos internacionais, como os padrões tcheco e norte-americano, articulando

elementos de biomimética e avaliação por usuários. Em comum, essas propostas evidenciam a importância de associar sinalização funcional a identidade visual e sensibilidade ambiental.

Um aspecto recorrente nos estudos é a percepção da necessidade de padronização nos modelos de sinalização, apontada em quatro dos oito trabalhos. Essa constatação é acompanhada de críticas à fragmentação dos sistemas existentes e à ausência de diretrizes normativas claras, especialmente em contextos de gestão pública descentralizada. Ainda que nem todos os textos tragam soluções estruturadas, a maioria sugere que a padronização é essencial para a legibilidade, segurança e continuidade da experiência do visitante. Outro dado relevante é o reconhecimento da sinalização como ferramenta estratégica para a valorização dos ambientes naturais, não apenas como recurso informacional, mas também como elemento de mediação entre o usuário e o território.

O Quadro 5 sistematiza os principais resultados identificados, possibilitando uma leitura comparativa dos enfoques e contribuições de cada estudo.

Resultados obtidos	1	2	3	4	5	6	7	8
Apresentam novas propostas de sinalização para os ambientes analisados.	●		●			●		
Servem de referência teórica para métodos integrados de projeto de trilhas.							●	
Recomendações descritivas na melhoria da sinalização nas áreas estudadas.		●						
Constatação da importância da padronização nos modelos de sinalização.	●	●	●			●		
Propor o uso de materiais, sistemas e informações comuns para todas as áreas de lazer, viabilizando a implantação da mesma pelo poder público local.	●							
Conclusão de que os projetos de marcadores e sinalização devem ser preliminares, sendo ajustados ao longo do tempo, à medida que novas pesquisas sobre sinalização ao ar livre forem realizadas.						●		
Enfatizar o papel de ponto de referências durante caminhadas em ambientes naturais externos.				●	●			●
(1) Pereira (2002); (2) Giulio (2011); (3) Pietrochinski; Silva (2008); (4) Sarjakoski et al. (2011); (5) Kettunen et al. (2013); (6) Mitschke (2020); (7) Lukoseviciute; Pereira; Panagopoulos (2021); (8) Wattne; Volden (2025).								

Quadro 5: Resultados e conclusões identificados nos estudos.
Fonte: Organizado pelos autores.

Wattne e Volden (2025) apresentam como resultado da comparação entre modelos de sinalização para ambientes construídos (internos) e ambientes naturais (externos), que os sistemas de orientação (impressos ou digitais) são percebidos nas duas situações com similaridade pelos respondentes, indicando a possibilidade do uso da mesma taxonomia para os projetos de *wayfinding*. Este resultado valida os demais trabalhos, uma vez que nenhum estudo propôs nomenclatura específica para nenhum item de sinalização em ambientes naturais.

Por fim, os resultados também apontam pontos críticos nos sistemas analisados, como a ausência de sinalização interpretativa (Giulio, 2007), a inconsistência visual entre placas de um mesmo percurso (Mitschke, 2020) e a necessidade de ajustes contínuos nos projetos de sinalização à medida que novas pesquisas sejam desenvolvidas (Kettunen *et al.*, 2013). Essas conclusões evidenciam que, apesar da diversidade de enfoques e contextos, os estudos convergem na percepção de que a sinalização em ambientes naturais ainda carece de integração sistêmica, validação empírica e fundamentação técnica robusta. A literatura aponta, portanto, para a urgência de uma abordagem interdisciplinar e normativamente orientada, que possa direcionar projetos futuros com base em evidências, sustentabilidade e inclusão espacial.

Discussão

A partir da revisão sistemática conduzida, torna-se evidente que a sinalização em ambientes naturais ainda constitui um campo de pesquisa fragmentado e carente de consolidação teórica e normativa. Embora os estudos analisados apresentem contribuições pontuais relevantes, seja na forma de diagnósticos situados, proposições projetuais ou avaliações de desempenho, observa-se que a maioria das abordagens carece de uma estrutura metodológica robusta que permita comparabilidade, replicabilidade ou generalização dos resultados. Essa constatação aponta para um hiato significativo na produção acadêmica voltada ao design aplicado à orientação espacial em contextos não urbanizados.

Ao comparar os assuntos recorrentes entre os estudos, nota-se que temas centrais como padronização, usabilidade, acessibilidade e eficácia da sinalização são tratados de maneira desigual e, muitas vezes, superficial. A ausência de diretrizes comuns reflete uma carência de instrumentos técnicos de apoio à prática projetual e à gestão dos ambientes naturais — omissão que, no contexto brasileiro, é agravada pela falta de políticas públicas integradas voltadas à qualificação da infraestrutura de visitação em unidades de conservação. Nesse sentido, o estudo de Giulio (2007) se destaca ao incorporar a ergonomia como parâmetro avaliativo, oferecendo uma contribuição metodológica importante para o campo.

Outro ponto de destaque diz respeito ao papel do designer como agente mediador entre o espaço natural e os usuários. Embora poucos estudos abordem diretamente essa questão, Pietrochinski e Silva (2008) e Mitschke (2020) apontam que a atuação projetual pode ir além da resolução funcional, contribuindo para a construção de narrativas visuais e experiências sensoriais que potencializam a fruição dos ambientes. No entanto, para que isso ocorra de forma sistemática e responsável, é necessário consolidar um referencial técnico-estético que dialogue com os princípios do design centrado no usuário e para conservação ambiental.

Do ponto de vista internacional, estudos como os de Sarjakoski *et al.* (2012) e Kettunen *et al.* (2013) revelam um nível mais avançado de investigação empírica, com uso de metodologias voltadas à análise da cognição espacial e do papel dos *landmarks* naturais no processo de orientação. Essas abordagens poderiam ser exploradas em maior profundidade no contexto brasileiro, especialmente em trilhas e parques com alta complexidade topográfica e grande fluxo turístico. A importação crítica dessas metodologias pode contribuir para o desenvolvimento de ferramentas adaptadas às realidades locais, respeitando as especificidades culturais, ambientais e tecnológicas do território brasileiro.

Entendendo a acessibilidade como um dos fundamentos para o design contemporâneo, compreendida como a capacidade de produtos, serviços e ambientes atenderem à diversidade de usuários, independentemente de suas limitações físicas, sensoriais ou cognitivas, sua aplicação projetual está diretamente relacionada à promoção de condições equitativas de uso e à eliminação de barreiras que dificultam a interação com o espaço, configurando-se como elemento central para a inclusão social (Ferreira Costa *et al.*, 2024). No contexto do *wayfinding*, a acessibilidade também se destaca, uma vez que a orientação espacial depende da capacidade dos indivíduos de perceber, interpretar e agir a partir de informações ambientais. Obstáculos arquitetônicos ou falhas informacionais comprometem a autonomia dos usuários, dificultando seu deslocamento (Prandi *et al.*, 2023). Assim, a sinalização não deve ser projetada apenas como elemento informativo, mas como agente capaz de mediar a experiência espacial.

Diferentemente dos contextos urbanos, os ambientes naturais apresentam variabilidade topográfica, ausência de infraestrutura padronizada e forte dependência de referências ambientais, o que pode intensificar dificuldades de orientação (Prandi *et al.*, 2023). Incorporar princípios de acessibilidade nesses contextos implica considerar não apenas a presença física da sinalização, mas também sua legibilidade, localização, linguagem visual e capacidade de adaptação a diferentes perfis de usuários (Ferreira Costa *et al.*, 2024). Sob essa perspectiva, o *wayfinding* em ambientes naturais deve ser orientado por estratégias inclusivas que considerem múltiplas formas de percepção e interação com o espaço. Isso inclui o uso de redundância informacional (visual, tátil e simbólica), clareza na organização das informações e integração com os elementos do ambiente. Ao adotar tais princípios, a sinalização deixa de ser apenas um recurso funcional e passa a atuar como ferramenta de inclusão espacial, contribuindo para a democratização do acesso aos territórios naturais e para o fortalecimento do vínculo entre indivíduos e ambiente (Almeida; Dias Leão Costa, 2023).

Em síntese, os resultados desta revisão indicam que a produção acadêmica sobre *wayfinding* em ambientes naturais continua em fase de consolidação, marcada por iniciativas isoladas e com pouca articulação entre teoria, método e prática. Nesse cenário, o presente estudo contribui para sistematizar o estado da arte do tema no campo do design, ao mesmo tempo, em que evidencia a necessidade de avanços conceituais, metodológicos e políticos. Promover uma sinalização eficaz em ambientes naturais não é apenas uma questão funcional, mas também um compromisso com a inclusão, a segurança e o direito à paisagem — valores centrais ao design orientado à cidadania.

Considerações finais

Este artigo teve como objetivo realizar uma revisão sistemática da literatura sobre sinalização em ambientes naturais externos, com ênfase nos sistemas de orientação e *wayfinding*. A partir da análise de oito estudos nacionais e internacionais, foi possível identificar temas recorrentes, metodologias empregadas, abordagens projetuais propostas e ausência significativa na produção científica da área.

Os resultados apontam que, apesar do reconhecimento da importância da sinalização para a orientação, segurança e experiência dos visitantes, a literatura ainda é marcada por abordagens localizadas, com baixa padronização metodológica e conceitual. Há um predomínio de investigações qualitativas com escopo limitado e pouca articulação entre teoria e prática, o que reforça a

necessidade de protocolos sistematizados para a avaliação e o desenvolvimento de projetos de sinalização em ambientes naturais. Ao mesmo tempo, observou-se que apenas uma parcela reduzida dos trabalhos explora de forma crítica o papel do designer como agente mediador entre estes espaços e o usuário, indicando uma oportunidade de aprofundamento teórico e prático nesse campo.

Como contribuição, este estudo sistematiza o estado atual da pesquisa sobre sinalização em ambientes naturais, oferecendo uma base crítica que pode subsidiar novas investigações, práticas projetuais e políticas públicas. Também reforça a urgência de promover uma sinalização inclusiva e eficaz, alinhada aos princípios do design para a cidadania e aos desafios contemporâneos de uso e preservação de espaços públicos constituídos em ambientes naturais.

Sugere-se, para trabalhos futuros, a realização de pesquisas empíricas mais robustas, com triangulação metodológica, validação por usuários e aplicação de normas técnicas. A incorporação de aspectos como acessibilidade universal, comunicação não verbal, sensibilidade ecológica e tecnologias de localização pode ampliar a potência do design no fortalecimento do vínculo entre pessoas e territórios. Consolidar esse campo de atuação é um passo essencial para transformar a sinalização de ambientes naturais em uma ferramenta de cidadania, pertencimento e valorização do patrimônio ambiental.

Referências

- ALMEIDA, Eduardo Augusto Monteiro de; COSTA, Angelina Dias Leão. Relação entre wayfinding e sinalização na promoção da acessibilidade espacial. **Revista Projetar - Projeto e Percepção do Ambiente**, Lagoa Nova, v. 8, n. 2, p. 69–83, 2023. Disponível em: <https://periodicos.ufrn.br/revprojetar/article/view/29571>. Acesso em: 2 fev. 2026.
- BRASIL. **Lei nº 9.985**, de 18 de julho de 2000. Institui o Sistema Nacional de Unidades de Conservação da Natureza (SNUC) e dá outras providências. Brasília, DF: Presidência da República, 2000. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/19985.htm. Acesso em: 5 fev. 2026.
- BRASIL. Ministério do Meio Ambiente e Mudança do Clima; Instituto Chico Mendes de Conservação da Biodiversidade. **Manual de sinalização de trilhas** [recurso eletrônico]. 3. ed. Brasília: MMA/ICMBio, 2023. Disponível em: <https://www.gov.br/icmbio/pt-br/centrais-de-conteudo/publicacoes>. Acesso em: 2 fev. 2026.
- CONFORTO, Edivandro Carlos; AMARAL, Daniel Capaldo; DA SILVA, Sergio Luis. Roteiro para revisão bibliográfica sistemática: aplicação no desenvolvimento de produtos e gerenciamento de projetos. In: **Anais do 8º Congresso Brasileiro de Gestão de Desenvolvimento de Produto**. Porto Alegre, UFRS, 2011. Disponível em: https://www.researchgate.net/publication/267380020_Roteiro_para_Revisao_Bibliografica_Sistematica_Aplicacao_no_Developolvimento_de_Produtos_e_Gerenciamento_de_Projetos. Acesso em: 7 jun. 2025.
- FERREIRA COSTA, Aline Kelly; SOARES GUIMARÃES, Maria Júlia; PORTO BONTEMPO, Karina; MUNIZ, Juliana. Caracterização do Design Inclusivo no território brasileiro. **Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación**, Buenos Aires, n. 249, 2024. Disponível em: <https://dspace.palermo.edu/ojs/index.php/cdc/article/view/12050>. Acesso em: 23 jan. 2026.
- MACIEL, Victor. **Ecoturismo é o principal motivo de uma em cada quatro viagens a lazer**. Brasília, Dia do Turismo Ecológico, Ministério do Turismo, 2023, publicado em 1 mar. 2023, atualizado em 2 mar. 2023. Disponível em: <https://www.gov.br/turismo/pt-br/assuntos/noticias/ecoturismo-foi-responsavel-por-1-em-cada-4-viagens-a-lazer-realizadas-no-pais>. Acesso em: 13 jun. 2025.
- KETTUNEN, Pyry; IRVANKOSKI, Katja; KRAUSE, Christina M.; SARJAKOSKI, L. Tiina. Landmarks in nature to support wayfinding: the effects of seasons and experimental methods. **Cognitive Processing**, v. 14, n. 3, p. 245–253, 2013. Disponível em: <https://aaltodoc.aalto.fi/server/api/core/bitstreams/3d7d9a34-c7db-4c84-8287-28e523aaf557/content>. Acesso em: 13 jun. 2025.
- LUKOSEVICIUTE, Goda; PEREIRA, Luís Nobre; PANAGOPOULOS, Thomas. Sustainable recreational trail design from the recreational opportunity spectrum and trail user perception: a case study of the Seven Hanging Valleys. **Journal of Ecotourism**, Abingdon-on-Thames, Reino Unido, v. 20, n. 3, p. 1-22, 2021. Disponível em: <https://doi.org/10.1080/14724049.2021.2004153>. Acesso em: 13 jun. 2025.
- MITSCHKE, Sara Basha. **Lost on the trail**: investigating hiking wayfinding and trail navigation within the national parks. 2020. 173 f. Thesis (Master of Fine Arts in Communication Design) – Texas State University, San Marcos, 2020.
- OLID, Daniel; FÁCIL, José M.; CIVERA, Javier. **Single-View Place Recognition under Seasonal Changes**. arXiv, 20 de agosto de 2018. Disponível em: <https://arxiv.org/abs/1808.06516>. Acesso em: 20 jun. 2025.
- PAGE, Matthew J.; MCKENZIE, Joanne E.; BOSSUYT, Patrick M.; *et al.* The PRISMA 2020 statement: an updated guideline for reporting systematic reviews. **BMJ**, v. 372, 2021. Disponível em: <https://www.bmj.com/content/372/bmj.n71>. Acesso em: 23 jul. 2025.
- PEREIRA, Rômulo do Nascimento. Sistema de sinalização para áreas de lazer em Presidente Figueiredo, Amazonas. In: **Anais do 5º Congresso Brasileiro de Pesquisa e Desenvolvimento em Design - P&D Design**, 2002, p. 584-589, UNB, Brasília, novembro 2002. Disponível em: https://storage.googleapis.com/memoria-ped.appspot.com/articles%2F5_pd_design_2002%2F165.pdf. Acesso em: 13 jun. 2025.
- PIETROCHINSKI, Alan Henrique Rocha; SILVA, Vivian Fortes da. **Proposta de sinalização turística das trilhas**

do Parque Estadual do Guartelá. 2008. 58 f. Monografia (Trabalho de Conclusão de Curso em Bacharelado em Turismo) – Faculdade de Telêmaco Borba, Telêmaco Borba, 2008.

PIMENTEL, Giulio Bruno Rizzo. **Avaliação ergonômica da sinalização em três parques estaduais de Minas Gerais.** 2007. 98 f. Dissertação (Mestrado em Ciência Florestal) – Universidade Federal de Viçosa, Viçosa, 2007. Disponível em: <https://locus.ufv.br/server/api/core/bitstreams/7a787108-5b21-4542-8346-bf45d88414bb/content>. Acesso em: 13 jun. 2025.

PRANDI, Chiara; BARRICELLI, Barbara Rita; MIRRI, Silvia; SALOMONI, Paola. Accessible wayfinding and navigation: a systematic mapping study. **Universal Access in the Information Society**, [S.l.], v. 22, p. 185–212, 2023. Disponível em: <https://link.springer.com/article/10.1007/s10209-021-00843-x>. Acesso em: 10 abr. 2026.

SARJAKOSKI, L. Tiina.; KETTUNEN, Pyry; FLINK, Hanna-Marika; LAAKSO, Mari; RÖNNEBERG, Mikko; SARJAKOSKI, Tapani. Analysis of verbal route descriptions and landmarks for hiking. **Personal and Ubiquitous Computing**, [S.l.], v. 16, n. 8, p. 1001–1011, 2012. Disponível em: <https://aaltodoc.aalto.fi/server/api/core/bitstreams/a00160f4-5835-4a1c-bae8-94ff2ce278dc/content>. Acesso em: 13 jun. 2025.

WATTNE, Ole Edward; VOLDEN, Frode. Wayfinding behaviours in natural environments. **The Journal of Navigation**, Cambridge, p. 1–15, 2025. Disponível em: <https://www.cambridge.org/core/journals/journal-of-navigation/article/wayfinding-behaviours-in-natural-environments/9DAB34CD78FBADC2836CFC418CC4F24B>. Acesso em: 26 mar. 2025.

Agradecimentos

Os autores agradecem ao Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico (CNPq) pela concessão de bolsa de Iniciação em Desenvolvimento Tecnológico e Inovação às discentes Isabela Tiemi Bressane Tsuji e Lara Oliveira Coutinho, participantes deste estudo.

Sobre os autores

Isabela Tiemi Bressane Tsuji é graduanda em Design na Universidade Federal de Juiz de Fora, tendo como principais áreas de interesse de pesquisa design gráfico e design de produto com foco em impacto social e suas aplicações no cotidiano. Bolsista de Iniciação Científica com fomento do Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico.

E-mail: isabela.tiemi@estudante.ufjf.br

Lattes: <http://lattes.cnpq.br/3706800571200582>

Orcid: <https://orcid.org/0009-0009-1883-0815>

Lara Oliveira Coutinho é graduanda em Design na Universidade Federal de Juiz de Fora, tendo como principais áreas de interesse de pesquisa design gráfico, design editorial, design de embalagens e produtos, tipografia, sinalização e design social. Bolsista de Iniciação Científica com fomento do Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico.

E-mail: lara.coutinho@estudante.ufjf.br

Lattes: <http://lattes.cnpq.br/5734015885508874>

Orcid: <https://orcid.org/0009-0003-3643-015X>

Bárbara Arantes de Paula é graduada no Bacharelado Interdisciplinar em Artes e Design e no Bacharelado em Design da UFJF, mestre em Design pela UEMG e doutora em Desenho Industrial pela Hanyang University. Pós-doutoranda em Ambiente Construído pelo PROAC-UFJF. Atua como instrutora no SENAI São João del Rei CFP Sílvio Assunção Teixeira, atuando no curso técnico de Computação Gráfica.

E-mail: arantes.barbara@ufjf.br

Lattes: <http://lattes.cnpq.br/2289683104740431>

Orcid: <https://orcid.org/0000-0002-4300-3194>

André Carvalho Mol Silva é Doutor e mestre em Design pela UEMG, especialista em Gestão do Design nas Micro e Pequenas Empresas e bacharel em Design Gráfico. Professor do Bacharelado em Design e do Programa de Pós-Graduação em Ambiente Construído da UFJF, desenvolve pesquisas e projetos nas áreas de design de embalagens, sustentabilidade, território e design gráfico ambiental. Investiga propriedades técnicas e simbólicas dos materiais, sinalização, identidade visual, cultura alimentar, empreendedorismo e economia criativa, articulando prática profissional, pesquisa aplicada e extensão universitária. É vice-líder do Grupo de Estudos em Design e suas Interseções Práticas (GEDIP) e divulga premiações em design no perfil @concursos.design.

E-mail: andre.mol@ufjf.br

Lattes: <http://lattes.cnpq.br/3460155750098780>

Orcid: <https://orcid.org/0000-0002-7235-4006>

Escala de Percepção de Qualidade da Iluminação Externa e escala de Descrição Semântica do Ambiente: tradução e adaptação pelo método TRAPD

Perceived Outdoor Lighting Quality and Semantic Environmental Description: translation and adaptation using the TRAPD method

Sílvia de Alencar Rennó

Maria Regina Álvares Correia Dias

Resumo: Este artigo apresenta o processo de tradução e adaptação cultural dos questionários *Perceived Outdoor Lighting Quality (POLQ)* e *Semantic Environmental Description (SED)*, originalmente em inglês, para o português brasileiro. Os referidos instrumentos são importantes meios de avaliar a percepção das pessoas sobre a iluminação noturna das cidades e as ambiências urbanas, permitindo análises quantitativas de dados subjetivos. O processo foi baseado no método TRAPD (*Translation, Review, Ajudication, Pretest, Documentation*) e como resultado foram construídas as versões em português brasileiro de ambos os questionários, o que constitui a principal contribuição deste trabalho. Além disso, as traduções e adaptações culturais de questionários internacionalmente usados em pesquisas científicas permitem uma maior aproximação do Brasil com a comunidade internacional e potencializam a divulgação científica da produção brasileira.

Palavras-chaves: tradução; adaptação; questionários; iluminação urbana; ambiente urbano.

Abstract: This paper presents the process of translation and cultural adaptation of the *Perceived Outdoor Lighting Quality (POLQ)* and *Semantic Environmental Description (SED)* questionnaires, originally in English, into Brazilian Portuguese. These instruments are important means of assessing people's perceptions of nocturnal lighting in cities and urban environments, allowing quantitative analyses of subjective data. The process was based on the TRAPD (*Translation, Review, Ajudication, Pretest, Documentation*) method and as a result, Brazilian Portuguese versions of both questionnaires were constructed, which constitutes the main contribution of this work. In addition, the translations and cultural adaptations of questionnaires internationally used in scientific research allow for a closer relationship between Brazil and the international community and enhance the scientific dissemination of Brazilian production.

Keywords: translating; adaptation; questionnaires; urban lighting; urban environment.

Introdução

A iluminação urbana tem sido amplamente discutida pela comunidade científica mundial, principalmente após a adoção dos Diodos Emissores de Luz (LEDs) na iluminação pública das grandes cidades. Reconhece-se que os LEDs têm inúmeras vantagens, principalmente no que diz respeito à economia de energia, eficiência, durabilidade e integração com outras tecnologias (Álvarez *et al.*, 2017). Contudo, a adoção de determinada solução luminotécnica também deve considerar aspectos outros, notadamente qualitativos, relacionados às características da cidade e às experiências de seus cidadãos (Dunn, 2020; Ebbensgaard, 2019; Johansson *et al.*, 2014).

O volume de pesquisas que abordam a percepção das pessoas nos ambientes urbanos noturnos tem crescido nos últimos anos (Rennó; Dias, 2024), o que coincide com o aumento do uso dos LEDs e com a intensificação da poluição luminosa decorrente do excesso de iluminação nos grandes centros urbanos (Beaudet; Tardieu; David, 2022; Dunn, 2020; Jurševska; Vugule, 2022; Stone, 2021). No entanto, muito ainda há de ser investigado e aplicado na prática, principalmente no Brasil onde verificou-se um pequeno número de publicações nessa temática (Rennó; Dias, 2024) e encontram-se poucas iniciativas de planejamento urbano noturno com essa abordagem.

Diferentemente dos dados objetivos, como as medições dos níveis de iluminação e informações técnicas de equipamentos e fontes de luz, os dados subjetivos provenientes dos usuários requerem instrumentos específicos de pesquisa científica capazes de captar as percepções e transformá-las em dados quantificáveis para análises. Uma avaliação quantitativa da percepção das pessoas em ambientes externos eletricamente iluminados é uma importante contribuição para o avanço das pesquisas científicas na área e para as tomadas de decisões das políticas públicas de desenvolvimento urbano.

O questionário é um dos instrumentos mais usados nas pesquisas em Ciências Sociais (Walde; Völlm, 2023) e mostrou-se ser a técnica mais utilizada nas pesquisas empíricas internacionais que estudam a experiência das pessoas nos ambientes urbanos noturnos (Rennó; Dias, 2024). Entretanto, não foi encontrado em português brasileiro um questionário que avaliasse especificamente a percepção da iluminação artificial externa, bem como um questionário que permitisse uma descrição semântica destes ambientes por seus usuários. Neste caso, é necessário o desenvolvimento de novos questionários, ou a tradução e adaptação de questionários já existentes em outras línguas. Ambas as situações requerem bastante cuidado dos pesquisadores para que os dados coletados estejam de acordo com os objetivos da pesquisa (Tsang; Royse; Terkawi, 2017). Uma das vantagens de se proceder à tradução e adaptação cultural de um questionário já existente é permitir comparações em contextos e/ou culturas diferentes (Behr; Sha, 2018; Borsa; Damásio; Bandeira, 2012; Harkness; Schoua-Glusberg, 1998; Margotto *et al.*, 2023; Valdez *et al.*, 2021).

Contudo, a adaptação de um instrumento para uma nova língua é um processo que exige rigor metodológico para que seja mantido seu conteúdo original, a partir do correto tratamento linguístico, cultural, contextual e científico do construto. Traduzir, sintetizar e avaliar a nova versão representam as primeiras ações para a adaptação cultural de um instrumento (Borsa; Damásio; Bandeira, 2012). Importante salientar que o processo de tradução não é a mera tradução literal das palavras que compõem o questionário, o que pode alterar o sentido a depender dos termos usados na nova língua. É fundamental que o significado pretendido seja mantido (Benlidayi; Gupta,

2024; Borsa; Damásio; Bandeira, 2012; Harkness; Schoua-Glusberg, 1998; Valdez *et al.*, 2021; Walde; Völlm, 2023) o que exige uma metodologia bastante bem construída para evitar vieses.

Objetos de tradução

O *Perceived Outdoor Lighting Quality* (POLQ), criado por Johansson *et al.* (2014), é um questionário em língua inglesa e desenvolvido para a cultura escandinava, utilizado para avaliar a percepção qualitativa de pedestres sobre a iluminação artificial urbana. Considera-se como qualidade percebida o entendimento dos usuários sobre o seu ambiente físico, ou seja, a percepção individual, subjetiva, das características do ambiente que, neste caso, se concentra na iluminação artificial (Johansson *et al.*, 2014). Em seus estudos iniciais, os autores propuseram esta avaliação a partir de 16 diferenciais semânticos bipolares avaliados em uma escala de sete pontos. Contudo, a análise decorrente da aplicação da técnica fez com que os autores optassem por excluir seis pares semânticos dos 16 originalmente propostos. Com isso, segundo eles, tem-se uma coleta de dados mais rápida e direta, otimizando o tempo de respostas dos participantes sem comprometer a qualidade dos dados obtidos (Johansson *et al.*, 2014). Sendo assim, a versão final do questionário *Perceived Outdoor Lighting Quality* (POLQ) é constituída por dez pares opostos de verbetes, na forma de adjetivos.

Os cinco primeiros pares (*Perceived Strength Quality* – PSQ) referem-se às qualidades relacionadas à percepção de clareza e direcionamento da luz. Os outros cinco pares (*Perceived Comfort Quality* – PCQ) dizem respeito às qualidades relacionadas à percepção de prazer e agradabilidade. Assim como na proposta inicial, a avaliação realizada pelos participantes se dá em Escala de Diferencial Semântico de sete pontos. A partir das suas investigações, Johansson *et al.* (2014) consideram que a qualidade da iluminação artificial externa percebida não corresponde a um valor fotométrico único, e que provavelmente inclui todo o contexto em que as instalações se encontram. Dessa forma, a avaliação baseada na POLQ, segundo os autores, é capaz de fornecer um cenário mais fiel sobre a percepção das pessoas do que se os dados fossem obtidos somente por parâmetros fotométricos.

Este questionário foi desenvolvido e aplicado na Suécia e seus autores recomendam que sejam feitas pesquisas em outras localidades geográficas com o uso desta técnica (Johansson *et al.*, 2014). Embora ele tenha sido publicado em inglês, um idioma praticado em diversas regiões do mundo, são pertinentes as traduções e adaptações do original para a língua nativa dos locais em que se propõem novos estudos, como no caso dos países de língua portuguesa. Mesmo localidades diferentes que compartilham um mesmo idioma apresentam particularidades linguísticas e culturais que influenciam no entendimento de um questionário, o que reforça a necessidade de um processo bem rigoroso de traduções e adaptações para a localidade específica em que a técnica será aplicada.

Além do estudo realizado por Johansson *et al.* (2014), o *Perceived Outdoor Lighting Quality* (POLQ) também foi utilizado em outras pesquisas, normalmente associado a outras técnicas de coleta de dados, com obtenção de resultados complementares e exitosos. Dessa maneira, reforça-se a relevância de tal questionário para as investigações na área de iluminação artificial urbana com ênfase na percepção das pessoas. Rahm e Johansson (2018) utilizaram o método de POLQ combinado a outros métodos. O estudo foi empreendido em laboratório, com a construção de

um cenário urbano em escala real e situações diversas de iluminação. Portanto, trata-se de um ambiente controlado, completamente diferente do que se encontra em espaços urbanos reais. Entretanto, isso possibilitou uma série de medições e avaliações de muitos parâmetros, sobretudo relacionados à visualidade. No que diz respeito à avaliação da percepção qualitativa, foi empregado o questionário POLQ. A ele foi associada uma avaliação do estado emocional dos participantes por meio de uma “malha afetiva” denominada *Affect Grid* (Russell; Weiss; Mendelsohn, 1989).

Já no estudo de Patching *et al.* (2017), também conduzido na Suécia, ao *Perceived Outdoor Lighting Quality* (POLQ) foram acrescidas as avaliações de *Perceived Flicker* (PF), ou seja, a percepção de cintilação da luz, e *Perceived Pleasantness* (PP), ou percepção de agradabilidade. A pesquisa foi realizada em um parque em que os participantes se dirigiam a quatro situações diferentes de iluminação previamente configuradas e escolhiam à qual gostariam de retornar. Enquanto o *flicker* foi avaliado em uma escala Likert de sete pontos, a agradabilidade foi avaliada a partir do método *Semantic Environmental Description* (SED). Este é o segundo questionário traduzido e adaptado para o português brasileiro cujo processo foi por nós conduzido e apresentado neste artigo.

O *Semantic Environmental Description* (SED), proposto por Küller (1991), é uma técnica de coleta de dados que objetiva avaliar o julgamento perceptivo e cognitivo dos participantes sobre os ambientes por eles experienciados. Conforme evidencia o autor, a avaliação de um ambiente indica como ele impacta as pessoas. Ainda que as emoções dos indivíduos possam mudar rapidamente, as qualidades percebidas dos ambientes tendem a se manter mais estáveis (Küller, 1991), o que permite uma avaliação relativamente consistente.

Após vários estudos, aprimoramentos e validações com diferentes grupos de indivíduos, ambientes diversos (incluindo espaços urbanos) e localidades geográficas distintas, Küller (1991) identificou oito dimensões capazes de abarcar as avaliações perceptivas das pessoas em relação aos ambientes construídos. Embora a proposta do autor não seja diretamente relacionada a ambientes artificialmente iluminados, ela não os exclui. Portanto, torna-se uma técnica interessante e complementar para a avaliação de ambientes urbanos noturnos na contemporaneidade.

O questionário *Semantic Environmental Description* (SED) propõe oito fatores – verbetes na forma de substantivos –, para avaliação em uma escala de sete pontos. O primeiro (*Pleasantness*) refere-se à qualidade do ambiente de ser agradável, bonito e seguro. *Complexity*, por sua vez, indica variação, intensidade, contraste e abundância. Já a dimensão *Unity* significa o quão bem as várias partes do ambiente se articulam, constituindo um conjunto coerente. *Enclosedness*, em contrapartida, indica a noção de fechamento e demarcação espacial de limites. O quinto fator proposto por Küller (1991), *Potency*, é a expressão da força do ambiente e das partes que o formam, enquanto *Social Status* refere-se ao ambiente construído em termos socioeconômicos, mas também em relação à sua manutenção. *Affection* indica a qualidade de reconhecimento do ambiente, o que leva à condição de familiaridade. E, por fim, *Originality* significa a característica do inesperado ou pouco usual relacionada ao ambiente avaliado (Küller, 1991).

Portanto, com a tradução e adaptação cultural dos questionários POLQ e SED para o português brasileiro, novos recursos para a avaliação da iluminação artificial urbana sob a perspectiva subjetiva de seus usuários serão disponibilizados para a comunidade científica do Brasil. Sobretudo combinados, os dois instrumentos poderão auxiliar na condução de estudos científicos que visem quantificar as experiências das pessoas em ambientes urbanos artificialmente iluminados, o que

resulta em importantes dados para as práticas em *lighting design* urbano no país. Além disso, os processos de tradução permitem ampliar o diálogo com a comunidade científica internacional e a divulgação científica da produção brasileira.

Sendo assim, o objetivo deste estudo é traduzir e adaptar culturalmente os questionários *Perceived Outdoor Lighting Quality* (POLQ) e *Semantic Environmental Description* (SED) para o português brasileiro. Considera-se que os processos de tradução e adaptação cultural de instrumentos de pesquisa são extremamente importantes para a preservação do sentido das questões (Benlidayi; Gupta, 2024; Valdez *et al.*, 2021; Walde; Völlm, 2023), uma vez que cada língua apresenta nuances próprias que podem não ser contempladas em uma simples tradução literal. Consequentemente, a qualidade da tradução impacta na validade dos resultados obtidos com a aplicação dos questionários (Benlidayi; Gupta, 2024; Borsa; Damásio; Bandeira, 2012).

Metodologia

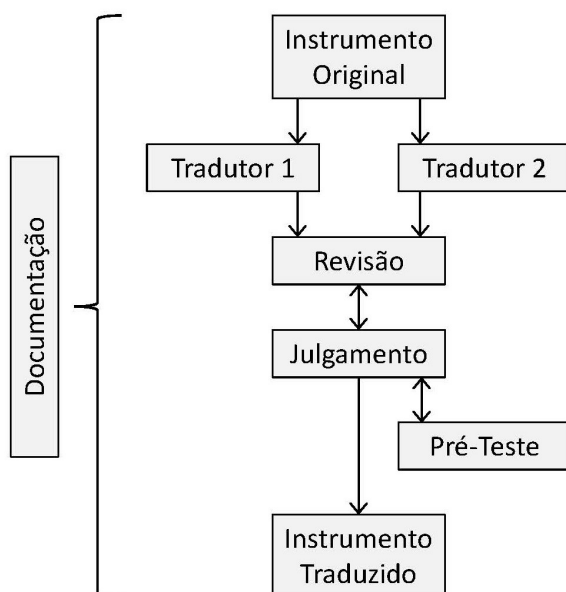
O processo de tradução e adaptação foi baseado no modelo TRAPD (*Translation, Review, Ajudication, Pretest, Documentation*), originalmente desenvolvido por Janet Harkness e considerado um dos mais consistentes métodos para tradução e adaptação de questionários (Naber *et al.*, 2024).

Esta abordagem consiste, basicamente, na tradução dos questionários por uma equipe heterogênea, denominada “comitê de tradutores”, composta por *experts* na área de aplicação (neste caso, iluminação), *experts* em tradução, e/ou pessoas que tenham conhecimentos metodológicos com trânsito na academia, todos com domínio da língua de origem – inglês – e da língua de destino – português brasileiro (Valdez *et al.*, 2021; Walde; Völlm, 2023).

Ainda que o modelo aceite no mínimo dois tradutores, contribuições advindas de um número maior de colaboradores minimiza qualquer viés por variação regional ou preferência pessoal por determinado termo (Walde; Völlm, 2023). Recomenda-se que os tradutores sejam nativos da língua de destino, sobretudo para que a proximidade cultural permita a escolha por termos mais frequentemente encontrados na localidade em que os questionários serão aplicados, facilitando a compreensão pelos respondentes (Benlidayi; Gupta, 2024).

O método TRAPD propõe algumas etapas, sumarizadas na figura 1. Inicialmente, cada tradutor fornece uma proposta de tradução, realizada individualmente, e anota eventuais dúvidas que possam ter surgido durante o processo. Estas propostas são então debatidas em conjunto, em uma reunião do comitê. O resultado esperado desta reunião é um documento único a partir da síntese das traduções individuais. Caso não haja consenso entre os membros do comitê, a decisão deverá ser tomada por um “juiz”, o qual deve ter familiaridade com o projeto da tradução, com o método adotado e com os tópicos dos questionários, mas não deve estar envolvido nas traduções iniciais (Walde; Völlm, 2023). O juiz decide sobre a versão revisada dos questionários, se eles se encontram prontos para o pré-teste e resolve qualquer necessidade de ajuste após este teste inicial. Todas as etapas são documentadas.

Figura 1: Etapas do método TRAPD.
Fonte: Elaborada pelas autoras.



No caso deste estudo, todas as etapas da tradução foram realizadas de forma totalmente *online* e assíncrona, o que foi possível tendo em vista que as estruturas dos questionários POLQ e SED são bastante simples, compostas apenas por verbetes únicos, não havendo tradução de frases ou orações complexas. Dessa forma, o processo ganhou agilidade, demandando menos tempo dos tradutores e resolvendo qualquer incompatibilidade de agendas. Contudo, o desafio estava na precisão do termo em português brasileiro que conseguisse expressar o correto significado da palavra original no âmbito luminotécnico e espacial.

Participantes

A tradução para o português brasileiro ocorreu em 2024, e quatro pessoas integraram o comitê de tradutores (duas mulheres e dois homens), os quais participaram de forma totalmente voluntária e colaborativa com o estudo. Eles foram recrutados por meio de contatos pessoais e profissionais da pesquisadora primeira autora deste artigo. Todos eles têm o português brasileiro como língua nativa e apresentam um domínio avançado em inglês. Três dos tradutores convidados são pesquisadores na área do estudo (iluminação urbana) e apresentam vasto conhecimento científico e metodológico. Uma é arquiteta e urbanista, outra é designer de ambientes, e o terceiro é engenheiro eletrônico. O quarto integrante do comitê é professor de inglês há mais de 40 anos e atua também como tradutor profissional. Contudo, não tem conhecimento técnico da área da pesquisa, atuando como um “tradutor leigo”, o que é bastante favorável pois está em uma condição mais próxima dos respondentes a que se destinam os questionários. Uma estrutura de equipe semelhante foi utilizada no estudo de Walde e Völlm (2023).

Quatro alunos de graduação (três mulheres e um homem) integrantes do Grupo de Pesquisa liderado pela pesquisadora responsável participaram, também de forma voluntária, do pré-teste. Todos eles são brasileiros e residentes no Brasil e, portanto, plenamente pertencentes à cultura e língua locais. Eles avaliaram a versão revisada dos questionários, considerando a semântica dos verbetes propostos, instruções, diagramação e apresentação. Foi realizada uma reunião

presencial para discussão. Pequenos ajustes foram realizados após o pré-teste, principalmente quanto à apresentação gráfica.

Coleta e análise de dados

Seguindo o método TRAPD, o estudo foi dividido em algumas etapas, organizadas da seguinte forma:

(1) Tradução Individual (*Translation*): cada tradutor recebeu por e-mail um documento redigido com as principais informações sobre o estudo, os objetivos dos questionários e suas versões originais, uma síntese do método TRAPD e as instruções do procedimento, conforme recomendam Harkness e Schoua-Glusberg (1998). Foi enviada também uma ficha (Figura 2) elaborada pela pesquisadora em formato Excel editável. Para o questionário POLQ foram dispostas 4 colunas sendo as duas centrais já preenchidas com os verbetes originais em inglês, os quais formam em cada linha um par de palavras opostas semanticamente. As duas colunas das extremidades deste quadro (destacadas em cinza) foram destinadas ao preenchimento dos verbetes traduzidos, cada um ao lado de seus originais, à esquerda ou à direita (conforme a indicação das setas). Para o quadro destinado ao questionário SED, as traduções dos verbetes deveriam ser inseridas ao lado direito de cada palavra, nas células em cinza.

Figura 2: Ficha para tradutores.
Fonte: Elaborada pelas autoras.

PLANILHA INDIVIDUAL DE TRADUÇÃO DOS QUESTIONÁRIOS POLQ E SED				
Tradutor:	< insira seu nome aqui >			
Data:	< insira a data da tradução >			

QUESTIONÁRIO POLQ			
Pergunta que introduzirá o questionário: "Considerando as características abaixo, como você avalia a iluminação deste ambiente urbano noturno?"			
Traduções propostas para os verbetes 1	Verbetes originais em inglês (pares opostos)		Traduções propostas para os verbetes 2
	Verbetes 1	Verbetes 2	
	← Subdued	Brilliant →	
	← Strong	Weak →	
	← Dark	Light →	
	← Unfocused	Focused →	
	← Clear	Drab →	
	← Warm	Cool →	
	← Natural	Unnatural →	
	← Glaring	Shaded →	
	← Mild	Sharp →	
	← Hard	Soft →	

QUESTIONÁRIO SED	
Pergunta que introduzirá o questionário: "Em uma escala de 1 a 7, avalie este ambiente urbano quanto a:"	
Verbetes originais em inglês	Traduções propostas
Pleasantness	
Complexity	
Unity	
Enclosedness	
Potency	
Social Status	
Affection	
Originality	

Observações:	< registre aqui eventuais dúvidas, comentários ou considerações que julgar relevantes >
---------------------	---

Cada tradutor realizou a tradução de todos os verbetes dos dois questionários de forma independente, conforme julgou mais pertinente. Foi solicitado a eles que suas traduções fossem bastante fiéis aos questionários originais e que evitassem termos muito complexos, eruditos ou extremamente técnicos, de forma que os questionários fossem acessíveis ao público – leigo e, não necessariamente, culto – a que se destinam. Havia, ainda, na ficha um campo para que fossem registradas anotações, dúvidas, ou comentários que, porventura, aparecessem durante

a elaboração das traduções, conforme recomenda o método TRAPD (Walde; Völlm, 2023). Após realizadas as traduções, as fichas foram enviadas à pesquisadora.

(2) Compilação: as fichas foram então compiladas pela pesquisadora responsável e todas as traduções foram reunidas em uma única planilha, sem a identificação dos tradutores. Foram constatadas diferentes traduções para o mesmo verbete, o que demandou a realização da etapa seguinte do método TRAPD.

(3) Revisão (*Review*): O método TRAPD original propõe para esta etapa uma reunião síncrona entre os tradutores para debaterem sobre as traduções, entrarem em consenso e deliberarem a versão final. Esta etapa é considerada importante pois dificilmente há unanimidade em todos os itens traduzidos por todos. A fim de não consumir tempo demais do comitê, a compilação dos verbetes foi formatada em um formulário da plataforma *GoogleForms*, sendo feita uma rodada de votação nos itens que apresentaram variações terminológicas.

(4) Julgamento (*Adjudication*): Após a rodada de votação entre os tradutores, restaram ainda algumas divergências em alguns verbetes, as quais foram julgadas pela pesquisadora responsável, que atuou como o “juiz” neste processo de tradução. Após tomadas as decisões, foram produzidas as versões em português brasileiro de ambos os questionários e enviadas para os quatro tradutores para sua concordância. Após isso, as versões estavam prontas para o pré-teste.

(5) Pré-Teste (*Pretest*): Os participantes do pré-teste foram reunidos no Centro de Pesquisa da Instituição ao qual estão vinculados e a eles foram apresentadas as versões preliminares das traduções dos questionários POLQ e SED. O processo assemelhou-se a uma entrevista semiestruturada em grupo, e cada tópico dos questionários foi discutido. Cada participante expressou seu entendimento relativo aos verbetes e teceu seus comentários sobre a apresentação gráfica. Os dados foram anotados pela pesquisadora e os ajustes necessários foram por ela realizados.

(6) Documentação (*Documentation*): A etapa de documentação e análise ocorreu ao longo de todo o processo. Foram gerados os documentos enviados aos tradutores, as fichas de tradução, ficha de compilação e formulário de votação. Os resultados de cada etapa foram tabulados, quantificados, analisados e registrados.

Resultados

Os integrantes do comitê de tradutores realizaram, cada um, suas versões em português brasileiro dos termos dos questionários *Perceived Outdoor Lighting Quality* (POLQ) e *Semantic Environmental Description* (SED) originais, totalizando 28 verbetes. Das 20 palavras que integram o POLQ, apenas “*natural*” foi traduzida da mesma forma pelos quatro tradutores. Outros oito termos (*strong, dark, glaring, brilliant, weak, light, cool, unnatural*) apresentaram a mesma tradução para três tradutores, o que significa 75% de igualdade. Cinco termos tiveram 50% de concordância entre os tradutores, enquanto outros seis foram traduzidos de formas diferentes por cada um dos integrantes do comitê.

Ainda nesta primeira etapa, os oito verbetes constantes no questionário SED também foram traduzidos individualmente por cada tradutor. Neste caso, o resultado foi ainda mais diversificado. Quatro palavras foram traduzidas da mesma maneira por dois tradutores (50% de concordância),

enquanto as outras quatro receberam traduções diferentes. Mesmo que a tradução realizada tenha sido diferente, alguns verbetes apresentavam semânticas muito próximas, indicando concordância no entendimento conceitual do termo.

Este resultado da primeira etapa demonstra a importância de seguir um método rigoroso com no mínimo dois tradutores, de forma a minimizar possíveis vieses de uma tradução unilateral, em que interpretações subjetivas do tradutor podem impactar.

Após a compilação das versões de cada um dos tradutores, foi iniciada a votação para seleção do melhor verbebo dentre as opções elencadas individualmente. No questionário POLQ, quatro verbetes, além de “*natural*”, obtiveram unanimidade dos votos, sete palavras receberam o mesmo voto de 75% dos tradutores, e as demais mantiveram discrepâncias entre os votantes. Com isso, a decisão final foi tomada pela pesquisadora responsável pelo estudo, que atuou como juíza. As escolhas finais levaram em consideração a maior porcentagem dos votos e, principalmente, a coerência da oposição semântica entre os termos do binômio, uma vez que o questionário POLQ estrutura-se em uma escala de diferencial semântico. Além disso, algumas palavras em português apareceram como mesma tradução para termos distintos em inglês como, por exemplo, “difusa” que foi utilizada para tradução de “*shaded*” e “*unfocused*” por tradutores diferentes.

Quanto ao questionário SED, na etapa de votação foram obtidas três unanimidades (*complexity, unity, enclosedness*). Houve empate na tradução de dois termos (*pleasantness, social status*), e as outras três palavras (*potency, affection, originality*) tiveram uma resposta com 50% dos votos e outras duas opções com 25% cada. Foi, então, deliberada pela juíza a seleção final dos verbetes, a partir das opções mais votadas e, no caso dos empates, pelo termo semanticamente mais adequado no contexto.

A avaliação e a tomada de decisão final consideraram a equivalência entre as versões traduzidas e os questionários originais em inglês, no que concerne à equivalência semântica, à equivalência idiomática, à equivalência experiencial e à equivalência conceitual, como orientam Borsa, Damásio e Bandeira (2012).

Finalizadas as etapas decisórias, as traduções foram apresentadas ao comitê de tradutores para concordância de todos e abertura para quaisquer objeções. Não houve qualquer manifestação de desacordo. Os questionários, então, foram submetidos ao pré-teste. Uma única palavra (*unnatural*) no questionário POLQ foi ajustada após esta fase do método TRAPD. A maioria dos tradutores havia utilizado a palavra “artificial”. No português brasileiro tem-se, por hábito, designar a iluminação elétrica como iluminação artificial, em oposição à iluminação solar, ou natural. Contudo, o questionário POLQ propõe uma avaliação da iluminação “noturna” das cidades, a qual é, obviamente, uma iluminação “artificial” ou “elétrica” na linguagem corriqueira brasileira. Na proposição do questionário POLQ, o objetivo do par “*natural*” e “*unnatural*” é designar uma iluminação que apresenta um aspecto mais natural, mais familiar, e uma iluminação que apresenta um aspecto mais “sintético”, que causa certo estranhamento. Isso foi constatado no pré-teste quando todos os respondentes assinalaram sempre a opção “artificial” a partir do entendimento inicial de uma “luz elétrica”. Se assim fosse, esta opção seria sempre assinalada em uma avaliação de iluminação noturna. Diante disso, optou-se pela palavra “sintética”, inicialmente sugerida por um dos integrantes do comitê de tradutores.

Feitos os ajustes necessários, foram elaboradas as versões finais da tradução e adaptação cultural dos questionários *Perceived Outdoor Lighting Quality* (POLQ) e *Semantic Environmental Description* (SED) para o português brasileiro, conforme apresentadas nas figuras 3 e 4.

Figura 3: Versão em português brasileiro dos verbetes do questionário POLQ.
Fonte: Elaborada pelas autoras.

QUESTIONÁRIO POLQ			
Traduções propostas para os verbetes 1	Verbetes originais em inglês (pares opostos)		Traduções propostas para os verbetes 2
	Verbetes 1	Verbetes 2	
Contida	← Subdued	Brilliant →	Brilhante
Forte	← Strong	Weak →	Fraca
Escura	← Dark	Light →	Clara
Difusa	← Unfocused	Focused →	Focada
Vívida	← Clear	Drab →	Monótona
Quente	← Warm	Cool →	Fria
Natural	← Natural	Unnatural →	Sintética
Ofuscante	← Glaring	Shaded →	Sombreada
Branda	← Mild	Sharp →	Marcante
Intensa	← Hard	Soft →	Suave

QUESTIONÁRIO SED	
Verbetes originais em inglês	Traduções propostas
Pleasantness	Agradabilidade
Complexity	Complexidade
Unity	Harmonia
Enclosedness	Confinamento
Potency	Estímulo
Social Status	Valor Social
Affection	Afeição
Originality	Autenticidade

Figura 4: Versão em português brasileiro dos verbetes do questionário SED.
Fonte: Elaborada pelas autoras.

Considerações finais

Este artigo apresentou o desenvolvimento da tradução e adaptação dos questionários *Perceived Outdoor Lighting Quality* (POLQ) e *Semantic Environmental Description* (SED) dos originais em inglês para o português brasileiro. Diante do forte interesse da comunidade científica da área de *lighting design* pelas investigações acerca da iluminação urbana e sua relação com a percepção das pessoas nesses ambientes, bem como a ainda escassez de publicações dessa natureza no

Brasil, considerou-se importante e pertinente possibilitar o uso de tais ferramentas de coleta de dados subjetivos por meio da tradução dos referidos questionários para o português brasileiro.

Este estudo baseou-se no método TRAPD (*Translation, Review, Ajudication, Pretest, Documentation*), tido como um dos mais confiáveis métodos de tradução e adaptação de questionários, o que chancela o processo aqui adotado. Isso resultou em uma tradução que não apenas está correta morfológicamente, mas inclui nuances linguísticas e diferenças culturais.

A principal contribuição deste trabalho é a estruturação em português brasileiro de dois questionários capazes de auxiliar nas pesquisas que investigam a percepção das pessoas nos ambientes urbanos noturnos sob iluminação artificial: POLQ e SED. Isso significa ampliar as oportunidades de pesquisas científicas nesta área no Brasil, além de possibilitar um maior diálogo com a comunidade científica internacional e divulgação das produções científicas brasileiras. Em sequência a este estudo de tradução e adaptação cultural, pretende-se proceder à avaliação e validação destas versões em português brasileiro de ambos os questionários, com uma amostragem de pessoas nos ambientes urbanos reais.

Referências

- ÁLVAREZ, Ricardo G; DUARTE, Fábio; ALRADWAN, Alaa; SIT, Michelle; RATTI, Carlo. Re-Imagining Streetlight Infrastructure as a Digital Urban Platform. **Journal of Urban Technology**, Londres, v. 24, n. 2, p. 51-64, 2017.
- BEAUDET, Chloé; TARDIEU, Léa; DAVID, Maia. Are citizens willing to accept changes in public lighting for biodiversity conservation? **Ecological Economics**, Londres, v. 200, p. 1-16, jun. 2022.
- BEHR, Dorothée; SHA, Mandy. Introduction: Translation of questionnaires in cross-national and cross-cultural research. **The International Journal for Translation and Interpreting Research**, Sydney, v. 10, n. 2, p. 1-4, 2018.
- BENLIDAYI, Ilke Coskun; GUPTA, Latika. Translation and Cross-Cultural Adaptation: a critical step in multi-national survey studies. **Journal of Korean Medical Science**, Seul, v. 39, n. 49, p. 1-8, 2024.
- BORSA, Juliane Callegaro; DAMÁSIO, Bruno Figueiredo; BANDEIRA, Denise Ruschel. Adaptação e validação de instrumentos psicológicos entre culturas: algumas considerações. **Pedidéia**, Ribeirão Preto, v. 22, n. 53, p. 423-432, 2012.
- DUNN, Nick. Dark design: A new framework for advocacy and creativity for the nocturnal commons. **International Journal of Design in Society**, Urbana-Champaign, v. 14, n. 4, p. 19-30, 2020.
- EBBENSGAARD, Casper Laing. Making Sense of Diodes and Sodium: Vision, Visuality and the Everyday Experience of Infrastructural Change. **Geoforum**, Londres, v. 103, p. 95-104, 2019.
- HARKNESS, Janet; SCHOUA-GLUSBERG, Alicia. Questionnaires in translation. In.: HARKNESS, J. (ed.). **Cross-cultural survey equivalence**. Mannheim: ZUMA, 1998. p. 87-126.
- JOHANSSON, Maria; PEDERSEN, Eja; PIMKAMOL-MATTSSON, Linda; LAIKE, Thorbjörn. Perceived Outdoor Lighting Quality (POLQ): a lighting assessment tool. **Journal of Environmental Psychology**, Londres, v. 39, p. 14-21, 2014.
- JURŠEVSKA, Rēzija S.; VUGULE, Kristine. Urban nightscapes and lighting master plans: case study of Liepāja, **Landscape Architecture and Art**, Jelgava, v. 20, n. 20, p. 63-72, 2022.
- KÜLLER, Rikard. Environmental Assessment from a neuropsychological perspective. In.: GARLING, T.; EVANS, G. (ed.). **Environment, Cognition, and Action: an integrated approach**. Oxford: Oxford University Press, 1991. p. 111-147.
- MARGOTTO, Fernanda S.; MINGUINI, Nilza; BATALHA, Carolina P.; MELO, Mayra N. de; ALVES, Mônica; CARVALHO, Keila M. de. Translation and validation of a questionnaire on the impact of strabismus on the quality of life of patients. **Revista Brasileira de Oftalmologia**, Rio de Janeiro, v. 82, p. 1-6, 2023.
- NABER, Willemijn C.; BRANDT, Roemer; FIGETAKIS, Dimitris; JAHANSHAH, Marjan; TERWINDT, Gisela; FRONCZEK, Rolf. Translating the Cluster Headache Quality of Life Questionnaire (CHQ) from English to Dutch with the TRAPD method. **Neurological Sciences**, n. 45, p. 1217-1224, 2024.
- PATCHING, Geoffrey R.; RAHM, Johan; JANSSON, Märit; JOHANSSON, Maria. A new method of random environmental walking for assessing behavioral preferences for different lighting applications. **Frontiers in Psychology**, Lausanne, v. 8, n. 345, p. 1-13, 2017.
- RAHM, Johan; JOHANSSON, Maria. Assessing the Pedestrian Response to Urban Outdoor Lighting: A Full-scale Laboratory Study. **PloS One**, San Francisco, v. 13, n. 10, p. 1-20, 2018.
- RENNÓ, Sílvia de Alencar; DIAS, Maria Regina Álvares Correia. Iluminação artificial urbana e experiência do usuário: revisão sistemática de literatura. **Estudos em Design**, Rio de Janeiro, v. 32, n. 2, p. 90-111, 2024.
- RUSSEL, James A.; WEISS, Anna; MENDELSON, Gerald A. Affect grid: a single-item scale of pleasure and arousal. **Journal of Personality and Social Psychology**, Washington, v. 57, n. 3, p. 493-502, 1989.

STONE, Taylor. Re-envisioning the nocturnal sublime: On the ethics and aesthetics of nighttime lighting. **Topoi**, Londres, v. 40, n. 2, p. 481-491, 2021.

TSANG, Siny; ROYSE, Colin F.; TERKAWI, Abdullah S. Guidelines for developing, translating, and validating a questionnaire in perioperative and pain medicine. **Saudi Journal of Anesthesia**, Riade, v. 11, p. 80-89, 2017.

VALDEZ, Danny; MONTENEGRO, Maria S.; CRAWFORD, Brandon L.; TURNER, Ronna C.; LO, Wen-Juo; JOZKOWSKI, Kristen N. Translation frameworks and questionnaire design approaches as a component of health research and practice: a discussion and taxonomy of popular translation frameworks and questionnaires design approaches. **Social Science & Medicine**, v. 278, p. 1-6, 2021.

WALDE, Peggy; VÖLLM, Birgit Angela. The TRAPD approach as a method for questionnaire translation. **Frontiers in Psychiatry**, Lausanne, n. 14, 1199989, 2023.

Agradecimentos

Nossos mais sinceros agradecimentos aos quatro profissionais integrantes do comitê de tradutores que gentilmente aceitaram nosso convite para participar deste trabalho.

Sobre as autoras

Sílvia de Alencar Rennó é Doutora em Design (PPGD-ED-UEMG), mestre em Arquitetura e Urbanismo (NPGAU-EA-UFMG), pós-graduada em Gestão do Design (EA-UEMG) e graduada em Arquitetura e Urbanismo e Design de Interiores (Izabela Hendrix). Professora e pesquisadora na Escola de Design da Universidade do Estado de Minas Gerais (ED-UEMG) tendo como principal área de interesse a iluminação e suas interlocuções com outras áreas do conhecimento. Líder do Grupo de Pesquisa UEMG|CNPq - IDeAr-C Iluminação, Design, Arquitetura e Cidade. Também atua profissionalmente como arquiteta e lighting designer.

E-mail: silvia.renno@uemg.br

Lattes: <https://lattes.cnpq.br/4921834066704907>

Orcid: <http://orcid.org/0000-0003-1636-4127>

Maria Regina Álvares Correia Dias é graduada em Design Industrial pela FUMA/MG, mestrado em Engenharia de Produção e doutorado em Engenharia e Gestão do Conhecimento na UFSC. É professora nos cursos de graduação, mestrado e doutorado da Escola de Design da Universidade do Estado de Minas Gerais, onde também coordena o Centro de Estudos de Teoria, Cultura e Pesquisa. Foi coordenadora do Programa de Pós-Graduação em Design, UEMG. Atuou como designer no LBDI, em Florianópolis, Itaútec, Paradesign, Ethermídia e Pixeldesign. Editora da coleção dos *Cadernos de Estudos Avançados em Design* (15 volumes) e editora-chefe da revista *Pensamentos em Design*.

E-mail: regina.alvares@uemg.br

Lattes: <http://lattes.cnpq.br/0498730188943790>

Orcid: <http://orcid.org/0000-0002-7673-0611>

Letras da paisagem: a memória gráfica popular da região do Barreiro, em Belo Horizonte, pelos traços dos pintores de letras

Letters of the landscape: the popular graphic memory of the Barreiro region in Belo Horizonte, through the strokes of letter painters

Rafael de Salvo Plotz Freitas

Emerson Nunes Eller

Resumo: Do cartaz “Aqui tem bolinho de feijão” aos muros que anunciam “Vendo este imóvel” e às placas informais de “Compro ouro e prata”, estamos imersos em uma polifonia visual enraizada nas formas populares de comunicação. Essas expressões tipográficas, à margem do discurso institucional, carregam signos e referências do universo regional e popular. Feitas à mão livre, em sua maioria, por letristas ou por práticas analógicas, essas manifestações gráficas registram e documentam as narrativas cotidianas que compõem a cidade. A partir da pesquisa de campo realizada no território do Barreiro, em Belo Horizonte, foram registrados artefatos tipográficos presentes no espaço público. O estudo investigou como essas manifestações se expressam na paisagem urbana. Como resultado prático, foram ainda desenvolvidos dois materiais gráficos: uma coleção de cartões postais e um livreto. Esses produtos documentam a gráfica popular com registros visuais e narrativos, que revelam o valor cultural e material dessas manifestações para o território delimitado.

Palavras-chaves: tipografia; vernacular; memória gráfica; design gráfico; Belo Horizonte.

Abstract: From the poster “Here we have bean fritters” to the walls announcing “This property for sale” and the informal signs stating “I buy gold and silver”, we are immersed in a visual polyphony rooted in popular forms of communication. These typographic expressions, outside institutional discourse, carry symbols and references from regional and popular culture. Mostly hand-drawn by sign painters or produced using analog techniques, these graphic manifestations record and document the everyday narratives that shape the city. Based on field research conducted in the Barreiro district of Belo Horizonte, typographic artifacts found in public spaces were documented. The study investigated how these manifestations are expressed in the urban landscape. As a practical outcome, two graphic materials were also developed: a collection of postcards and a booklet. These products document popular graphic design through visual and narrative records, revealing the cultural and material value of these manifestations within the defined territory.

Keywords: typography; vernacular; graphic memory; graphic design; Belo Horizonte.

Introdução

A paisagem urbana é composta por elementos que formam uma linguagem visual que comunica e documenta a identidade e a cultura de um território. Nesse contexto, a narrativa se manifesta entre códigos formais e informais, por vezes, efêmeros, e revela a sua complexidade diante da constante transformação do espaço. Essas expressões emergem de uma diversidade gráfica enraizada em formas populares da comunicação visual, mas que frequentemente passam despercebidas ou são subestimadas.

Braga (2011) sugere que no Brasil, nos campos da comunicação e do design, o termo “popular” é reconhecido pela sua relação de oposição ao “erudito” e ao “formal”, tendo o seu sentido mais aproximado ao “vernacular”. Essa distinção é especialmente relevante ao se considerar os letreiramentos populares, que são formas de expressão tipográfica à margem do discurso institucional e envoltas em cultura material de um povo. Dones (2005), ainda, conclui que:

Enquanto o homem não se libertar de padrões elitistas ditados pelo gosto e por modelos prontos, dificilmente avançará além de soluções universalistas que ignoram o particular e o local que se encontra no cartaz do vendedor de picolés, da sapataria ou da farmácia da esquina (Dones, 2005, p. 80).

Assim, a preocupação por um design local se manifesta em resposta à homogeneização da cultura gráfica, resultado do uso de abordagens universalistas e massificadas que ignoram as particularidades de um território. Nesse sentido, os letreiros, pintados à mão ocupam o espaço público e desempenham um papel social importante na documentação e na narrativa das histórias cotidianas que atravessam o ambiente urbano.

Em Belo Horizonte, capital de Minas Gerais, não é diferente. A tipografia vernacular tem uma presença marcante e histórica na cidade, estendendo-se não apenas pelo centro urbano, mas também permeando as regiões periféricas e a área metropolitana. Assim, este estudo, concentrado na região do Barreiro, situada no sudoeste da cidade, tem como objetivo registrar, documentar e compreender essas expressões no espaço público, assim como preservar os saberes dos pintores letristas locais.

Etapas metodológicas

O estudo parte da reflexão sobre a tipografia vernacular e o território. A metodologia baseia-se em uma revisão bibliográfica abrangente, abarcando autores com interesse em comum, como Fátima Finizola (2010), Priscila Farias (1998), Bruno Martins (2006) e Emerson Eller (2014), bem como iniciativas como *Letras que flutuam* e *Abridores de Letras*, para a fundamentação teórica do tema.

As etapas para o desenvolvimento do trabalho compreendem: pesquisa bibliográfica; delimitação da região a ser investigada; registro fotográfico dos letreiramentos urbanos populares; entrevista semiestruturada com pintor letrista; análise e classificação do material coletado; e, por fim, desenvolvimento do inventário gráfico.

A pesquisa, portanto, pode ser definida como um Estudo de Campo, tendo em vista que os dados serão coletados em ambientes reais, a partir da área delimitada. É, também, de natureza aplicada,

uma vez que apresentará como resultado a produção do inventário, ou seja, um produto concreto e aplicável. E, ainda, é de abordagem qualitativa, por fazer uso de dados descritivos e observacionais.

De acordo com Gil (2002), a pesquisa de natureza exploratória envolve a investigação de um tema pouco familiar com a finalidade de entender o problema em questão de forma mais clara e abrangente. Nesse sentido, esta pesquisa, também, se configura como exploratória, já que apresenta uma abordagem multifacetada, qualitativa e observacional, explorando o tema de maneira flexível e sendo um insumo teórico ao campo de estudo.

Tipografia e letreiramento

A tipografia é um campo que, por definição, se relaciona com a composição visual, conferindo estrutura e forma à escrita. Farias (1998) define a tipografia como um conjunto de técnicas que envolvem a criação e o uso de símbolos visuais (ou caracteres) para a reprodução, seja ela manual, mecânica ou digital. Por outro lado, Weingart (2004) poeticamente conceitua a tipografia como a habilidade de metamorfosear o espaço vazio. É uma grafia que não se limita à legibilidade do texto escrito, mas também figura sensações por meio de escolhas sutis como cor e espaçamento entre palavras. É o domínio daquilo que se deseja comunicar.

Contudo, é no território urbano que a excentricidade em relação ao rigor formal se manifesta através de expressões tipográficas inscritas em muros, fachadas, placas etc. Essa comunicação visual, denominada vernacular, se alimenta de signos e referências do universo regional e popular. Rodrigues (2014, p. 29) trata a tipografia vernacular como “aquela que é cotidiana, que pertence às ruas, é anônima, não é impressa e é produzida artesanalmente”.

Assim, dentro desse contexto vernacular, é onde surgem os letreiramentos populares. De modo sintético, Rodrigues, Linhares e Martins Filho (2015) definem essas inscrições como técnicas manuais utilizadas para comunicar textos ou mensagens de forma direta e concisa, que resistem ao tempo enquanto disputam espaço com placas de PVC e vinil. É uma manifestação tipográfica que cumpre a sua função de estabelecer comunicação ao passo que, também, compõe a paisagem urbana, registrando a memória e a identidade de um território.

Nesse sentido, compreender a relevância e o valor desses artefatos visuais na constituição da identidade local de um povo é, como defendem Farias e Braga (2018) e Bento; Silva; Fonseca (2022, p. 2) como sendo uma atribuição do campo de estudos da memória gráfica. Esse campo, por sua vez, se dedica a investigar “o modo como a sociedade seleciona ou cria imagens e formas visuais, e, ao mesmo tempo, como essa sociedade, em certo sentido, se reflete em tais imagens e formas” (Farias; Braga, 2018, p. 13).

Vernacular e informal

A expressão vernacular ou vernáculo, do latim *verna* ou *vernaculus*, é definida por Farias (2011, p. 4-5) como aquilo que é “nativo”, em especial, “nativo de um lugar específico”. No contexto das manifestações gráficas, segundo Finizola (2008), o vernacular se fundamenta a partir de uma cultura local e à margem do design formal. Essa abordagem, especialmente por sua relação direta com a territorialidade, confere um importante aspecto histórico, social e estético a essa tipologia, uma vez que provém de tradições que “são passadas adiante, de geração em geração, de maneira

informal” (Finizola, 2010, p. 30). No entanto, no contexto atual, essa transmissão ocorre de maneira menos linear, mediada por fatores como a internet, a urbanização e a migração cultural entre os espaços físicos e digitais. O vernacular preserva suas raízes tradicionais, mas absorve também influências contemporâneas, resultando em uma troca de natureza multifacetada e complexa.

Na paisagem urbana, o vernacular se manifesta de modo mais evidente por meio da comunicação visual, seja em cartazes, faixas, placas, banners, sinalizações ou letreiros (Figura 1). De acordo com Martins (2006), são expressões que emergem em qualquer local que exija uma demanda por comunicação e que tenha como expectativa o desejo de ser vista e lida. Estas inscrições, portanto, são moldadas, como define Dohmann (2006), por tendências artísticas imbuídas de regionalidade e pela adequação de elementos da comunicação clássica.



Figura 1: Tipos de letreiramentos populares.
Fonte: Rodrigues e Denardi (2018).

No aspecto da técnica, os letreiros populares compartilham em comum o fazer manual, dado que frequentemente são pintados à mão. Esta manualidade atribui não apenas a singularidade ao tipo, mas também revela a habilidade daquele que o produz. Entretanto, como defendido por Eller (2014), a percepção relativa ao domínio técnico do pintor com o objetivo de diferenciar entre profissionais especializados e amadores é sutil. Estabelecer um limite claro entre ambos é uma tarefa complexa, visto que profissionais podem flexibilizar o rigor técnico, enquanto amadores podem aperfeiçoar suas habilidades práticas. Neste cenário, a vernaculidade evoca e valoriza a pluralidade tipográfica, em contraposição à tipografia convencional, em que há maior apego à formalidade e à uniformidade dos glifos.

Por sua vez, Lupton (1996, p. 111) define que o vernacular não deve ser percebido como uma forma inferior, marginal ou não profissional de produção, mas sim entendido como um território rico em expressões visuais e plurilinguístico, que não se limita a apenas um tipo de linguagem gráfica. Sendo assim, a discussão sobre o popular propõe um “olhar para um lugar desconhecido e desprezado, no qual, contudo, podemos vislumbrar a existência de uma polifonia de vozes excluídas” (Martins, 2006, p. 27). Essa abordagem é especialmente relevante por reconhecer sujeitos e saberes frequentemente negligenciados nos discursos hegemônicos, revisitando o valor atribuído ao que é considerado popular e reconhecendo a potência da cultura gráfica que coabita os espaços urbanos.

O ofício do pintor letrista

O pintor letrista é um profissional cujo ofício se desenvolve a partir da necessidade por inscrições de cunho comercial. São trabalhadores que, em geral, ocupam posições semelhantes na estrutura social e econômica, onde se destaca a ausência de uma formação acadêmica formal. No entanto, são

detentores de conhecimento prático que lhes permite criar letreiros que atendam às necessidades da comunicação diária.

Para Cardoso (2005), os pintores de letras compõem um grupo multifacetado, há aqueles que exercem suas atividades nas ruas, enquanto outros preferem trabalhar em casa ou em oficinas. São profissionais com diferentes aptidões manuais, níveis de instrução e experiências. O ingresso no mercado de trabalho também reflete essa diversidade: há aqueles que aprendem de forma autodidata, enquanto alguns são aprendizes de outros pintores letristas. Contudo, cada profissional produz uma grafia bastante autoral, que expressa seu traço pessoal

E esta expressividade é apresentada por Martins (2006, p. 77), quando se estabelece que “o fazer tipográfico popular traz em sua materialidade traços do gesto. Traços que resgatam a presença do corpo no momento de recepção, em um movimento contrário à mecanização e à digitalização”. Essa abordagem sugere que esses profissionais sejam vistos como verdadeiros artífices da paisagem urbana, que utilizam da sua experiência prática, e até mesmo corpórea, para expressar a identidade local de forma única.



*Figura 2: Sequência fotográfica do processo de confecção de cartazes.
Fonte: Eller (2014).*

A região do Barreiro em Belo Horizonte

Composta por 54 bairros e 18 vilas, a região do Barreiro está localizada ao sudoeste de Belo Horizonte e abriga uma população de aproximadamente 300 mil habitantes. Seu território, de 53,6 km², faz divisa com os municípios de Contagem, Ibirité, Brumadinho e Nova Lima, sendo considerada a maior região da capital não apenas em área, mas também em número de bairros.

A escolha da região como objeto de estudo é fundamentada em sua precedência histórica em relação à capital do Estado. O primeiro registro datado desta região remonta a agosto de 1855, aproximadamente quatro décadas antes da fundação da capital. Portanto, a decisão de investigar

a paisagem urbana do Barreiro é motivada especialmente pela importância que esse território tem na configuração da cidade.

Durante a investigação documental sobre a região, em arquivos públicos, foi encontrado um relatório elaborado pela Fundação Centro Tecnológico de Minas Gerais (1976). Nesse documento, a comunicação informal, inscrita em muros e faixas pintadas à mão, é apresentada como alternativa para pequenos comerciantes e atividades comunitárias, que não tinham acesso aos meios monopolizados, como *outdoors*. O relatório, ainda, inclui um levantamento fotográfico que descreve a situação da sinalização urbana da capital na época como “deficiente e caótica”. Entre as fotografias, é retratada uma importante via de acesso ao Barreiro, que cruzava a linha férrea antes da construção do viaduto que hoje interliga os municípios de Belo Horizonte e Contagem. Como vemos na imagem a seguir (Figura 3), sinalizações formais e informais coexistem no espaço urbano, compondo uma verdadeira profusão tipográfica que se relaciona e se comunica com o ambiente. Atualmente, a região fotografada já não possui mais essa configuração.

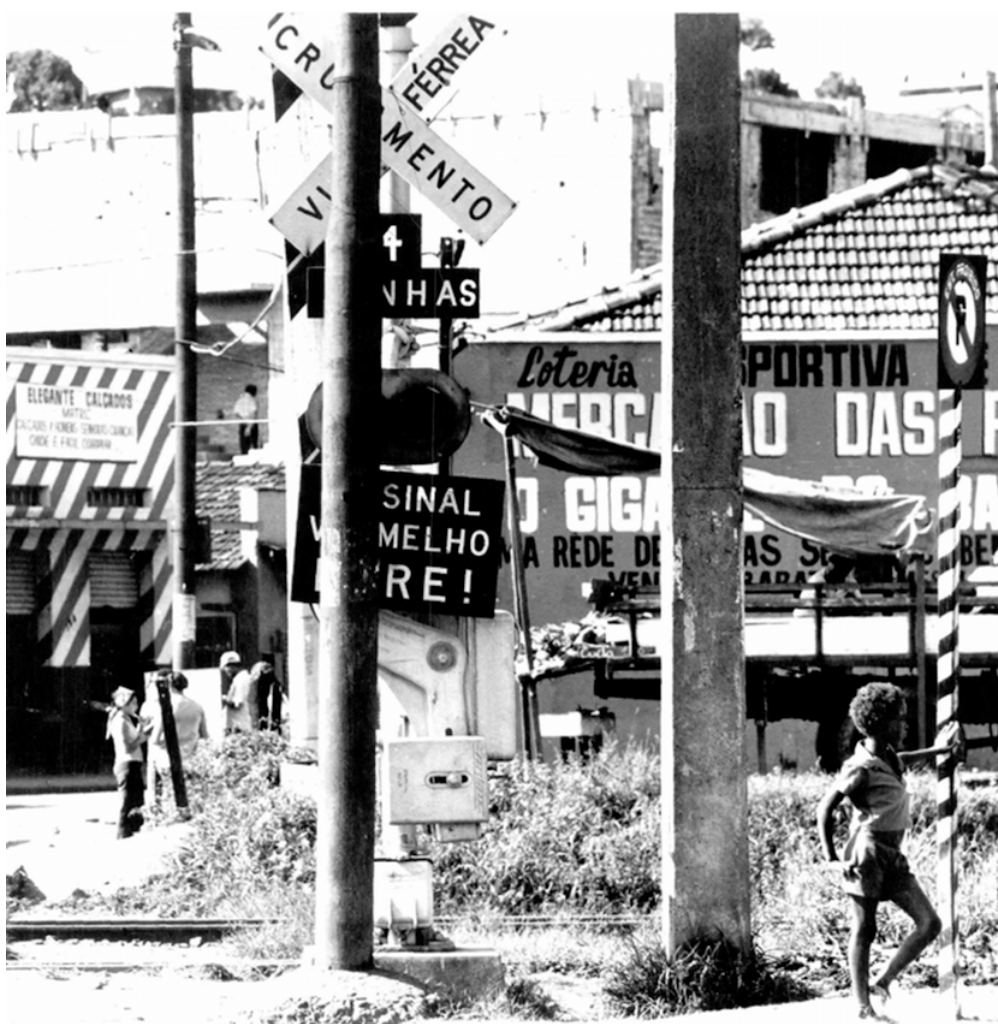


Figura 3: Cena urbana no Barreiro por volta de 1976: cruzamento da linha férrea com Avenida Visconde de Ibituruna e Rua Arquiteto Morandi; e letreiros pintados à mão, com estilos tipográficos diversos, indicam os comércios locais e populares. Fonte: Fundação Centro Tecnológico de Minas Gerais (1976).

Delimitação de campo

Para orientar a investigação na região do Barreiro, foram estabelecidos critérios considerando a extensão territorial. Idealmente, o estudo de campo pretendia contemplar todos os bairros da regional, no entanto, essa abordagem seria complexa devido à limitação de tempo para mapear, registrar e catalogar todo o material coletado. Desse modo, a delimitação teve como princípio regiões com maior presença de ambulantes e estabelecimentos populares, onde há maior manifestação desse tipo de comunicação. Também foram consideradas as adjacências e o que fosse observado ao longo de todo o roteiro.

O primeiro contato teve como objetivo mapear as principais regiões, compreender suas particularidades e identificar os pintores de letras mais influentes. Durante esse processo, foram feitas anotações e registros fotográficos, dando início a uma catalogação preliminar de forma mais livre e abrangente.

A partir desse contato preliminar com as ruas, foram então traçados roteiros que compreendem a região do Barreiro e seus respectivos bairros (Figura 4). Nestes percursos, a distinção entre o Barreiro de Baixo e o Barreiro de Cima foi considerada como uma categorização popular, e não como uma delimitação oficial dos bairros. Contudo, uma parte significativa dessas regiões foi objeto de investigação.

- Roteiro 1: Brasil Industrial, Cardoso, Diamante, Olaria, Pongelupe e Solar do Barreiro;
- Roteiro 2: CDI Jatobá, Lindéia, Santa Cecília, Tirol e Vale do Jatobá;
- Roteiro 3: Barreiro, Conjunto Ademar Maldonado, Santa Helena, Santa Margarida e Teixeira Dias;
- Roteiro 4: Alta Tensão I, Araguaia, Bonsucesso, Flávio Marques Lisboa, Milionários e Bairro Novo das Indústrias.

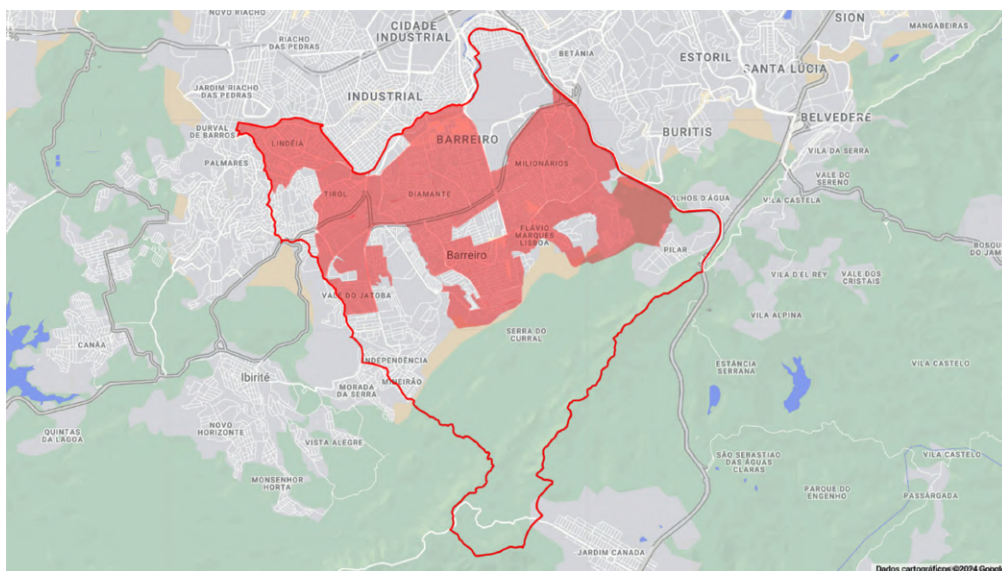


Figura 4: Mapa das áreas definidas para a pesquisa de campo: os espaços não preenchidos correspondem a regiões predominantemente residenciais; o contorno em vermelho delimita a região do Barreiro. Os limites do mapa obedecem às demarcações da Prefeitura de Belo Horizonte. Imagem gerada através do Google Maps. Fonte: Dos autores (2024).

Registro e arquivamento

Durante os percursos, foram consideradas para registro expressões tipográficas vernaculares, independentemente da técnica. Para documentar as manifestações encontradas, foram utilizadas câmeras fotográficas, mapas e *software* de monitoramento via GPS, com o objetivo de registrar a interação do vernacular com o espaço público. Na composição fotográfica, foram priorizados enquadramentos frontais que integrem os artefatos à paisagem urbana.

Cada fotografia foi identificada com a via e o bairro onde foi capturada. A rota percorrida foi traçada no mapa, utilizando a ferramenta Google Mapas, permitindo uma definição precisa do percurso realizado. Em seguida, foi realizada uma seleção prévia das imagens, priorizando aquelas em que os letreiramentos apresentam melhor visualização. Os registros escolhidos foram organizados em pastas separadas por roteiro, e o material coletado foi utilizado posteriormente para a composição do inventário, considerando os parâmetros definidos na etapa de desenvolvimento do projeto.

Análise dos itinerários

Inicialmente, antes de se delimitar os roteiros efetivos para o projeto, foi realizada uma incursão exploratória pelo território. A investigação teve como objetivo entender como, onde e de que forma o vernacular se expressava no espaço urbano. As observações foram feitas de forma mais livre, como um olhar de um transeunte que percorre aquele espaço diariamente.

Definidos os itinerários, descritos na etapa de delimitação de campo, foram então percorridos aproximadamente 45 km de carro, pela região central e periférica, e foram capturadas fotografias de diversos artefatos, como sinalizações, muros, faixas, placas e fachadas, produzidos por pintores de letras e amadores. Foram registrados também letreiros consumidos pelo tempo, os quais, imagneticamente, revelam a efemeridade dessa forma de comunicação na paisagem.

Durante essa incursão, observou-se que a paisagem tipográfica das regiões suburbanas apresenta maior diversidade de inscrições feitas à mão em comparação com o centro urbano. Este último, por sua vez, revela uma predominância de materiais impressos e digitais, que refletem um processo de urbanização já em curso na região. No entanto, ainda foi possível encontrar registros de antigos letreiros em estabelecimentos mais antigos como bares, oficinas e ferros-velhos, se configurando como verdadeiros vestígios temporais.

Entre as particularidades do território, foi observado que bairros mistos, os quais reúnem áreas comerciais e residenciais, também detêm uma concentração de comércios populares, caracterizados pelo uso de uma comunicação vernacular (Figura 5). Ainda, nessas áreas, especialmente próximas às regiões suburbanas, pequenas placas, produzidas por não especialistas, são penduradas em postes e árvores, compondo a paisagem urbana e anunciando consertos, serviços de construção civil e até mesmo terrenos à venda. Nos muros, uma quantidade significativa de letreiros pintados à mão veicula provedores de internet, representando um contraste entre serviços essencialmente digitais produzidos em suportes tradicionalmente analógicos. Uma prática comum observada nessas inscrições foi a assinatura por dois pintores letristas, indicando uma possível colaboração na produção dos letreiros. Assim, é possível perceber que todas essas manifestações investigadas compartilham a necessidade de se comunicar e, conseqüentemente, imprimem nas ruas e avenidas do bairro uma identidade local única, carregada de sentimento de pertencimento àquele território.



Figura 5: Faixas pintadas à mão próximo aos comércios populares dos bairros Araguaia e Santa Margarida, na região do Barreiro. Fonte: Dos autores (2024).

Entrevista

Foi conduzida uma entrevista semiestruturada com um pintor de letras do Barreiro, documentando suas práticas, materiais utilizados e processos criativos. Ao contrário das entrevistas estritamente estruturadas, que seguem um roteiro fixo, as entrevistas semiestruturadas permitem a flexibilidade necessária para conduzir o depoimento de acordo com o contexto da conversa. A entrevista abordou cinco tópicos, contemplando a trajetória profissional, contexto territorial, ferramentas utilizadas, processos e perspectivas sobre o futuro do ofício. O depoimento oral foi gravado em áudio, acompanhado por registros fotográficos da oficina de trabalho e dos materiais utilizados pelo pintor. Em seguida, o roteiro e o depoimento foram transcritos, e todo o material analisado e utilizado no desenvolvimento do inventário.

Durante a etapa de coleta, foram contatados mais três profissionais da região, mas não se obteve sucesso, tanto pela indisponibilidade dos entrevistados quanto por uma certa resistência em compartilhar informações para a pesquisa. Além disso, os prazos estabelecidos para as próximas etapas do trabalho também limitaram as possibilidades de novos contatos. Entretanto, essa situação revela aspectos importantes sobre o registro da cultura gráfica local, ressaltando a relevância de se documentar experiências e saberes dos pintores letristas, para materializar questões relacionadas às suas trajetórias profissionais. Esses registros são, portanto, importantes insumos para entender a relação entre o ofício desses profissionais e a preservação da memória local.

O letrista dos muros

Jacques, se identifica como pintor letrista e expressa um profundo interesse por sua atividade, destacando a importância de seu ofício, que, segundo ele, “não pode morrer, tem que continuar” (informação verbal). Com 42 anos de experiência na profissão, tendo iniciado sua carreira aos 13 anos, ele reside no Barreiro há pelo menos 37 anos. Atualmente, Jacques é proprietário de uma pequena empresa de propaganda popular na região. Sua trajetória profissional reflete um comprometimento com a tradição da pintura de letras, mesmo diante de um mercado em rápida transformação.

O aprendizado do ofício por Jacques ocorreu predominantemente de forma prática. No entanto, ele menciona ter realizado o curso por correspondência oferecido pelo Instituto Universal Brasileiro (IUB), que abordava temas como anatomia e técnicas de desenho, que proporcionou uma base teórica necessária para o desenvolvimento de habilidades na pintura de letras. Apesar dessa formação, ele ressalta que a maior parte de seu aprendizado se deu em um ambiente profissional, onde teve a oportunidade de aprimorar suas técnicas.

Atualmente, Jacques concentra suas atividades na pintura de muros, sobretudo para provedores de internet, que representam uma parcela significativa de sua clientela. De modo geral, os letreiros que mais realiza são de natureza comercial, e ele afirma que “todo dia tem projeto novo” (informação verbal), evidenciando a demanda contínua por seus serviços. Contudo, ele observa que a digitalização impactou sua profissão, uma vez que muitos jovens, que poderiam se tornar aprendizes da prática, optam por trabalhos que exigem menos habilidades manuais.



Figura 6: Letreiro pintado à mão e assinado por Jacques, situado na divisa entre os bairros Barreiro, Diamante e Ademar Maldonado, na região do Barreiro. A inscrição foi feita para um provedor de internet, conforme mencionado por Jacques em relação à demanda desse segmento. Fonte: Dos autores (2024).

No que diz respeito às técnicas empregadas, Jacques menciona que já utilizou “Letraset”, um sistema de transferências de letras que se encontra atualmente em desuso. Hoje, o uso de ferramentas digitais, como o *software* Corel Draw e a impressora *plotter*, permite a ele uma maior facilidade na proposição de alternativas visuais para seus clientes. Jacques também relata o uso de um gabarito conhecido como “espelho”, que garante precisão em suas pinturas, demonstrando

um domínio técnico resultado de sua experiência. Ainda, ao ser questionado sobre seu estilo de fonte preferido, Jacques menciona o apreço pelo estilo cursivo, em especial o tipo *Brush Script*, que frequentemente utiliza em seus letreiros e classifica como “uma letra clássica” (informação verbal).

Para a aplicação, Jacques explica que utiliza tintas à base de água e solvente, se adaptando às particularidades de cada projeto. Embora muitas tintas venham prontas para uso, ele ainda recorre à manipulação de pigmentos concentrados para criar cores personalizadas. Além disso, utiliza *glitter* para conferir um toque especial às letras, aplicando antes da secagem da tinta, o que resulta em um efeito brilhante. Para os acabamentos detalhados, ele utiliza ferramentas específicas, como o pincel “pelo de marta” da marca “Tigre” (informação verbal).

Seu espaço de trabalho é multifuncional, abrangendo diversas atividades, desde soldagem até carpintaria, embora sua atividade principal permaneça na pintura de letras. E, nesse sentido, Jacques demonstra sua preferência em estar nas ruas e se considera “um cara meio urbano” (informação verbal), por seu trabalho ser mais externo à oficina do que interno. Questionado sobre o tempo médio de produção para um letreiro em um muro comercial, ele relata que é de aproximadamente duas horas, destacando sua agilidade decorrente da prática. Ainda, comenta que não realiza mais trabalhos como cartazista e pintor de faixas, tendo se afastado dessas áreas para se dedicar aos muros.



Figura 7: Registro fotográfico da oficina. É possível observar materiais utilizados para a pintura, incluindo latas de tinta, galões, um banco e diversas ferramentas essenciais ao trabalho do pintor letrista. Fonte: Dos autores (2024).

Segundo Jacques, o custo médio para pintar um letreiro pode variar entre R\$ 900,00 e R\$ 1.000,00, dependendo das especificidades do projeto. A precificação para a pintura de muros é feita por metro quadrado, e ele menciona que é pago “até R\$ 300,00 para você deixar a gente fazer essa propaganda no seu muro” (informação verbal). Ele atende a uma variedade de clientes em diversas cidades, como Belo Horizonte e Região Metropolitana, embora observe que a cidade de Nova Lima apresenta menor demanda. Seu trabalho já se estendeu a localidades como Sabará, Venda Nova,

Brumadinho, Igarapé, Juiz de Fora e Sarzedo, em Minas Gerais; Hortolândia, Sumaré e Campinas, em São Paulo; Fortaleza, no Ceará; Feira de Santana, na Bahia; Vitória e Cariacica, no Espírito Santo; e, também, no Rio Grande do Sul. Jacques menciona que o maior letreiro que já pintou foi em Gravataí, no Rio Grande do Sul, que, segundo ele, pode ser considerado “o maior letreiro do Brasil” (informação informal), com uma extensão de 50 mil metros quadrados, apresentando um corpo de letra de 9 metros e meio de largura por 180 metros de altura.

Por fim, ele observa que o mercado na região do Barreiro é competitivo, mas ressalta que há muita demanda, especialmente devido à crescente necessidade por comunicação visual. A região se caracteriza por ser um ambiente urbano em transformação, onde a publicidade visual se torna cada vez mais relevante. Jacques também discute os desafios enfrentados na profissão, como a diminuição do número de pintores letristas e a concorrência com o mercado digital, e expressa preocupação ao afirmar que “é uma profissão que tá em extinção, tá acabando” (informação verbal), refletindo suas inquietações sobre o futuro da arte manual. Apesar disso, ele continua a se adaptar e a buscar oportunidades, mantendo a esperança de que a figura do sujeito letrista resista em um mundo em constante transformação.

Referências conceituais e técnicas

Como mencionado anteriormente, este trabalho dedicou-se ainda na elaboração de uma componente prática. Nesse sentido, para organizar as referências gráficas do projeto, foi elaborado um painel visual (Figura 8).

Figura 8: Painel de referências visuais.
Fonte: Dos autores (2024).



Esse painel reúne quatro projetos brasileiros que compartilham de um olhar fotográfico sobre a paisagem urbana e a preservação da memória, sendo eles: *Quanto Tempo Dura um Bairro*, de Belo Horizonte, idealizado em 2017 por Mirela Persichini e Philippe Albuquerque, que retrata fachadas

de imóveis em bairros tradicionais próximos ao centro, abordando a conservação do patrimônio e da memória; *Abridores de Letras*, um projeto gráfico, concebido em 2013 por Fátima Finizola, Solange Coutinho e Damião Santana, resultante de um mapeamento da gráfica popular em Pernambuco; *Letras Que Flutuam*, da autora Fernanda Martins, publicado em 2021, que documenta a tipografia das embarcações da Amazônia, feitas por abridores de letras, e mapeia esses profissionais em diversos municípios ribeirinhos no estado do Pará; e *Design à Paulista*, desenvolvido em 2023 por Alicia Camelo, Caio Camargo, Gabriel Ferreira, Giulia Guimarães e Jessica Siqueira, que cartografa as manifestações vernaculares presentes nos comércios do estado de São Paulo.

Os projetos selecionados no painel (Figura 8) investigam a confluência entre os artefatos e o espaço urbano, evidenciando como esses elementos se inserem e interagem com a cidade. O protagonismo da fotografia e da narrativa visual nessas referências contribui com abordagens para a documentação e a apresentação dos registros deste trabalho.

Resultados

Este projeto foi fundamentado a partir dos conceitos de preservação e memória. Além de registrar, documentar e analisar as manifestações visuais encontradas no espaço urbano, este trabalho apresenta ainda como resultado gráfico um projeto editorial de um inventário, que reuniu registros imagéticos dos letreiramentos populares, um depoimento oral com o pintor de letras e uma listagem de contatos desses profissionais. Este inventário foi concebido como uma coleção de cartões postais (Figura 10) que retrataram a interação entre a paisagem tipográfica vernacular do Barreiro e o ambiente urbano, documentando, assim, a memória local por intermédio desses registros visuais e narrativos. Os cartões postais foram acompanhados por um livreto (Figura 9) trazendo recortes da pesquisa e fotografias que aprofundaram a narrativa do projeto.

O público-alvo deste projeto compreendeu tanto a comunidade acadêmica quanto a comunidade externa, especialmente os residentes de Belo Horizonte que compartilhavam o interesse no campo da tipografia vernacular e sua interseção com o território.

O perfil desse público foi definido como:

- Pintores de letras, profissionais do design, artistas, ativistas culturais, moradores e demais membros da comunidade local do Barreiro e de Belo Horizonte.

Os resultados desejáveis deste trabalho foram contemplados por meio da elaboração de um registro documental dos letreiramentos populares presentes no espaço público da região delimitada, da preservação da memória e dos saberes associados ao ofício dos letristas, da constituição de uma referência visual e teórica para o debate sobre o tema e da contribuição para a preservação da gráfica popular do território.

Livreto

O livreto (Figura 9) foi concebido como um recurso para apresentar fragmentos da pesquisa e da entrevista realizada com o pintor de letras, com o propósito de aprofundar a contextualização sobre a gráfica popular. A estrutura do material se apropria das características de uma publicação independente e de caráter experimental, explorando a liberdade formal na diagramação e conferindo protagonismo aos registros visuais, fundamentais para a narrativa proposta.



Figura 9: Protótipo físico do livreto.
Fonte: Dos autores (2024).

Cartões postais

Os postais colecionáveis da região do Barreiro foram concebidos também como um produto gráfico resultante da pesquisa, reunindo registros fotográficos capturados durante os itinerários de campo. Esses postais (Figura 10) dialogam diretamente com a narrativa da paisagem urbana, ao apresentar a tipografia vernacular em sua interação com o espaço público.



Figura 10: Protótipo físico da coleção de cartões postais.
Fonte: Dos autores (2024).

Considerações finais

Como apresentado, a paisagem urbana se configura como um verdadeiro espaço de polifonia visual e comunicacional. As manifestações vernaculares, de natureza analógica e que circulam, por vezes, à margem do conhecimento acadêmico, resistem e permanecem eficazes em seu propósito de comunicação, compondo o imaginário gráfico da cidade. Como observado por Dohmann (2006), esses artefatos vernaculares podem ser representações autênticas e significativas da identidade cultural brasileira, e carregam em si a essência do que se considera como “brasilidade”. Dessa maneira, reconhecer essas expressões é entender a relação entre a tipografia e o território, valorizando um saber marginal que preserva e celebra a memória local.

No presente trabalho, foi conduzido um levantamento bibliográfico abrangente, acompanhado por uma pesquisa de campo que incluiu itinerários fotográficos e a coleta prévia de depoimento oral. A proximidade do autor com o território investigado permitiu observar como essa grafia reflete a identidade local e como o design gráfico se desenvolve em contextos informais. Essa interação inicial ofereceu importantes contribuições para a conceituação do projeto final. No entanto, foi observada a escassez de estudos semelhantes na região e em outras áreas da cidade, indicando a importância de pesquisas dessa natureza para o registro e a documentação dessas manifestações.

Na etapa final, o projeto contemplou a conceituação, que definiu os requisitos essenciais para a estruturação da proposta gráfica, e o desenvolvimento, que se fundamentou nos materiais coletados. Esse processo resultou em uma coleção de cartões postais que registra a expressão do vernacular no espaço urbano e em um livreto que ilustra a relação entre a tipografia, a memória e a cidade. Os produtos gráficos resultantes da pesquisa se configuram, portanto, como importantes recursos para a preservação da memória e o registro documental da região investigada, contribuindo também para os campos do design gráfico e da tipografia.

A pesquisa revela, assim, que a paisagem urbana está em constante transformação, já que muitos dos registros documentados, em menos de um ano, já não existem mais. A efemeridade da paisagem se manifesta de forma rápida. Cartazes e faixas desaparecem primeiro, os muros grafados dão lugar a novos estabelecimentos comerciais ou residenciais e a comunicação local vem sendo gradativamente substituída por meios impressos e digitais. Nesse contexto, a pesquisa se configura como um retrato de um passado recente que já não existe, mas que se mantém vivo como memória.

Este artigo apresenta resultados de um trabalho de conclusão de curso desenvolvido no âmbito da graduação em Design da Universidade Federal de Minas Gerais. E como desdobramentos futuros, espera-se aprofundar e expandir a investigação em nível de pós-graduação, ampliando as discussões e o levantamento documental relacionados ao tema, especialmente em territórios que ainda carecem de registros sobre a gráfica popular local.

Além de contribuir para a continuidade de estudos e experimentações no campo do design, o material documentado poderá configurar-se como um importante recurso visual e conceitual para projetos acadêmicos e outras iniciativas voltadas à investigação da tipografia vernacular e da comunicação visual. Dessa forma, essas manifestações populares poderão ser incorporadas ao discurso oficial, favorecendo a preservação e a valorização da memória coletiva da cidade.

Referências

- BARTHES, Roland. **A aventura semiológica**. Tradução Mário Laranjeira. São Paulo: Martins Fontes, 2001.
- BENTO, Amanda Ardisson; SILVA, Sérgio Antônio; FONSECA, Letícia Pedruzzi. Proposta metodológica para análise tipográfica de letreiramentos populares. *In: CONGRESSO BRASILEIRO DE PESQUISA E DESENVOLVIMENTO EM DESIGN*, 14., 2022. **Anais [...]** São Paulo: Blucher, 2022, p. 1334-1355.
- BRAGA, Marcos (org.). **O papel social do design gráfico: história, conceitos e atuação profissional**. São Paulo: Senac São Paulo, 2011.
- CARDOSO, Fernanda. As dimensões do Design Gráfico Vernacular: uma introdução ao universo dos letreiros pintados à mão. **Textos Escolhidos de Cultura e Arte Populares**, Rio de Janeiro, v. 2, 2005.
- DOHMANN, Marcus. Os pintores de letras: um olhar etnográfico sobre as inscrições vernaculares urbanas. **a/e Revista do Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais**, Rio de Janeiro, v. 13, n. 13, p. 46-51, 2006.
- DONES, Vera. As apropriações do vernacular pela comunicação gráfica. **Revista Gestão e Desenvolvimento**, Novo Hamburgo, v. 2, n. 1, p. 75-81, 2005.
- ELLER, Emerson. **Letras do cotidiano: a tipografia vernacular na cidade de Belo Horizonte**. 2014. Dissertação (Mestrado em Design) – Universidade do Estado de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2014.
- FARIAS, Priscila. Aprendendo com as ruas: a tipografia e o vernacular. *In: BRAGA, Marcos (org.). O papel social do design gráfico: história, conceitos e atuação profissional*. São Paulo: Senac São Paulo, 2011. p. 163-183.
- FARIAS, Priscila. **Tipografia digital: o impacto das novas tecnologias**. Rio de Janeiro: 2AB, 1998.
- FARIAS, Priscila; BRAGA, Marcos da Costa (orgs.). **Dez ensaios sobre memória gráfica**. São Paulo: Blucher, 2018.
- FINIZOLA, Fátima. Popular, regional, vernacular. *In: CONSOLO, Cecilia (org.). Anatomia do Design: uma análise do design gráfico brasileiro*. São Paulo: Blucher, 2008. p. 164-193.
- FINIZOLA, Fátima. **Tipografia vernacular urbana: uma análise dos letreiramentos populares**. São Paulo: Blucher, 2010.
- FREITAS, Rafael. **Letras da paisagem: a memória gráfica popular da região do Barreiro, em Belo Horizonte, pelos traços dos pintores de letras**. 2025. Trabalho de Conclusão – TCC (Graduação em Design) – Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2025.
- FUNDAÇÃO CENTRO TECNOLÓGICO DE MINAS GERAIS. **Projeto de informação urbana: sistema de informação urbana**. Belo Horizonte: Fundação Centro Tecnológico de Minas Gerais, 1976. 81 p. Disponível em: <http://www.bibliotecadigital.mg.gov.br/consulta/consultaDetalheDocumento.php?iCodDocumento=74807>. Acesso em: 13 mai. 2024.
- GIL, Antonio Carlos. **Como elaborar projetos de pesquisa**. 4 ed. São Paulo: Atlas, 2002.
- GUIMARÃES, Vinicius; LESSA, Washington. Tipografia pintada no Centro do Rio de Janeiro. **Estudos em Design**, Rio de Janeiro, v. 21, n. 1, p. 1-22, 2013.
- LUPTON, Ellen. **Mixing messages: graphic design in contemporary culture**. Nova Iorque: Princeton Architectural Press and Cooper Hewitt, Smithsonian Design Museum, 1996.
- MARTINS, Bruno. **Tipografia popular: potências do ilegível na experiência do cotidiano**. São Paulo: Annablume, 2006.
- REIS, Rebeca; TORRES, Victor; ELLER, Emerson. Cultura gráfica e tipografia vernacular na paisagem urbana de Governador Valadares. *In: ENCONTRO INTERNACIONAL DA REDE LATINO-AMERICANA DE CULTURA GRÁFICA*, 1., 2023, Belo Horizonte. **Anais [...]** Belo Horizonte, 2023.
- RODRIGUES, Júlio; LINHARES, Jan; MARTINS FILHO, Tarcísio. Afinal, o que são Letreiramentos Populares? *In: CONGRESSO BRASILEIRO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO*, 38., 2015, Rio de Janeiro. **Anais [...]** Rio de Janeiro, 2015.
- RODRIGUES, Mariana. **Tipografia vernacular**. Rio de Janeiro: Rio Books, 2014.

RODRIGUES, Nicole; DENARDI, Davi. A paisagem tipográfica urbana e o pintor de letras. 2018. Disponível em: <https://medium.com/@pintoresdeletras>. Acesso em: 23 mar. 2025.

WEINGART, Wolfgang. **Como se pode fazer tipografia suíça?** São Paulo: Rosari, 2004.

Sobre os autores

Rafael de Salvo Plotz Freitas é designer gráfico, graduado em Design pela Universidade Federal de Minas Gerais (UFMG). Integrou, na Escola de Arquitetura da UFMG, o grupo de estudos sobre design e saberes vernaculares.

E-mail: rafaelplotzf@gmail.com

Lattes: <http://lattes.cnpq.br/7341195407008148>

Orcid: <https://orcid.org/0009-0003-4295-2536>

Emerson Nunes Eller é designer gráfico e tipográfico, pesquisador e professor adjunto no curso de Design da Universidade Federal de Minas Gerais (UFMG). Doutor em Belas Artes com especialidade em Design de Comunicação pela Universidade de Lisboa (FBA/UL, Portugal), mestre em Design pela Universidade do Estado de Minas Gerais (UEMG) e especialista em Design de Tipos pelo Plantin Institute of Typography (Museum Plantin-Moretus, Bélgica). Com foco na cultura gráfica e na história do impresso, suas áreas de atuação e pesquisa abrangem, sobretudo, tipografia, design de tipos e design editorial.

E-mail: eller.emerson@gmail.com

Lattes: <http://lattes.cnpq.br/4448123038604645>

Orcid: <https://orcid.org/0009-0004-8178-785X>



projetos . colóquio 2025

Design de objetos de valor e letramento para o trabalho manual: desafios enfrentados ao se aplicar o modelo de Reciclagem Local de Plástico (RLP)

Design of valuable objects and literacy for manual work: challenges faced when applying the Local Plastic Recycling (RLP) model

Paulo Fernando de Almeida Souza

Paulo Alberto Paes Gomes

Resumo: O projeto apresenta estratégias utilizadas na capacitação de mulheres de comunidades negligenciadas na transição para uma atividade de design e construção de objetos de valor, feitos sob a ótica da Reciclagem Local de Plásticos, tomando por base uma perspectiva de trabalho decente. A população-alvo é composta de mulheres sem experiência prévia com uso de equipamentos manuais, instrumentos de medição ou leitura de desenhos técnicos, o que representa um grande desafio. O design de objetos foi desenvolvido a partir de uma metodologia de design para inovação social, envolvendo problematização, desenvolvimento de ideias, modelagem computacional, prototipagem e realização. A implementação das oficinas de transformação foi realizada sob uma ótica de trabalho colaborativo, com abordagem pedagógica focada em autonomia e didática sensível. O exemplo vivenciado possibilitou a melhoria nas condições de vida das marisqueiras, gerando renda e autoestima para uma população carente de recursos e oportunidades.

Palavras-chaves: design de objetos de valor; reciclagem local de plásticos; oficinas de transformação; trabalho decente; letramento para trabalhos manuais.

Abstract: This project presents strategies used to train women shellfish gatherers in the transition to an activity of designing and building valuable objects, made from the perspective of Local Plastic Recycling, based on a perspective of decent work. The target population is composed of women with no previous experience in using manual equipment, measuring instruments or reading technical drawings, which represents a great challenge. The objects were developed using a method of design for social innovation, involving problematization, development of ideas, computational modeling, prototyping and implementation. The transformation workshops were carried out from a collaborative work perspective, with a pedagogical approach focused on autonomy and sensitive teaching. This article is written within an exploratory research approach. This experience made it possible to improve the living conditions of shellfish gatherers, generating income and self-esteem for a population lacking resources and opportunities.

Keywords: design of value objects; local plastic recycling; transformation workshops; decent work; literacy for manual work.

Introdução

A poluição por plástico é um problema que o modelo vigente de reciclagem não tem conseguido mitigar. Em termos globais, menos de 10% do plástico descartado é reciclado (Kaza *et al.*, 2018). Uma alternativa a este modelo é a Reciclagem Local de Plástico (RLP). Segundo esta abordagem, o plástico descartado no lixo deve ser transformado em objetos de valor, no local de descarte, por pessoas comuns (Lima; Fialho; Gomes, 2023).

Na Universidade Federal da Bahia, desenvolveu-se tecnologia apropriada para a RLP, com uso de máquinas de reciclagem simples, robustas, fáceis de operar e de baixo custo. Estas máquinas permitem a produção de barras e placas maciças de plástico, equivalentes às peças de madeira que já estão disponíveis no mercado de marcenaria, facilitando a ampliação do uso das peças de plástico nos mercados já consagrados (Lima; Fialho; Gomes, 2023). O material produzido teve suas características físicas catalogadas e está sendo progressivamente enviado para bibliotecas de materiais, possibilitando sua divulgação em novos mercados, a exemplo da coleção com materiais de baixo ou zero carbono, desenvolvidos a partir de processos sustentáveis, realizada na Universidade de Westminster, na Inglaterra (McLean; Silver, 2025).

Uma vez que a tecnologia foi desenvolvida e testada exaustivamente em ambiente laboratorial, realizou-se sua aplicação na sociedade por meio de um Empreendimento Social que chamamos de Oficina de Transformação (OT). O modelo das OT constitui-se em um empreendimento focado na reciclagem local de plástico, com estratégias de design de objetos de valor, que visa gerar trabalho e renda em comunidades negligenciadas, envolvendo a participação de pessoas sem formação técnica prévia, particularmente mulheres.

A primeira OT foi criada na comunidade quilombola de Pedra Furada, município de Santa Luzia do Itanhy, Sergipe, e está em operação desde fevereiro de 2022. Nesta oficina, mulheres que ganhavam seu sustento coletando mariscos no mangue agora produzem móveis e outros objetos de valor de plástico reciclado (Gomes; Souza, 2024). Hoje, este modelo está se espalhando pelo país, com uma OT operacional em Itatiaia (RJ), uma em fase inicial em Itaparica (BA) e mais sete oficinas em fase pré-operacional ou em planejamento, já com financiamento garantido: Camaçari (BA); Lauro de Freitas (BA); Cuiabá (MT); Fortaleza (CE); Santarém (PA) e duas em Salvador (BA).

O objetivo deste artigo é apresentar alguns dos desafios enfrentados ao se aplicar o modelo de RLP e as soluções encontradas para superá-los, particularmente na fase de capacitação e letramento de pessoas sem formação técnica para uso de máquinas operatrizes e fabricação de objetos de valor.

A tecnologia

A implementação da RLP depende fundamentalmente de um ponto: a disponibilidade de soluções tecnológicas que possam ser apropriadas por pessoas comuns (sem formação técnica) e aplicadas em larga escala. Basicamente, são necessários equipamentos de fácil operação, fácil manutenção e, para que o projeto seja escalável, de baixo custo. Na Universidade Federal da Bahia foram desenvolvidas três famílias de equipamentos para reciclagem de plástico com estas características (Lima, 2023).

Resumidamente, temos:

- Uma família de equipamentos para produção de placas planas de plástico de pequenas dimensões (até 600mm de diâmetro). Estes equipamentos são construídos utilizando-se formas de cozinha revestidas de Teflon como molde;
- Uma família de equipamentos para produção de placas planas de plástico de grandes dimensões (um metro quadrado ou mais). Estes equipamentos são construídos utilizando-se vidro temperado como superfície não aderente e podem ser produzidos em qualquer tamanho;
- Uma família de equipamentos para produção de barras de plástico, que utiliza tubos de aço inox como molde.

A figura 1 apresenta alguns modelos de máquinas desenvolvidas para a tecnologia RLP.



Figura 1: Máquinas de Transformação: à esquerda, máquina para fabricação de placas de plástico e um exemplo de resultado; à direita, 4 (quatro) máquinas para fabricação de barras.
Fonte: Autores, 2025.

Com estes equipamentos, é possível produzir placas e barras de plástico maciço de diversos formatos e tamanhos (Figura 2). Estas barras e placas são, posteriormente, utilizadas na fabricação de móveis e outros objetos de valor.



Figura 2: Placas e barras produzidas na Oficina de Transformação de Pedra Furada.
Fonte: Autores, 2025.

O design de objetos

Normalmente, a definição do objeto a ser produzido em cada OT se dá a partir de uma discussão com as artesãs e seus possíveis clientes, tomando por base as demandas sociais, culturais e econômicas da localidade. Assim aconteceu na primeira oficina com a adoção do conjunto intitulado **Eco-Desk: carteiras sustentáveis, escolas renovadas**. Este conjunto, projetado com base em uma metodologia de design para inovação social (Franqueira, 2021), veio para resolver um problema local, pois o povoado de Pedra Furada, em Sergipe, é cercado por manguezais e as carteiras fornecidas pela prefeitura para a escola, feitas de aço-carbono e MDF, não suportavam as condições de umidade e maresia.

O conjunto Eco-Desk, formado por carteira e cadeira escolares feitas de plástico reciclado, é colorido, alegre e exclusivo. Tem cores e padrões próprios, fazendo com que a sala de aula se torne um ambiente muito agradável, longe da padronização imposta por mobiliário comercial. Suas formas têm um traço interessante, com pés na diagonal que, além de fortalecer a estrutura, permitem que haja um ângulo de 100 graus entre o encosto e o assento da cadeira, tornando-a muito confortável (Figura 3a, 3b).



Este design, que traz graça para o conjunto e conforto para o usuário, se mostrou um problema em termos de produção: nenhuma das barras é cortada em ângulo reto, todas as furações têm que ser feitas com precisão de milímetro e a montagem é, em princípio, bastante complexa, requerendo atenção especial dos montadores para que as carteiras e cadeiras tenham a estabilidade adequada.

Além dos obstáculos impostos pelo design, deparou-se em Pedra Furada (SE) com um problema não previsto: a grande dificuldade das artesãs em trabalhar com instrumentos simples como régua, trena e transferidor. Tentou-se, por diversas vezes e de diversas formas, capacitar as artesãs no uso destes instrumentos, sem sucesso. Assim que os pesquisadores se ausentavam da OT, peças mal cortadas e furadas erroneamente eram montadas, produzindo mobiliário instável e inseguro.

A capacitação e o letramento para fabricação da Eco-desk

As Oficinas de Transformação (OT) são empreendimentos sociais voltados para pessoas comuns: o objetivo sempre foi gerar trabalho e renda para pessoas que não tiveram a oportunidade de uma boa formação profissional. Na fase de implantação do projeto, as mulheres marisqueiras foram capacitadas para operar os equipamentos de transformação (Lima; Fialho; Gomes, 2023).

Figura 3: (a) Modelagem computacional, por Paulo Gomes; (b) protótipo do Eco-desk, foto de Priscila Bilino.

Fonte: Autores, 2025.

Esta primeira etapa possibilitou o entendimento sobre a fabricação das peças, placas e barras necessárias para a confecção dos objetos de valor, e correu com muita tranquilidade.

Numa segunda etapa, as mulheres precisaram ser capacitadas para a construção dos objetos desenhados, mas apresentaram maior dificuldade de compreensão e domínio das técnicas, tendo em vista a necessidade de utilização de equipamentos manuais, instrumentos de medição, conferência e precisão na realização das furações e conexões necessárias para a montagem dos móveis.

Diante de uma realidade de grande dificuldade de entendimento por parte das mulheres envolvidas na oficina, ficou claro para a equipe de projeto que seria muito difícil realizar um treinamento capaz de torná-las autossuficientes para realizar as rotinas de fabricação dos produtos de forma autônoma e independente, sobretudo quando os professores estivessem ausentes.

Tomando por base os princípios de educação propostos por Paulo Freire em seu clássico livro *Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa* (Freire, 1996), a equipe realizou rodas de conversa com as marisqueiras buscando algum ponto de contato com a cultura local que pudesse ser utilizado como suporte para o aprendizado coletivo das rotinas de fabricação. Ademais, buscou-se foco em mediações pedagógicas fundamentadas em uma “didática sensível”, partindo dos estudos de D’Ávila (2022). A didática sensível propõe metáforas como forma de acesso ao conhecimento, aproximando os educandos com os conteúdos, utilizando-se de emoções e sensações cognitivas de forma a estimular a criatividade.

Nas sessões de roda de conversa, as mulheres relataram que eram capazes de realizar ações de corte e costura de suas roupas, o que possibilitou a equipe de design a desenvolver um modelo de suporte à fabricação com base em moldes, de forma a simplificar cada etapa construtiva. A sensibilização realizada no âmbito da oficina de transformação teve como foco o envolvimento das mulheres com práticas similares de aprendizado a partir de padrões de construção simplificados. Para tanto, buscou-se a referência do campo da costura, que utiliza moldes das peças a serem costuradas, com vistas a configurar as roupas desejadas, o que é uma prática largamente vivenciada por todas, muitas vezes passadas de geração em geração.

Em um primeiro teste, foi desenvolvido um gabarito geral com as formas a serem finalizadas, permitindo que as participantes conseguissem realizar os cortes nos ângulos da Eco-desk com precisão. Porém, este molde foi insuficiente para o resultado pretendido, tendo em vista a necessidade de realizar furações e conexões adicionais para lograr o resultado pretendido pelo design do objeto.

A solução encontrada para fabricação em série foi o desenvolvimento de uma peça produzida em acrílico, cortada em máquina de corte a laser, que contém, ao mesmo tempo, os gabaritos de corte, de furação e de montagem (Figura 4).

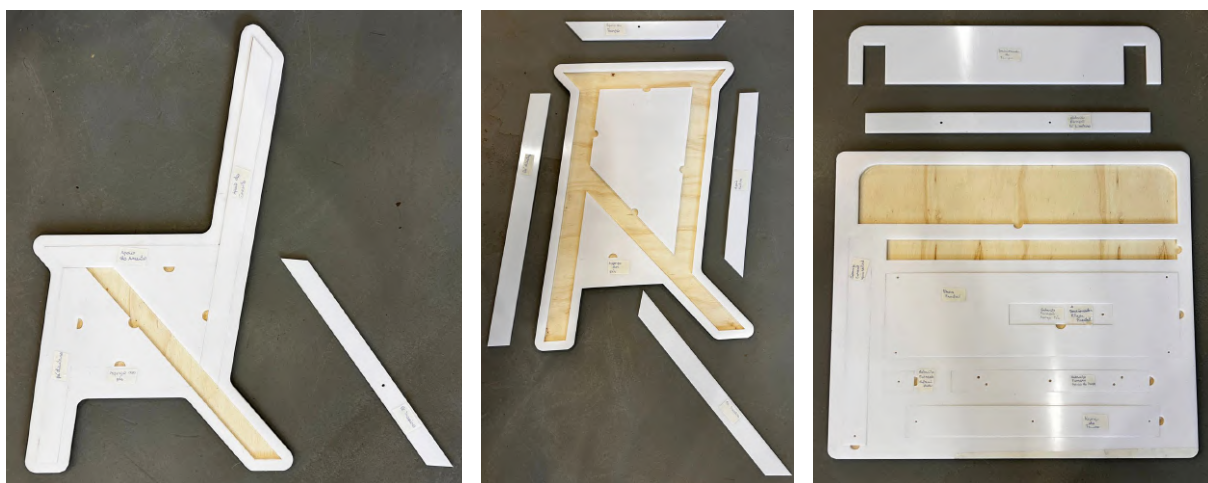


*Figura 4: Gabarito de acrílico utilizado na produção das cadeiras do conjunto Eco-Desk.
Fonte: Autores, 2026.*

O design desta peça buscou simplificar ao máximo o entendimento das rotinas de fabricação das carteiras e cadeiras, garantindo que tanto a carteira quanto a cadeira escolar pudessem ser produzidas sem a necessidade de régua, trena ou transferidor. Resumidamente, a produção é feita da seguinte forma: uma peça de acrílico retirada do conjunto é utilizada na marcação de corte da barra. Uma vez cortada em uma serra de meia esquadria, a peça é posicionada no espaço vazio deixado pelo seu gabarito (Figura 5).

Caso esta peça não se encaixe, um problema foi identificado e é corrigido para que se passasse à outra peça. Este processo se repete até que as quatro peças estejam encaixadas corretamente, finalizando um dos lados da cadeira. Neste ponto, os gabaritos de furação (peças de acrílico com as marcações dos furos) são utilizados para marcar a posição dos furos, que são feitos em uma furadeira de bancada.

*Figura 5: Demonstração de encaixes desenvolvidos para as cadeiras Eco-desk.
Fonte: Autores, 2026.*



As quatro peças cortadas e furadas são então posicionadas na placa de acrílico que funciona, agora, como gabarito de montagem, fixando as peças na posição correta para serem aparafusadas (Figura 6).



Figura 6: Artesã utilizando gabarito de montagem e parafusando uma lateral de uma cadeira Eco-desk. Fonte: Autores, 2025.

Em consonância com a proposta de uma didática sensível (D'ávila, 2022), a interação entre educandos e professores foi realizada de forma intensa, durante a confecção dos moldes e também durante o processo de fabricação das peças, permitindo um aprendizado coletivo, valorizando a experiência de manuseio de cada uma das mulheres envolvidas na oficina, consolidando um conhecimento significativo do fazer, capaz de motivá-las a dedicar mais tempo de suas atividades diárias no ambiente da oficina de transformação.

Assim, a partir dos protótipos desenvolvidos com a equipe de design, as marisqueiras foram capacitadas a fabricar as peças dedicadas a cada item do mobiliário, de forma a permitir uma produção seriada adequada, com o melhor acabamento profissional possível.

Desta forma, a adequação do método produtivo e a otimização do design com vistas a atender aos limites de compreensão da população envolvida permitiram uma fabricação otimizada e ágil, resultando em objetos de valor que efetivamente trouxeram novas perspectivas de geração de renda e transformação social para as mulheres e sua comunidade.

Após a introdução do novo método de produção, mais de 70 conjuntos Eco-Desk foram produzidos em Pedra Furada (SE). Eles substituíram todas as carteiras da escola da comunidade, sendo motivo de orgulho para alunos, professores e principalmente para as artesãs (Figura 7).



Figura 7: Sala de aula em Pedra Furada (SE).
Fonte: Autores, 2022.

Apesar de ter sido projetado para resolver um problema local de Pedra Furada (SE), o projeto das Eco-Desk está sendo reproduzido com grande sucesso. Na Oficina de Transformação em Itatiaia (RJ), após dois dias de capacitação, as artesãs conseguiram montar seu primeiro conjunto Eco-Desk. Ao divulgar as fotos deste conjunto nas redes sociais, elas conseguiram uma encomenda de 27 conjuntos para uma escola local (Figura 8). Com a implantação de oficinas de transformação em diversos estados brasileiros, acredita-se que a Eco-Desk será largamente produzida, contribuindo decisivamente com as perspectivas de um desenvolvimento sustentável e socialmente responsável.



Figura 8: EcoDesks realizadas em Itatiaia (RJ).
Fonte: Autores, 2025.

Desafios

Quando montou-se a primeira OT, em Pedra Furada (SE), foram levantadas várias hipóteses. Uma a uma, elas foram testadas e foi possível compreender melhor o modelo:

a) *Mulheres sem formação técnica e sem experiência prévia com maquinário são capazes de operar as máquinas de transformação, produzindo placas e barras de plástico maciço a partir de material descartado no lixo?*

Resultado: Sim, com uma capacitação de três dias, todas as mulheres conseguiram operar as máquinas. E mais, no primeiro dia de capacitação, as peças produzidas já tinham qualidade suficiente para serem utilizadas em mobiliário comercial.

b) *Estas mulheres conseguem aprender trabalhar com máquinas operatrizes (serras, furadeiras, lixadeiras, plainas etc)?*

Resultado: Sim, em uma segunda capacitação de três dias, as mulheres aprenderam a trabalhar com as máquinas operatrizes com segurança e alguma qualidade. Excelência nas operações de corte, furação e acabamento demoram um pouco mais e dependem de um trabalho contínuo e insistente em prol da qualidade, mas é alcançável.

c) *Estas mulheres conseguem aprender a montar móveis de qualidade comercial?*

Resultado: A princípio, não. Foram enfrentados problemas enormes de qualidade nas primeiras peças de mobiliário produzidas: acabamento mal feito, estrutura instável, erros de montagem etc. Depois de meses de tentativas compreendeu-se que parte fundamental do trabalho era desenvolver gabaritos e dispositivos que facilitassem a produção dos móveis. Os gabaritos para produção do conjunto EcoDesk são um bom exemplo. Apesar do design complexo (não há um só ângulo reto) estes gabaritos de corte, furação e montagem permitem que as artesãs produzam as peças de mobiliário com qualidade e rapidez, sem utilizar régua, trena ou transferidor. Hoje, graças a estes gabaritos e dispositivos, peças feitas nas diversas OT já em operação mantêm sempre a mesma qualidade, sendo impossível se descobrir em qual OT ela foi produzida apenas pela aparência.

d) *Elas conseguem assumir as atividades administrativas e comerciais, transformando a OT em um empreendimento autossuficiente?*

Resultado: Até agora, não. Em todas as OT já em operação, encontrou-se o mesmo problema: precificar, negociar com cliente, fazer a logística de entrega e pós-venda, pois são atividades muito distantes da vida e da rotina destas mulheres. Apesar de treinamentos em empreendedorismo e em negócios, até então, nenhuma das OT conseguiu se emancipar. Por iniciativa própria, as agora artesãs do plástico conseguem, eventualmente, fazer pequenas vendas, mas nada que garanta a viabilidade econômica do empreendimento. A solução que se conseguiu vislumbrar foi a busca por um cliente (empresa, ONG ou governo) que concorde em fazer uma compra grande a ser entregue em médio prazo, de forma a dar estabilidade à OT fornecedora. Este modelo já está funcionando bem na OT de Itaparica (BA) e na OT de Itatiaia (RJ). Negociações estão sendo feitas nas outras localidades.

Em 2025, iniciou-se o processo de “escalagem” deste projeto. Buscou-se financiadores diversos e recursos foram garantidos para a montagem de nove OTs até o final de 2026. Ademais, um

contrato entre SEBRAE Nacional e o THP garantiu a criação de cinco OTs: em São Luís (MA); Fortaleza (CE); Natal (RN); Itaparica (BA) e Trancoso (BA) e a reforma da OT de Pedra Furada (SE).

Além disso, um acordo com a empresa IBRAME (Indústria Brasileira de Metais), possibilitou a criação da OT de Itatiaia (RJ); o SENAI da Bahia financiou a criação da OT do CIMATEC Park em Camaçari (BA); um projeto financiado pela FAPESB garantiu recursos para a criação da OT de Riachão do Jacuípe (BA).

Atualmente, cada uma destas OTs está em um nível de maturidade diferente. As OTs de Pedra Furada, de Itaparica, de Itatiaia e Fortaleza estão operacionais. Na OT de Natal, as futuras artesãs estão sendo capacitadas. As máquinas de transformação e a infraestrutura estão prontas nas OTs de Trancoso e Camaçari, esperando pela primeira capacitação. A fabricação das máquinas de transformação para as OTs de Riachão do Jacuípe e para São Luiz está em curso.

Impactos

Atualmente, nenhuma das OTs está operando de forma plena. Quando totalmente operacional, cada OT deve ter de 8 a 10 artesãs, reciclando em torno de 1 tonelada de plástico por mês. Os recursos gerados pela OT devem ser suficientes para remunerar o trabalho das artesãs, cobrir os custos fixos e variáveis da OT e ainda cumprir obrigações legais que toda Cooperativa tem (Fundo de Reserva e Fundo de Assistência Técnica, Educacional e Social - FATES).

Trabalha-se com mulheres sem formação técnica, que dificilmente conseguem postos na economia formal. A remuneração que elas vão conseguir depende muito do valor dos objetos que vão comercializar, mas, baseados nos dados que se dispõe, acredita-se não ser difícil que elas consigam 1 (um) salário mínimo por mês.

Assim, espera-se que até o final de 2026, cerca de 80 mulheres estejam trabalhando em uma nova profissão (artesãs do plástico), estejam tirando da natureza cerca de 9 toneladas de plástico por mês e estejam sendo remuneradas com cerca de 1 (um) salário mínimo por mês. Este impacto é significativo, mas ainda insuficiente. Precisamos de mais.

Hoje, no Brasil, há cerca de 2000 cooperativas e associações de catadores distribuídas em mais de 1600 municípios. O objetivo é que dentro ou próximo de cada cooperativa de catadores haja uma Oficina de Transformação de Plástico. Caso se alcance este objetivo, conseguir-se-á impactar positivamente a vida de milhares de pessoas evitando, ao mesmo tempo, que milhares de toneladas de plástico cheguem aos lixões, aos rios e aos mares.

Conclusão

A Reciclagem Local de Plástico (RLP) é uma alternativa ao modelo de reciclagem convencional, o qual claramente não está conseguindo resolver o problema da poluição por plástico. O envolvimento da comunidade-alvo torna-se essencial para a aceitação e longevidade do processo de reciclagem, o que tem sido positivamente alcançado a partir das vivências e realizações das oficinas de transformação.

Ademais, as máquinas e tecnologias de reciclagem desenvolvidas na Universidade Federal da Bahia revelaram-se apropriadas para a RLP, permitindo que pessoas sem formação técnica

transformem o plástico descartado em placas e barras de plástico maciço e, posteriormente, em objetos de valor que geram renda e transformação efetiva da realidade local.

Os desafios de implantação do projeto das Oficinas de Transformação e de fabricação das Eco-Desks, conjuntos de cadeiras e carteiras escolares, exigiram da equipe de design a definição de uma metodologia própria para o entendimento de pessoas sem conhecimento prévio sobre equipamentos, medição e leitura de peças, bem como os cuidados necessários para realizar objetos com acabamento profissional.

Estes problemas foram superados utilizando-se uma abordagem didática sensível e as perspectivas de uma pedagogia voltada para a autonomia, adequando o espaço fabril às necessidades e limitações apresentadas pela comunidade envolvida na oficina de transformação. Em Pedra Furada, por exemplo, a escola do povoado já conta com mais de 70 conjuntos Eco-Desk. Em Itatiaia, as artesãs conseguiram replicar a metodologia usada na fabricação do conjunto, já iniciaram a produção e receberam encomendas, o que sinaliza o potencial significativo de perenização do projeto.

Cada conjunto Eco-Desk é único. Eles são feitos por pessoas comuns e as crianças que os utilizam se sentem especiais. Assim, este mobiliário faz com que a perspectiva de sustentabilidade se torne um valor para estas crianças e seja parte integrante de suas vidas.

Em outubro de 2024, o conjunto Eco-Desk foi premiado no *Design for a Better World Award* (DFBWA, 2024). Além dos autores deste texto, participaram do projeto Ana Paula dos Santos Conceição, Adriano Puglia Santos, Maria Domingas da Conceição Souza, Maria José Conceição Santos,

Referências

D'ÁVILA, Cristina. **Didática sensível**: contribuição para a didática na educação superior. São Paulo: Cortez, 2022.

DFBWA – **Design for a Better World Award 2024**. Website institucional. Eco-desk: carteiras sustentáveis, escolas renovadas. Museu Oscar Niemeyer, Curitiba, 2024. Disponível em: <https://dfbwaward.com/premiado/ecodesk-carteiras-sustentaveis-escolas-renovadas/>. Acesso em: 20 jun. 2025.

FRANQUEIRA, Teresa. Design for social innovation, design thinking and design methodologies. In: SOUZA, Paulo Fernando de Almeida. **Design para inovação social**: perspectivas metodológicas e casos relevantes. Salvador, Edufba: 2021, p. 75-100.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da autonomia**: saberes necessários à prática educativa. São Paulo: Paz e Terra, 1996.

GOMES, Paulo; SOUZA, Paulo Fernando de Almeida. Design para inovação social aplicado à reciclagem local de plástico: dois anos de funcionamento da oficina de transformação de Pedra Furada – Sergipe. In: PIAGGIO, Carla. (Org). **Design e impacto social: construindo futuros**. Salvador: CPD, 2024, p. 35-55.

KAZA, Silpa.; YAO, Lisa; BHADA-TATA, Perinaz; VAN WOERDEN, Frank. **What a waste 2.0**: a global snapshot of solid waste management to 2050. World Bank Publications, 2018.

LIMA, Adriano. Puglia. **Tecnologia Social para Reciclagem Local de Plásticos**. 2023, 148f. Dissertação (Mestrado em Engenharia Industrial) – Universidade Federal da Bahia, Salvador, 2023.

LIMA, Adriano Puglia; FIALHO, Rosana Lopes Lima; GOMES, Paulo Alberto Paes. Social Technology for Local Recycling of Plastic: An Example of Circular Economy. **Journal of Bioengineering, technologies and health (JBTH)**, v. 6, n. 1, p. 28-33, 2023.

MCLEAN, Will; SILVER, Pete. **Sustainable & regenerative materials for architecture**: a source book. London: Quercus Editions, 2025.

Sobre os autores

Paulo Fernando de Almeida Souza é designer, doutor em Arquitetura e Urbanismo pela Universidade de São Paulo e mestre em Desenvolvimento Sustentável pela Universidade de Brasília. Graduiu-se em Design Industrial pela Universidade do Estado da Bahia, especializando-se posteriormente em Concepção de Produtos e Design Orientado ao Ambiente (Alemanha). Realizou pós-doutorado no Parque Científico Criativo/Design Factory Aveiro, Portugal. Desde 2008, é professor da Escola de Belas Artes da Universidade Federal da Bahia (UFBA), onde se dedica ao ensino de design. É coordenador do Programa de Pós-Graduação em Design da UFBA. Seus principais interesses de pesquisa estão focados em Design para Inovação Social.

E-mail: paulosouza@ufba.br

Lattes: <http://lattes.cnpq.br/7539804353034691>

Orcid: <https://orcid.org/0000-0003-0069-9491>

Paulo Alberto Paes Gomes é graduado em Física, mestre em Física de Aceleradores de Partículas e doutorado em Engenharia Elétrica, estudando estimulação elétrica do coração, todas as titulações obtidas na UNICAMP. Realizou estágio de pós-doutorado na Universidade Politécnica da Catalunha (UPC) em Barcelona, na Cátedra UNESCO em Sustentabilidade. Desde 2011, é professor da Universidade Federal da Bahia (UFBA) no Instituto de Humanidades, Artes e Ciências Professor Milton Santos (IHAC). Desde 2023 está vinculado à Escola de Belas Artes. Coordena diversos projetos de inovação financiados pelo CNPq, FAPESB e outras instituições. Suas áreas de interesse são: Inovação e Empreendedorismo; Sustentabilidade e Economia Circular; Fabricação Digital; Design para a Sustentabilidade.

E-mail: paulopaesgomes@gmail.com

Lattes: <http://lattes.cnpq.br/6473878829028604>

Orcid: <https://orcid.org/0000-0001-9648-6348>

Design de produto aplicado à saúde: desenvolvimento de dispositivo anti-escaras para atletas de basquete em cadeira de rodas

Applied product design in healthcare: development of an anti-bedsore device for wheelchair basketball players

Carolina Santos Marques da Silva
Anderson Antonio Horta

Resumo: Este trabalho apresenta o desenvolvimento de um dispositivo anti-escaras voltado para atletas de basquete em cadeira de rodas a partir de uma abordagem do design de produto aplicada à saúde. Na primeira fase, voltada à pesquisa, foi executada uma análise do contexto do paradesporto e das especificidades do basquete em cadeira de rodas, sendo aprofundada por meio de entrevistas e observações com atletas e treinadores. Os resultados evidenciaram a recorrência de problemas relacionados às úlceras por pressão, associados ao tempo prolongado sentado e ao atrito durante a prática esportiva. Em um segundo momento, foi feita uma análise das tecnologias assistivas existentes, que apontou a ausência de soluções específicas para esse contexto. A partir dessa lacuna, em uma terceira fase, foi estruturado um processo projetual que resultou no desenvolvimento de um dispositivo com foco em ergonomia, distribuição de pressão e conforto dos atletas, com vistas a reduzir os malefícios causados de maneira colateral durante a prática esportiva da modalidade.

Palavras-chaves: design e saúde; tecnologia assistiva; úlceras por pressão; basquete em cadeira de rodas.

Abstract: This study presents the development of a pressure-relief device designed for wheelchair basketball players, based on a product design approach applied to healthcare. In the first phase, focused on research, an analysis of the paradesport context and the specificities of wheelchair basketball was conducted, which was further explored through interviews and observations with athletes and coaches. The results highlighted the recurrence of problems related to pressure ulcers, associated with prolonged sitting and friction during sports practice. In a second phase, an analysis of existing assistive technologies was conducted, which revealed the absence of specific solutions for this context. Based on this gap, in a third phase, a design process was structured that resulted in the development of a device focused on ergonomics, pressure distribution, and athlete comfort, with the aim of reducing the collateral harm caused during the practice of this sport.

Keywords: design and health; assistive technology; pressure ulcers; wheelchair basketball.

Introdução

A prática esportiva é uma importante ferramenta para a promoção da saúde, bem-estar e inclusão social em diferentes contextos. Para pessoas com deficiência, sua importância vai além dos benefícios físicos e psicológicos tradicionalmente associados ao esporte, passando a representar uma forma de conquistar autonomia, reconhecimento e reinserção social. Nesse cenário, o paradesporto assume um papel fundamental ao oferecer não apenas oportunidades de participação ativa, mas também ao contribuir para a valorização da diversidade e para a construção de uma sociedade mais inclusiva, conforme previsto pelo Estatuto da Pessoa com Deficiência (Brasil, 2015).

Apesar desses avanços, a realidade das pessoas em cadeira de rodas ainda é marcada por múltiplos desafios que não se limitam às questões de acessibilidade física. A existência de barreiras sociais e culturais, frequentemente relacionadas a estigmas associados à deficiência, impacta diretamente na forma como esses indivíduos são percebidos e inseridos na sociedade. Goffman (1988) aponta que o estigma pode reduzir o indivíduo à sua condição física, resultando em processos de desvalorização e exclusão que afetam as interações sociais e aspectos relacionados à saúde e à qualidade de vida.

No contexto esportivo, esses desafios se tornam ainda mais complexos. Embora a prática de atividades físicas adaptadas possua benefícios significativos, como a melhora da condição física, da saúde mental e da qualidade de vida (Ferreira *et al.*, 2017), atletas em cadeira de rodas estão frequentemente expostos a problemas físicos específicos decorrentes das características do seu cotidiano e da própria prática esportiva. Entre esses problemas, destacam-se as úlceras por pressão, também conhecidas como escaras, que representam uma das principais complicações associadas à permanência prolongada na posição sentada e à repetição de movimentos durante as atividades.

As úlceras por pressão são lesões que se desenvolvem por conta da pressão contínua sobre determinadas regiões do corpo, especialmente em áreas ósseas como cóccix, quadris e ísquios. Essas lesões podem evoluir para quadros graves de infecção e até mesmo levar ao óbito, se tornando um problema crítico de saúde para indivíduos com mobilidade reduzida (Bergstrom *et al.*, 1995; Razmus, 2019). No caso dos atletas de basquete em cadeira de rodas, essa situação é intensificada devido ao atrito constante e às exigências físicas do esporte, que aumentam a incidência e a gravidade dessas lesões.

Dentre as modalidades adaptadas, o Basquete em Cadeira de Rodas (BCR) destaca-se como uma das mais conhecidas e praticadas, tanto no cenário internacional quanto no contexto brasileiro (Stohkendl, 1996; Comitê Paralímpico Brasileiro, 2016). Caracterizado pela intensidade dos movimentos e pela necessidade de constante deslocamento e contato com a cadeira de rodas, o esporte impõe demandas específicas ao corpo dos atletas, especialmente no que diz respeito à distribuição de pressão e ao impacto nas regiões de sustentação do corpo.

Para que esses atletas possam praticar a modalidade com segurança e desempenho adequado, é essencial o acesso a tecnologias assistivas que atendam às suas necessidades específicas. No entanto, existe uma carência significativa de produtos desenvolvidos com foco nessa realidade, especialmente no que se refere à prevenção das úlceras de pressão. Soluções atualmente disponíveis

no mercado, como almofadas e dispositivos de apoio, em sua maioria não são projetadas para atender às condições dinâmicas e intensas do basquete em cadeira de rodas, o que compromete sua eficiência e durabilidade no contexto esportivo (Silva, 2020; Alves, 2020). Diante desse cenário, o design de produto surge como uma ferramenta para o desenvolvimento de soluções que integrem aspectos ergonômicos, funcionais e sociais. Ao atuar diretamente na criação de tecnologias assistivas mais adequadas, o Design pode contribuir para a melhoria da qualidade de vida dos atletas, promovendo não apenas conforto e segurança, mas também potencializando o desempenho esportivo e a permanência na prática da modalidade.

A partir dessa premissa, o presente trabalho tem como objetivo apresentar resumidamente o desenvolvimento de um dispositivo anti-escaras voltado para atletas de basquete em cadeira de rodas, abordando todas as etapas do processo projetual, desde a compreensão do contexto até a prototipação da solução proposta. O estudo busca evidenciar o papel do design como agente de transformação no campo da saúde e do paradesporto, propondo uma solução que responda às necessidades reais dos usuários e contribua para o avanço das tecnologias assistivas aplicadas ao esporte adaptado.

Contexto

A compreensão do contexto em que o projeto está inserido é fundamental para evidenciar a relevância da proposta desenvolvida. No caso do presente estudo, essa compreensão envolve não apenas aspectos técnicos relacionados ao basquete em cadeira de rodas, mas também dimensões sociais, históricas e de saúde que atravessam a experiência das pessoas com deficiência. A relação entre esses elementos permite identificar de forma mais clara as demandas existentes e as limitações das soluções atualmente disponíveis.

Nesse sentido, esta seção apresenta uma síntese dos principais aspectos que estruturam o tema, abordando o esporte adaptado enquanto fenômeno social, as especificidades do basquete em cadeira de rodas, os impactos da prática esportiva na vida dos atletas e os principais desafios físicos enfrentados por esse público, além das tecnologias assistivas já existentes e suas limitações no contexto esportivo.

Paradesporto e deficiência

O paradesporto, entendido como a prática esportiva por pessoas com deficiência, está diretamente relacionado às transformações sociais e culturais na forma como a deficiência é compreendida ao longo do tempo. Inicialmente fundamentado no modelo médico, esse campo atribuía as limitações enfrentadas pelos indivíduos exclusivamente às suas condições físicas ou mentais, priorizando intervenções de reabilitação com o objetivo de adequação à sociedade (Kama, 2004; Hyde, 1999).

Com o passar do tempo, esse modelo passou a ser questionado, dando origem ao chamado modelo social, que desloca o foco das limitações individuais para as barreiras estruturais e sociais que impedem a participação plena dessas pessoas na sociedade (Thomas; Smith, 2003). Nessa perspectiva, a deficiência deixa de ser entendida apenas como uma condição do indivíduo e passa a ser vista como resultado de um ambiente que não contempla a diversidade humana.

Os avanços incorporaram ainda a perspectiva interseccional, que considera a forma como diferentes dimensões de identidade, como gênero, raça e classe social, se articulam na produção de experiências de exclusão ou vulnerabilidade. Esse entendimento amplia o debate sobre deficiência ao reconhecer que os indivíduos não vivenciam essa condição de maneira homogênea, mas sim atravessada por múltiplos fatores sociais.

No contexto dessas transformações, o paradesporto surge como uma importante ferramenta de inclusão, autonomia e ressignificação da deficiência. Sua consolidação está ligada ao desenvolvimento dos Jogos Paralímpicos, que ao longo do tempo contribuíram para ampliar a visibilidade e o reconhecimento das capacidades esportivas de pessoas com deficiência (Gold; Gold, 2007; Hilgemberg, 2019).

O basquete em cadeira de rodas

O basquete em cadeira de rodas (BCR) é uma das modalidades mais tradicionais e difundidas do paradesporto, tendo sua origem relacionada ao período pós-Segunda Guerra Mundial, quando o esporte passou a ser utilizado como ferramenta de reabilitação para veteranos com lesões medulares (Strohkendl, 1996). Desde então, a modalidade se expandiu globalmente, e se consolidou como uma prática esportiva competitiva e estruturada.

No Brasil, o desenvolvimento do BCR ocorreu a partir da década de 1950, impulsionado por iniciativas individuais que trouxeram o esporte do exterior e contribuíram para sua institucionalização no país (Araújo, 1997). Ao longo do tempo, a modalidade ganhou maior visibilidade e organização, sendo hoje uma das principais práticas do paradesporto nacional, com participação em competições regionais, nacionais e internacionais (Comitê Paralímpico Brasileiro, 2016).

Apesar de seguir princípios semelhantes ao basquete convencional, o BCR possui adaptações específicas voltadas às condições dos atletas, incluindo regras diferenciadas e o uso de equipamentos próprios, como cadeiras de rodas esportivas e sistemas de fixação do corpo. Essas características tornam a prática mais inclusiva, mas também impõem exigências físicas particulares aos jogadores, especialmente no que se refere ao esforço repetitivo e à permanência prolongada em posição sentada.

Impactos do esporte e desafios físicos

A prática esportiva por pessoas em cadeira de rodas apresenta impactos significativos na qualidade de vida, promovendo benefícios que vão desde questões físicas até psicológicas e sociais. Estudos apontam que o esporte adaptado contribui para a melhoria das funções metabólicas, da capacidade cardiorrespiratória e da força muscular, além de favorecer a autoestima e a participação social (Curi *et al.*, 2021).

No entanto, paralelamente aos benefícios, a prática esportiva também expõe os atletas a desafios específicos, especialmente no que diz respeito aos aspectos físicos. A combinação entre a limitação de mobilidade, o uso contínuo da cadeira de rodas e a intensidade do esporte resulta em uma série de condições que podem impactar diretamente o desempenho e a saúde dos praticantes.

Entre os principais problemas físicos enfrentados por esse público, as úlceras por pressão, as dores crônicas associadas ao esforço repetitivo e à postura prolongada, e a incontinência urinária,

frequentemente relacionada a lesões medulares acabam se destacando. Essas condições exigem atenção constante, uma vez que podem levar à interrupção da prática esportiva e a complicações mais graves de saúde.

Escaras

As úlceras por pressão, ou escaras, são lesões que se desenvolvem devido à pressão prolongada

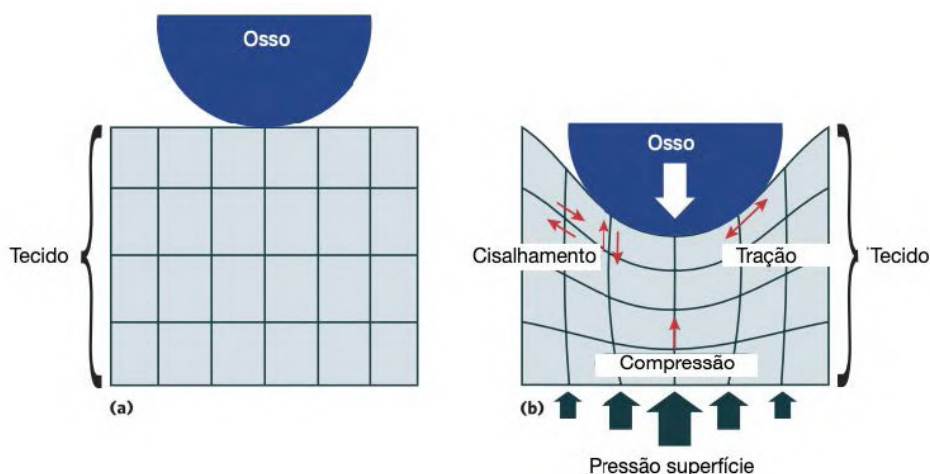


Figura 1: (a) Distorção dos tecidos devido a pressões, (b) As várias tensões distorcem os tecidos. Fonte: Meireles (2019).

sobre a pele, como representado na Figura 1, especialmente em regiões onde há proeminências ósseas, como cóccix, quadris e ísquios, (Labeau *et al.*, 2021). A redução do fluxo sanguíneo nessas áreas compromete a oxigenação dos tecidos, podendo levar à necrose e a quadros infecciosos.

Além da pressão, fatores como fricção, umidade e condições nutricionais inadequadas contribuem para o agravamento dessas lesões (Ebi *et al.*, 2019). Em casos mais severos, as escaras podem evoluir para infecções sistêmicas, como a sepse, representando risco significativo à vida, como representado na Figura 2, sendo que no Estágio 1, a pele está intacta com uma coloração avermelhada; no Estágio 2, danos parciais na pele com exposição da derme; no Estágio 3, há perda total da espessura da pele; no Estágio 4, acresce a perda dos tecidos moles e finalmente; no Estágio 5 é possível observar o tecido morto.

Figura 2: Estágios de Úlceras de Pressão. Fonte: (Stephens *et al.*, 2018, p. 2-4).



Para atletas de BCR, esse problema se torna crítico. O atrito constante com o assento, aliado à intensidade dos movimentos e ao tempo prolongado de prática, aumenta a incidência dessas lesões, impactando diretamente a continuidade nos treinos e competições (Gorecki *et al.*, 2009).

Dores crônicas e lesões por esforço repetitivo

Outro desafio recorrente entre atletas em cadeira de rodas está relacionado às dores crônicas e às lesões por esforço repetitivo. A necessidade de impulsionar a cadeira de forma contínua e realizar movimentos intensos com os membros superiores gera sobrecarga nas articulações, especialmente nos ombros, braços e coluna (Goosey-tolfrey; Leicht, 2013). Essas dores podem comprometer a capacidade funcional do atleta, reduzindo seu desempenho esportivo e sua qualidade de vida. Além disso, a persistência da dor pode gerar impactos psicológicos relevantes, como ansiedade e desmotivação, se tornando um ciclo que interfere diretamente na prática do esporte (Kennedy; Frankel, 2008).

Incontinência urinária

A incontinência urinária é uma condição comum entre pessoas com lesões medulares, decorrente da interrupção dos sinais nervosos responsáveis pelo controle da bexiga. Essa condição pode gerar o desconforto físico, constrangimentos sociais e dificuldades práticas durante a realização de atividades esportivas. No contexto estudado, a necessidade de utilização de dispositivos auxiliares para o manejo da urina pode interferir na experiência do atleta, trazendo complicações relacionadas à higiene, ao conforto e à própria participação em competições.

Tecnologias assistivas no BCR e limitações

As tecnologias assistivas (TAs) desempenham um papel fundamental na viabilidade da prática esportiva por pessoas com deficiência, englobando produtos e recursos que buscam ampliar a funcionalidade, a autonomia e a participação social desses indivíduos (Comitê de ajudas técnicas, 2007).

No BCR, as principais tecnologias utilizadas envolvem a cadeira esportiva, as almofadas de apoio, os cintos de fixação, as faixas de estabilização e, em alguns casos, dispositivos para manejo de incontinência urinária. Cada um desses elementos contribui para o desempenho e a segurança do atleta, sendo ajustado às suas necessidades específicas.

Entretanto, apesar da diversidade de soluções disponíveis, observa-se que a maioria desses produtos não é desenvolvida considerando as particularidades da prática esportiva. Dito isso, se tornou essencial a realização de uma análise paramétrica dos principais produtos atualmente utilizados pelos atletas a fim de compreender suas características, materiais, formas e comportamentos em uso.

Análise paramétrica dos produtos

A análise paramétrica dos produtos utilizados no BCR permitiu compreender, de forma comparativa, como diferentes soluções respondem aos requisitos ergonômicos, fisiológicos e funcionais da modalidade. Para isso, foram utilizados parâmetros que atravessam dimensões de saúde, desempenho e usabilidade, como higiene, estabilidade, capacidade de ajuste, nível de personalização, custo e conforto segundo a abordagem de Kolcaba (1992). A partir desses critérios, foi possível revelar não apenas as especificidades técnicas de cada produto, mas também as incoerências existentes entre sua construção e as exigências reais da prática esportiva.

Cadeira de rodas

O conjunto analisado, as cadeiras esportivas revelam contrastes marcantes entre modelos internacionais de alta performance e soluções nacionais mais acessíveis. A partir dos parâmetros definidos, observa-se que os modelos Quickie All Court, RGK Elite X, Per4max Thunder e Ortomix diferem substancialmente em três eixos principais: estabilidade dinâmica, precisão de ajustes e capacidade de personalização, conforme ilustra a Figura 3.

A Quickie All Court, por exemplo, incorpora um quadro rígido e ajustável, permitindo configurações finas de centro de gravidade, encosto, camber e apoios. Sua higiene é adequada devido ao design aberto, e o conforto assume caráter funcional, entrega estabilidade, mas depende de almofadas adicionais para prevenir úlceras. Apesar de versátil, o custo elevado limita o acesso para atletas brasileiros.

A RGK Elite X, por outro lado, é o extremo oposto em termos de precisão paramétrica, construída sob medida, cada variável é customizada para o corpo do atleta. No entanto, essa excelência ergonômica e biomecânica vem acompanhada de um custo proibitivo, tornando o modelo inacessível para a maior parte do público nacional.

A Per4max Thunder, posicionada entre os dois extremos, mantém parâmetros robustos, mas não chega às minúcias da RGK. Seu custo, entretanto, ainda é elevado, e depende das importações.

A solução Ortomix, por sua vez, cumpre um papel importante no mercado brasileiro ao oferecer um preço acessível. Contudo, sua paramétrica é muito mais limitada, os ajustes pós-fabricação são reduzidos, os materiais são menos otimizados, e o nível de personalização ergonômica não acompanha a complexidade das demandas esportivas.



Figura 3: Análise Paramétrica da cadeira de rodas. Fonte: Elaborada pelos autores (2025).

Em síntese, como exemplificado na Figura 3, o diagnóstico paramétrico revela a ausência de opções capazes de combinar robustez, ajuste dinâmico e custo acessível, uma lacuna crítica para atletas amadores e equipes brasileiras.

Almofadas para prevenção de úlceras por pressão

A análise das almofadas demonstra que nenhum dos modelos disponíveis equilibra de forma satisfatória os parâmetros de redistribuição de pressão, estabilidade, durabilidade e adequação ao movimento esportivo.

As almofadas viscoelásticas, como a Viscomed Prime, são confortáveis e acessíveis, proporcionando alívio e moldagem corporal eficientes. Contudo, retêm calor, dificultam a higiene e perdem estabilidade sob movimentos bruscos, o que pode comprometer a performance no basquete.

As almofadas de gel oferecem sensação térmica mais agradável e boa distribuição de pressão, porém são mais pesadas, suscetíveis a vazamentos e instáveis para manobras rápidas, produzindo um comportamento fluido incompatível com o esporte.

Já as almofadas de ar (como a Roho Quadtro) apresentam a melhor redistribuição de pressão dentre todos os modelos, cumprindo bem a função clínica. No entanto, sua instabilidade dinâmica impede giros, acelerações e trocas de direção eficientes. Além disso, são vulneráveis a perfurações e possuem custo mais elevado.

As almofadas híbridas surgem como uma tentativa de conciliar estabilidade e alívio de pressão. Embora sejam a alternativa mais próxima das necessidades esportivas, ainda não oferecem a rigidez, durabilidade e controle postural desejados para uso intenso e de alto impacto.



A leitura paramétrica (Figura 4) evidencia que aquilo que é clinicamente mais eficiente para prevenir úlceras é frequentemente o que pior performa em quadra, criando uma incompatibilidade que ainda não foi resolvida pelo mercado.

Figura 4: Análise Paramétrica das almofadas.
Fonte: Elaborada pelos autores (2025).

Recipientes para incontinência urinária

Os dispositivos de continência, cateteres externos e bolsas coletoras (Figura 5), apresentam parâmetros que funcionam em contextos cotidianos, mas se mostram insuficientes quando avaliados sob as exigências do basquete. Os cateteres externos possuem boa discrição e facilitam

a higiene quando substituídos regularmente. No entanto, apresentam riscos significativos como descolamento por suor, irritação cutânea, alergias, desconforto psicológico e vazamentos em movimentos intensos. Assim, falham no parâmetro de segurança em ambiente de impacto.



Conveen® cateter externo
Coloplast.



Conveen® bolsa de perna security plus+
Coloplast.

Figura 5: Cateter Externo e Bolsa de Perna.

Fonte: Coloplast (2024).

As bolsas coletoras, quando acopladas ao cateter, adicionam peso, volume e atrito. A análise desse produto demonstra que elas comprometem três dimensões fundamentais, a estabilidade, a liberdade de movimento e a discrição. Além disso, o risco de queda ou rompimento do recipiente durante o jogo afeta não apenas a performance, mas também a higiene e a segurança da quadra.

Em ambos os casos, os produtos apresentam parâmetros desalinhados com uso esportivo, revelando a inexistência de soluções desenvolvidas especificamente para práticas de alta intensidade.

Pesquisa com usuários

A investigação com os usuários constitui uma etapa central no desenvolvimento do presente projeto, uma vez que possibilita a compreensão direta das experiências, necessidades e dificuldades enfrentadas pelos atletas de BCR. Ao incorporar a perspectiva dos próprios usuários, o processo de design se torna mais alinhado à realidade prática, permitindo identificar problemas que muitas vezes não são evidentes em análises exclusivamente teóricas.

Nesse sentido, a pesquisa foi planejada a partir de entrevista semiestruturada e observações em ambiente real de treino, a fim de construir uma visão aprofundada sobre o contexto de uso dos equipamentos e sobre os impactos da prática esportiva no cotidiano dos atletas.

Metodologia da pesquisa

A pesquisa com usuários foi conduzida por meio de entrevistas semiestruturadas, uma técnica que permite combinar perguntas previamente definidas com a possibilidade de explorar questões emergentes ao longo das respostas. De acordo com Lakatos e Marconi (2003), esse tipo de abordagem favorece a obtenção de dados mais ricos e detalhados, por permitir que os participantes expressem suas percepções e experiências de forma mais livre, sem comprometer a consistência das informações coletadas.

Foram elaborados dois roteiros distintos de entrevista, um direcionado aos atletas e outro ao treinador, contemplando questões relacionadas à experiência no esporte, ao desempenho dos

equipamentos, ao conforto durante a prática e às dificuldades enfrentadas no dia a dia. Além das entrevistas, foi realizada observação direta dos treinos, permitindo identificar comportamentos e situações que não foram explicitamente relatados pelos participantes.

As pesquisas foram realizadas com equipes de BCR localizadas na Região Metropolitana de Belo Horizonte. Foram identificados dois grupos: o primeiro, a Associação Mais Acessível (AMA), situada em Belo Horizonte e a Associação das Pessoas com Deficiência Maurício Peçanha (APDMP), localizada em Contagem. Devido à proximidade de competições oficiais, a equipe da AMA autorizou apenas a observação dos treinos, sem a realização de entrevistas diretas com os atletas. Ainda assim, o acompanhamento do treino contribuiu para a compreensão do contexto de uso dos equipamentos. Já na APDMP, foi possível realizar tanto entrevistas quanto observações, o que permitiu uma coleta de dados mais aprofundada.

A entrevista principal foi conduzida no dia 23 de maio de 2024, durante um treino da equipe da APDMP, contando com a participação do treinador e de diversos atletas da equipe.

O questionário desenvolvido para os atletas incluiu as seguintes perguntas:

- Você poderia me contar um pouco sobre sua experiência jogando BCR?
- Quais são os aspectos que você mais aprecia e os que você acha mais desafiadores?
- Como você descreveria o desempenho da sua cadeira de rodas durante os jogos?
- Existe algum aspecto que você acha que poderia ser melhorado?
- Como você se sente em relação ao conforto da sua cadeira de rodas durante os treinos e partidas? Há algo que você ajustaria para melhorar seu conforto ou desempenho?
- Quais são as áreas do seu corpo que mais sentem impacto durante e após os jogos?
- Como você gerencia esse impacto e quais medidas você toma para cuidar da sua saúde e bem-estar?
- Se você pudesse sugerir qualquer mudança ou adição à cadeira de rodas que você usa, o que seria? Por favor, sinta-se à vontade para compartilhar qualquer ideia que você acredita que poderia melhorar sua experiência no jogo.

Já para os treinadores, o questionário incluiu as seguintes perguntas:

- Como você chegou até essa equipe?
- Você poderia me contar um pouco sobre sua experiência treinando a equipe de BCR?
- Quais são os maiores desafios e recompensas que você encontrou ao longo do tempo?
- Na sua opinião, como as cadeiras de rodas atuais utilizadas pelos jogadores influenciam o desempenho da equipe?
- Existe algum aspecto específico do equipamento que você acredita que poderia ser melhorado para beneficiar os atletas?
- Como treinador, você observa algum padrão em termos de desconforto ou lesões entre os jogadores?
- Como você e a equipe técnica trabalham para prevenir e gerenciar esses problemas?
- Se você pudesse sugerir qualquer mudança ou adição nas cadeiras de rodas utilizadas pela sua equipe, o que seria?
- Quais características você acredita que poderiam fazer a maior diferença no desempenho e bem-estar dos atletas?

Resultados

As entrevistas realizadas com o treinador e com os atletas da equipe de de BCR da APDMP constituíram uma etapa fundamental para compreender as demandas reais, as dificuldades cotidianas e as percepções subjetivas dos usuários dos produtos analisados. Participaram da pesquisa um treinador e 11 atletas, cujas experiências revelam o impacto do design, ou da falta dele, nas práticas esportivas e na saúde dos jogadores.

O treinador participante é filho do fundador da APDMP e assumiu a liderança da equipe após o falecimento do pai. Atua de forma voluntária, motivado pelo vínculo afetivo e histórico com os atletas e com a modalidade. Já os atletas entrevistados representam diferentes classificações funcionais e níveis de experiência no esporte, oferecendo um panorama amplo das diversas realidades corporais e técnicas presentes na equipe.

Um dos aspectos mais recorrentes nas entrevistas diz respeito à precariedade e ao acesso limitado a tecnologias assistivas adequadas. Como sintetizado pelo treinador, “quase tudo que a gente usa aqui é adaptado, a gente faz o que é possível [...]”. Essa afirmação resume a realidade de um cenário em que cadeiras esportivas circulam entre diferentes atletas e passam por adaptações improvisadas para atender características corporais diversas.

O treinador reforça que as cadeiras esportivas utilizadas apresentam um valor médio de R\$10.000,00, custo inviável para a maioria dos jogadores. Ele relata: “se a gente tivesse condições de comprar uma cadeira sob medida para cada um [...] o desempenho dos atletas seria completamente diferente”. Isso evidencia que a personalização do equipamento é determinante para a performance e prevenção de lesões, mas permanece inacessível devido aos custos elevados e à inexistência de políticas públicas específicas.

Os atletas confirmam essa realidade. Durante a entrevista coletiva, um deles afirmou: “A gente joga com o que tem [...] muitas vezes a cadeira não é pra gente, aí machuca, escorrega, pega errado [...]”. Esse depoimento confirma as análises paramétricas apresentadas anteriormente, reforçando que equipamentos não projetados sob medida geram impactos físicos diretos.

As entrevistas revelam que as úlceras de pressão são um problema frequente, grave e praticamente inevitável nas condições atuais de treino e competição. Um dos atletas afirmou: “Quando começa a ferir, não tem muito o que fazer, às vezes a gente tem que parar de treinar porque não dá pra sentar’.

O depoimento individual de um dos atletas, que permaneceu após a entrevista em grupo, aprofunda essa questão. Ele relata: “A melhor almofada que já usei era de água [...], mas estourou rápido. A outra que tenho também não aguenta muito tempo. Eu fico sempre com medo de ferir de novo”. Esse caso específico exemplifica que as almofadas disponíveis no mercado não atendem simultaneamente aos requisitos de redistribuição de pressão, estabilidade e durabilidade, falhando diante das exigências do esporte.

Os desconfortos relacionados às faixas de estabilização e aos cintos de segurança também surgiram repetidamente. Um dos atletas comentou: “A faixa machuca sempre no mesmo lugar. Ela é adaptada, feita com elástico que a gente tem [...] ela não foi feita pra isso”. Esse depoimento revela como produtos originalmente pensados para outro contexto clínico se tornam inadequados quando inseridos no ambiente esportivo.

Em relação aos dispositivos urinários, Yankow compartilhou um caso sensível envolvendo um de seus atletas: “Ele precisa usar camisinha ou coletor durante o jogo e os treinos [...] e isso gera muito constrangimento. Às vezes vaza, dependendo do confronto, ela solta e o jogo tem que ser paralisado em razão da urina na quadra, às vezes incomoda [...]”. Esse relato reafirma a incompatibilidade entre produtos projetados para uso cotidiano e os parâmetros extremos do BCR, evidenciando mais um ponto crítico de intervenção do design.

Além das dores e ferimentos físicos, os atletas destacaram desafios emocionais e sociais. Sobre a vivência no esporte, um deles disse: “Aqui a gente se sente livre. Na quadra, ninguém olha a nossa limitação.” Outro completou: “A equipe vira família. O esporte salvou muita gente aqui.”

Esses depoimentos confirmam que os equipamentos não apenas influenciam o desempenho físico, mas mediadores da autonomia, da autoestima e do sentido de pertencimento.

Observações de campo

A observação dos treinos permitiu identificar situações que complementam as informações colhidas nas entrevistas. Durante a prática esportiva, foi possível observar a intensidade dos movimentos, o contato constante entre o corpo e a cadeira de rodas e a repetição de esforços, fatores diretamente relacionados ao surgimento de desconfortos e lesões.

Um dos aspectos que chamou atenção foi a improvisação de soluções por parte dos atletas. Em alguns casos, foram utilizados materiais alternativos, como pedaços de madeira ou espuma improvisada, para suprir a ausência de equipamentos adequados. Essa prática evidencia a carência de produtos específicos e acessíveis para esse público.

Também foi observado o uso de dispositivos para manejo de incontinência urinária (Figura 6), que, além de apresentarem limitações de higiene, podem gerar situações de constrangimento durante a prática esportiva. Da mesma forma, os sistemas de fixação, como cintos e faixas, embora essenciais para a estabilidade do atleta, apresentam limitações em termos de conforto e durabilidade.



Figura 6: Recipiente de Urina sendo utilizado por um jogador da APDMP. Fonte: Acervo dos autores (2024).

Essas observações reforçam a ideia de que os equipamentos atualmente utilizados não atendem plenamente às demandas da prática esportiva, evidenciando a necessidade de soluções que considerem de forma integrada aspectos de ergonomia, resistência e adaptação ao movimento.

Síntese do Contexto de Trabalho

A partir da análise das entrevistas e das observações de campo, foi possível identificar a necessidade premente no desenvolvimento de tecnologias assistivas voltadas para o basquete em cadeira de rodas. Embora existam soluções destinadas à prevenção de escaras no contexto clínico, elas não são adequadas para o uso esportivo, seja pela baixa resistência, pela falta de estabilidade ou pela limitação em acompanhar os movimentos do atleta.

Os relatos evidenciam que as úlceras por pressão constituem um dos principais problemas enfrentados pelos atletas, afetando diretamente sua saúde, desempenho e continuidade na prática esportiva. Ao mesmo tempo, as alternativas disponíveis no mercado não oferecem respostas satisfatórias para essa demanda específica.

Dessa forma, foi identificada uma demanda clara pelo desenvolvimento de um produto que atue na prevenção de escaras, adaptado às condições reais do esporte e que considere aspectos como conforto, durabilidade, movimentação e acessibilidade. Esse contexto orienta diretamente a definição do projeto apresentado neste trabalho, que busca responder a uma necessidade real dos usuários a partir da aplicação de abordagens projetuais do design de produto.

Definição do projeto

A partir das etapas citadas anteriormente, foi possível delimitar de forma mais precisa o foco do projeto e as diretrizes que orientam seu desenvolvimento. Essa etapa é fundamental para transformar as informações levantadas anteriormente em uma proposta de design, alinhada às necessidades dos atletas e às limitações identificadas no cenário atual. Os resultados da pesquisa evidenciam que, embora existam diferentes tecnologias assistivas aplicadas ao BCR, existe uma lacuna significativa no desenvolvimento de soluções voltadas especificamente para o contexto esportivo, especialmente no que diz respeito à prevenção de úlceras por pressão. As alternativas disponíveis no mercado, em sua maioria, não são capazes de atender de forma satisfatória às exigências de resistência, mobilidade e impacto características da prática do BCR, o que compromete sua eficiência e durabilidade.

Diante disso, o problema de design pode ser definido como a necessidade de desenvolver uma solução que minimize a ocorrência de escaras em atletas de basquete em cadeira de rodas, considerando simultaneamente fatores como conforto, adaptação ao movimento, resistência ao uso intenso e viabilidade de acesso por parte dos usuários.

O público-alvo do projeto é composto majoritariamente por atletas amadores ou semi-amadores, que participam de equipes locais e regionais e que, em grande parte, não dispõem de recursos financeiros elevados para aquisição de equipamentos especializados. Esses indivíduos frequentemente conciliam a prática esportiva com outras atividades profissionais e utilizam o esporte tanto como forma de reabilitação quanto de integração social, o que reforça a importância de soluções acessíveis, duráveis e eficientes.

Além disso, a realidade observada nas equipes indica que os equipamentos utilizados são muitas vezes compartilhados ou adaptados de maneira improvisada, o que aumenta a necessidade de um produto que seja versátil, de fácil ajuste e capaz de atender diferentes perfis de usuários dentro de um mesmo contexto.

Considerando esses fatores, o projeto se tornou o desenvolvimento de um dispositivo anti-escaras como resposta principal ao problema identificado. Essa escolha se justifica pelo impacto direto que esse tipo de solução pode gerar na saúde e no desempenho dos atletas, bem como pela viabilidade de desenvolvimento dentro das condições estabelecidas pelo projeto. Dessa forma, o produto proposto busca atuar não apenas como um elemento de conforto, mas como um produto capaz de reduzir a pressão em áreas críticas do corpo durante a prática esportiva, contribuindo para a prevenção de lesões e para a continuidade dos atletas na atividade. Essa definição orienta todas as etapas seguintes do desenvolvimento, estabelecendo os critérios e objetivos que guiaram as decisões projetuais apresentadas a seguir.

Desenvolvimento do projeto

O desenvolvimento do projeto foi conduzido a partir da articulação entre os dados obtidos na pesquisa com usuários, os referenciais teóricos levantados e a aplicação de metodologias projetuais do design de produto. Essa etapa teve como objetivo transformar a oportunidade identificada em uma solução concreta, considerando simultaneamente aspectos funcionais, ergonômicos, materiais e simbólicos.

Para isso, o processo projetual foi estruturado de forma gradual, partindo da definição conceitual do produto até a materialização de um protótipo físico, passando por etapas de geração de ideias, experimentação e testes.

Metodologia projetual

A condução do projeto foi baseada em uma abordagem que combina diferentes referências metodológicas do design, especialmente as contribuições de Verganti (2009) e de Cagan e Vogel (2012), além da aplicação de ferramentas descritas por Baxter (2005). Essa combinação permite integrar diferentes dimensões do processo de desenvolvimento de produto, desde a interpretação do contexto sociocultural até a viabilidade técnica da solução. A estrutura adotada seguiu uma lógica dividida em quatro momentos principais: compreensão, ideação, desenvolvimento e validação. Ainda que essas etapas não tenham ocorrido de forma linear, elas serviram como base para organização do processo, permitindo avanços progressivos na definição e materialização do produto.

Conceito do produto

A definição do conceito teve como objetivo orientar as decisões projetuais de maneira coerente, estabelecendo uma direção clara para o desenvolvimento da solução. Para isso, foi utilizada a técnica de triangulação conceitual, do Prof. Dr. Anderson Antonio Horta, da Universidade do Estado de Minas Gerais, que articula fatores contextuais, materiais e imateriais na construção do significado do produto (Figura 7).

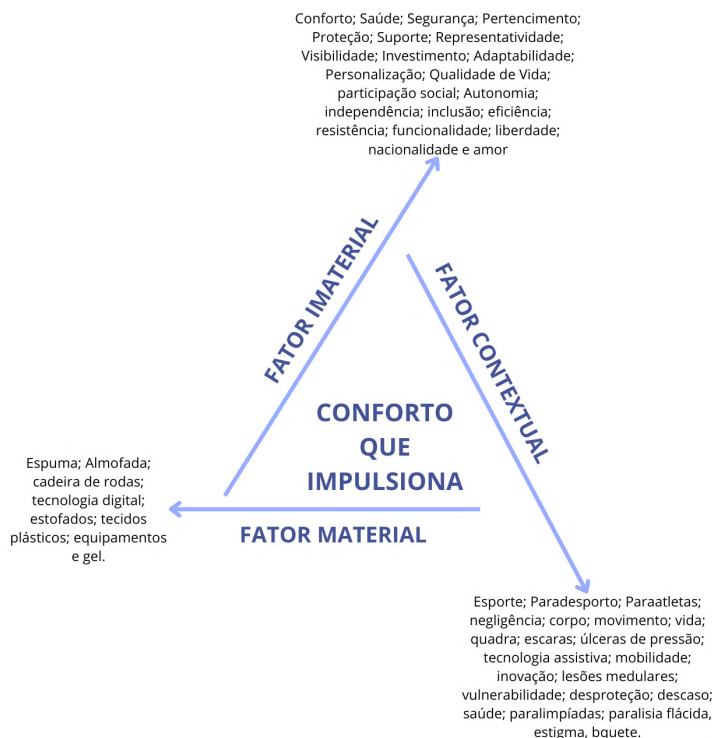


Figura 7:
Triangulação conceitual.
Fonte: Elaborada pelos autores (2025).

Os fatores contextuais consideraram elementos relacionados ao esporte, ao paradesporto, à saúde e às condições de vulnerabilidade enfrentadas pelos atletas. Já os fatores materiais envolveram a análise de possíveis suportes físicos para o produto, como tecidos, espumas e estruturas de suporte. Por fim, os fatores imateriais incluíram aspectos como conforto, segurança, autonomia e qualidade de vida.

A partir da correlação entre esses elementos, o conceito definido para o projeto foi “conforto que impulsiona”, sintetizando a proposta de um produto que não apenas protege o usuário, mas que também contribui para seu desempenho esportivo.

Diretrizes e requisitos

Com base na definição do problema e nos dados obtidos junto aos usuários, foram estabelecidas diretrizes que orientaram o desenvolvimento do produto (Quadro 1).

Essas diretrizes priorizam a redução da pressão em áreas críticas do corpo, a adaptação aos movimentos dinâmicos do esporte e a resistência ao uso intenso. As diretrizes principais estão agrupadas em quatro fatores:

- I. econômicos;
- II. ergonômicos;
- III. estéticos; e
- IV. tecnológicos.

Os requisitos foram distribuídos em oito grupos: (1) econômicos (2) sustentabilidade, (3) funcionalidade, (4) antropometria, (5) morfologia, (6) inovação, (7) aspectos técnicos, e (8) aspectos produtivos que incluem as normas técnicas, acabamento de qualidade e a facilidade de produção em escala.

DIRETRIZES E REQUISITOS DO PROJETO			
Produto: Dispositivo anti escara Função: Prevenção de úlceras de pressão em atletas de BRC			
Econômicos	ECONÔMICOS	CUSTO DE PRODUÇÃO	Garantir que os custos de fabricação seja acessível para o público alvo do projeto.
		CUSTO DE MANUTENÇÃO	Minimizar os custos de manutenção e ampliar a vida útil do mesmo
	SUSTENTÁVEIS	MATERIAIS	Usar materiais mais sustentáveis e que possibilitam um processo produtivo com menor impacto ambiental
		RECICLABILIDADE	Possibilidade de reciclagem ao final da vida útil
Ergonômicos	FUNCIONALIDADE	ADAPTABILIDADE	Ser adaptável para diferentes cadeiras e pessoas Sejam fáceis de instalação, ajuste e remoção
		PORTABILIDADE	Ser leve e de fácil transporte
	ANTROPOMETRIA	POSTURAL	Oferecer conforto; proporcionar distribuição uniforme de pressão para prevenção de escaras;
		SEGURANÇA	Capacidade de ajustar às dimensões corporais específicas de cada usuário e garantir mecanismos de segurança, para evitar o deslizamento ou quedas
Estéticos	MORFOLÓGICOS	DESIGN	Visualmente atraente refletindo a identidade do esporte Personalização de Cores
		INTEGRAÇÃO	Garantir que o dispositivo se integre bem ao visual da cadeira de todas esportiva
	INOVAÇÃO	MATERIAIS	Materiais tecnológicos e/ou digitais; Hipoalergênico
		TECNOLOGIA	Tecnologia digital para monitoramento de pressão e ajustes em tempo real
Tecnológicos	TÉCNICOS		Absorção de Impacto; Resistência contra atrito, perfurações e rasgos; e termorregulação.
		HIGIÊNE	Facilidade de limpeza; Evitar o acúmulo e a absorção de líquidos
	PRODUTIVOS	NORMATIVOS	Cores sólidas; Não exibir marcas ou propagandas; Altura máxima de 60 mm; O conjunto cadeira + dispositivo não pode ter mais de 580 mm do chão.
		ESCALABILIDADE	Desenvolver o processo de produção que possa ser facilmente escalado para atender a demanda

Além disso, foram considerados aspectos como conforto térmico, facilidade de higienização, durabilidade e acessibilidade econômica, tendo em vista o perfil do público-alvo definido. A necessidade de um produto versátil, capaz de atender diferentes usuários e contextos, também foi um fator relevante na definição dessas diretrizes.

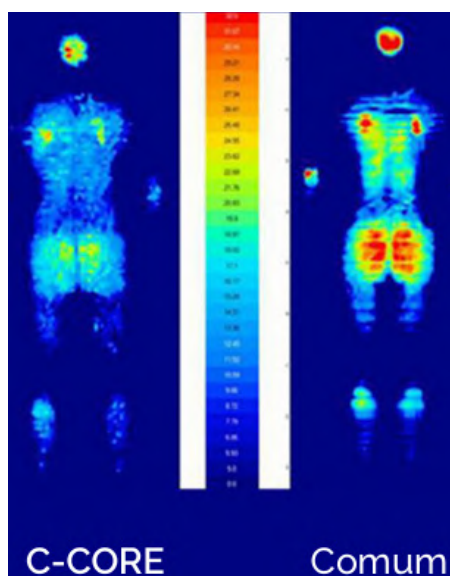
Estudo de materiais

A escolha dos materiais foi um dos pontos centrais do desenvolvimento, uma vez que o produto está em contato direto com o corpo e desempenha função de proteção. A partir das análises realizadas, optou-se pela utilização do material C-CORE (Figura 8), uma estrutura tridimensional em polietileno de alta densidade que apresenta propriedades compatíveis com os requisitos do projeto.



*Figura 8: Material C-CORE.
Fonte: C-CORE (2024).*

Esse material se destaca por sua capacidade de distribuir a pressão de maneira eficiente, além de ser leve, resistente, respirável e lavável, como demonstrado na Figura 9. De acordo com dados fornecidos pelo fabricante, o C-CORE pode reduzir significativamente a pressão exercida sobre a superfície corporal, contribuindo para a prevenção de lesões por pressão (C-CORE, 2024).



*Figura 9: Comparativo entre o C-CORE e a Espuma comum.
Fonte: C-CORE (2024).*

Para o revestimento externo, foi selecionado o tecido de nylon 100% poliamida, devido à sua resistência, baixa absorção de umidade e durabilidade, características essenciais para o contexto esportivo. Os sistemas de fixação foram desenvolvidos utilizando fitas de nylon e engates de polipropileno, garantindo segurança e facilidade de uso, representados na Figura 10.



Figura 10: Materiais utilizados para o desenvolvimento do produto.
Fonte: Dos autores (2024).

Geração de ideias

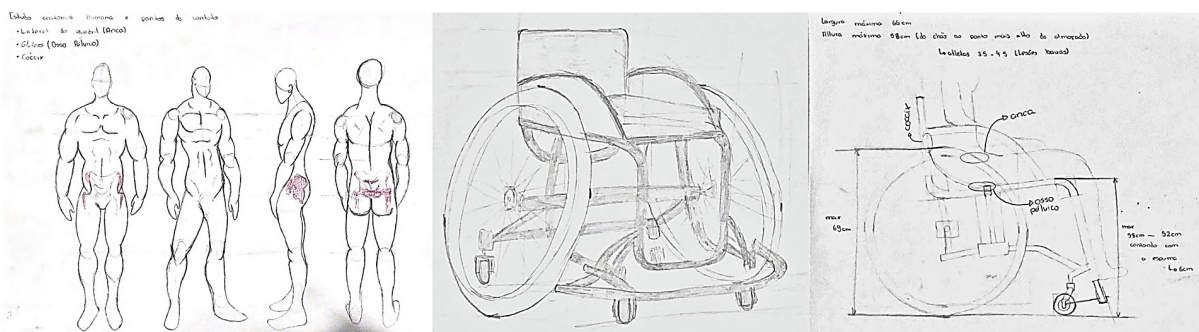
A etapa de geração de ideias buscou explorar diferentes possibilidades formais e funcionais para o produto, a partir de referências visuais e análises de soluções existentes (Figura 11). Foram elaborados painéis visuais que reuniam imagens de almofadas anti-escaras, equipamentos esportivos e dispositivos de proteção corporal, ampliando o repertório projetual.

Figura 11: Painel Visual da geração de Ideias.
Fonte: Elaborado pelos autores (2024).



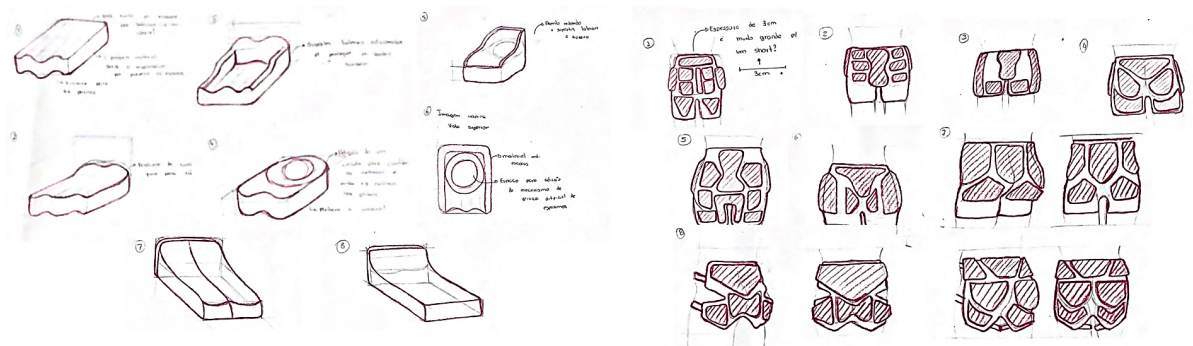
Além disso, foram considerados aspectos relacionados à anatomia do corpo humano e aos pontos de contato com a cadeira de rodas, permitindo identificar as áreas mais suscetíveis à formação de escaras (Figura 12).

Figura 12: Estudo da anatomia e pontos comuns de úlcera de pressão.
Fonte: Elaborado pelos autores (2024).



A partir dessas informações, foram desenvolvidos esboços iniciais que exploravam tanto soluções baseadas em almofadas quanto alternativas integradas ao vestuário do atleta. (Figura 13).

Figura 13: Primeira geração de Ideias.
Fonte: Elaborado pelos autores (2024).



Desenvolvimento da Proposta

O desenvolvimento da solução envolveu a geração e avaliação de diferentes alternativas, que foram sendo progressivamente refinadas a partir de testes e análises ergonômicas. Inicialmente, foram produzidos desenhos exploratórios (Figura 14) inspirados em referências visuais associadas ao conceito do projeto, como formas que remetem à leveza e à sustentação.

Figura 14: Geração de Alternativas.
Fonte: Elaborado pelos autores (2024).



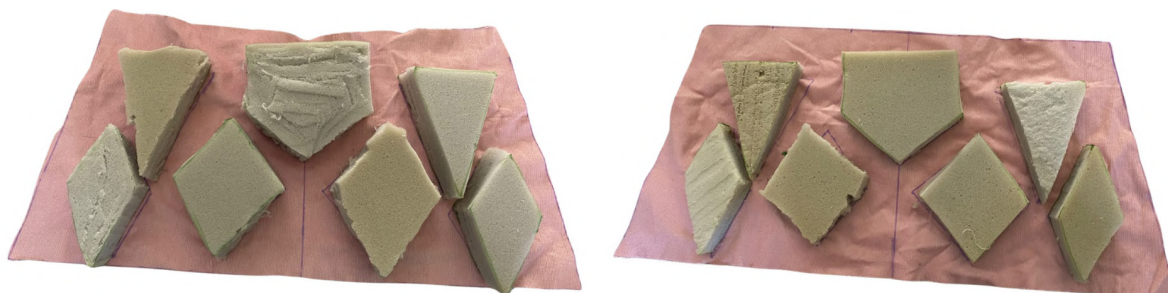
Para aprofundar a compreensão da relação entre o corpo e o produto, foi desenvolvido um molde físico da região do quadril e das pernas, utilizando como base um voluntário com características semelhantes ao público-alvo (Figura 15). Esse procedimento permitiu identificar com maior precisão os pontos de pressão e orientar o dimensionamento da solução.

Figura 15:
Desenvolvimento do
molde e planificação.
Fonte: Elaborados
pelos autores (2024).



Durante essa etapa, também foram realizados testes volumétricos (Figura 16) utilizando materiais substitutos para simular o comportamento do C-CORE em diferentes espessuras. Os resultados indicaram a necessidade de maior espessura nas regiões de maior impacto, como os glúteos e o cóccix, enquanto áreas com menor pressão poderiam receber menor volume de material.

Figura 16: Teste
Volumétrico - Espuma
de 30 e 50 mm.
Fonte: Elaborado
pelos autores (2024).



Entre as alternativas desenvolvidas (Figura 17), foi selecionada aquela que melhor conciliava os requisitos de conforto, proteção e adaptação ao movimento. A solução adotada propõe um dispositivo integrado ao corpo do usuário, com zonas de proteção estrategicamente posicionadas nas áreas de maior contato.



Figura 17:
Alternativa
Selecionada.
Fonte: Elaborada
pelos autores (2024).

Prototipação

A etapa de prototipação consistiu na materialização da solução desenvolvida, permitindo avaliar seu comportamento em condições próximas ao uso real. Inicialmente, foram realizados testes com moldes de tecido, que passaram por diversas adaptações até atingir um formato considerado adequado do ponto de vista ergonômico. O desenvolvimento evoluiu a partir de um modelo inspirado em peças de vestuário esportivo, sendo posteriormente ajustado para melhor proteção das áreas críticas (Figura 18). Após a definição do molde final, foram incorporadas as camadas de material, incluindo a manta interna de conforto e as estruturas externas de C-CORE.

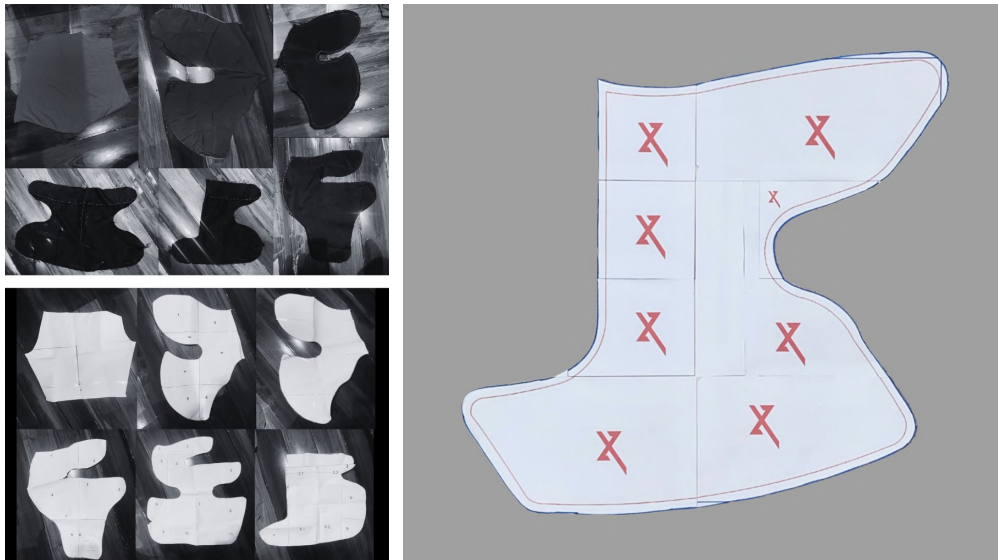


Figura 18: Moldes testes para o tecido e modelo final do molde.
Fonte: Elaborados pelos autores (2024).

A fabricação do protótipo contou com apoio de uma profissional de costura, responsável pela montagem do tecido, enquanto as partes estruturais foram produzidas manualmente a partir do material selecionado (Figura 19).

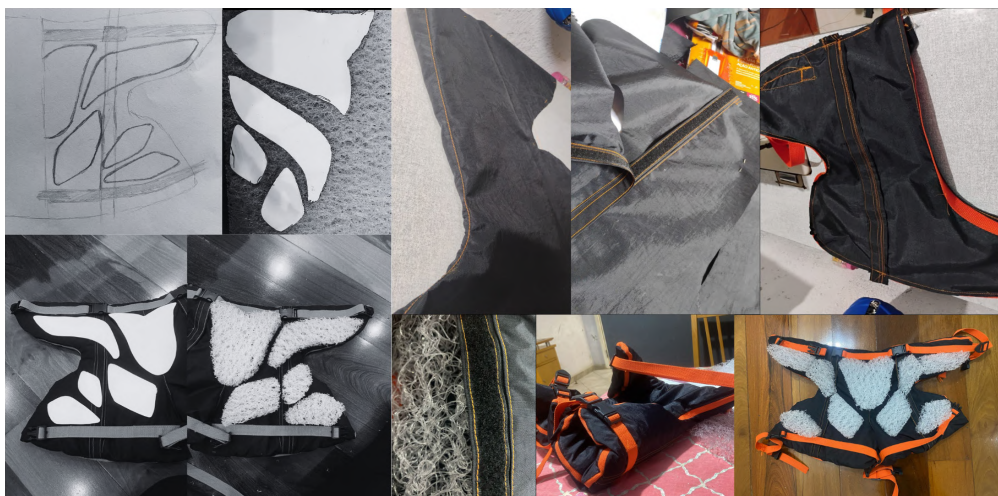


Figura 19: Fabricação do protótipo.
Fonte: Elaborado pelos autores (2024).

Após a montagem, foram realizados testes preliminares para verificar o encaixe, a estabilidade e a distribuição de pressão conforme mostra a Figura 20.



*Figura 20: Teste prático sem a espuma e com a espuma.
Fonte: Elaborado pelos autores (2024).*

Esses testes permitiram identificar ajustes necessários e validar a viabilidade da solução proposta, estabelecendo uma base consistente para a apresentação do produto final, descrito na seção a seguir.

Considerações finais

O desenvolvimento do presente projeto foi orientado por uma investigação aprofundada acerca das necessidades dos usuários, bem como pelos desafios enfrentados por atletas de BCR no contexto da prática esportiva. A articulação entre pesquisa teórica, levantamento de campo e aplicação de metodologias projetuais possibilitou a construção de uma solução alinhada às demandas reais identificadas ao longo do trabalho.

A utilização de abordagens estruturadas de Design, aliada à exploração de materiais com potencial inovador, como o C-CORE, contribuiu para o desenvolvimento de um dispositivo que busca equilibrar aspectos fundamentais, como proteção, conforto e desempenho. Nesse sentido, o projeto evidencia o potencial do design de produto na criação de tecnologias assistivas mais adequadas ao contexto esportivo, especialmente quando orientado por uma perspectiva centrada no usuário.

O processo projetual desenvolvido permitiu a materialização da proposta em um protótipo funcional, possibilitando a avaliação preliminar de aspectos formais, construtivos e de encaixe. Entretanto, em função das limitações de tempo, não foi possível realizar testes práticos com usuários em condições reais de uso, etapa fundamental para a validação da solução em contexto esportivo, a serem executados no futuro, em uma nova fase do projeto.

Ainda assim, o produto descrito demonstra potencial para responder à problemática identificada ao longo do estudo, especialmente no que se refere à prevenção de escaras associadas à prática do BCR. Ao considerar as especificidades do movimento, do contato corporal e das condições de uso, a proposta contribui para o avanço de soluções mais adequadas às demandas do paradesporto.

Por fim, este estudo reforça a importância da integração entre Design e saúde para inclusão, demonstrando que soluções desenvolvidas a partir da compreensão das vivências dos usuários podem contribuir de forma significativa para a melhoria da qualidade de vida e para a permanência de atletas na prática esportiva.

Referências

- ARAÚJO, P. F. **Desporto adaptado no brasil:** origem, institucionalização e atualidade. Tese (Doutorado em Educação Física) – Universidade Estadual de Campinas, Campinas, 1997.
- BAXTER, M. R. **Projeto de produto:** guia prático para o design de novos produtos. 2. ed. São Paulo: Blucher, 2005.
- BERGSTROM, N.; BENNET, M. A.; CARLSON, C. E.; *et al.* Pressure ulcer treatment: Clinical Practice Guideline. Quick reference guide for clinicians. **Advances in Wound Care**, v. 8, n. 2, p. 22-44, 1995.
- BONE, R. C. *et al.* Definitions for sepsis and organ failure and guidelines for the use of innovative therapies in sepsis. **Chest**, v. 101, n. 6, p. 1644-1655, 1992.
- BRASIL. **Lei nº 13.146**, de 06 de julho de 2015. Institui a Lei Brasileira de Inclusão da Pessoa com Deficiência (Estatuto da Pessoa com Deficiência). Diário Oficial da República Federativa do Brasil. Brasília, DF.
- CAGAN, J.; VOGEL, C. M. **Creating breakthrough products:** revealing the secrets that drive global innovation. Upper Saddle River: FT Press, 2012.
- CCORE. **Ccore Brasil**. (Site da empresa). Mateus Leme, MG. Disponível em: <https://www.ccorebrasil.com.br/>. Acesso em: 4 jul. 2025.
- COLOPLAST. **Bolsa de perna Conveen® Security Plus+**. Site da empresa. São Paulo: Coloplast Brasil. Disponível em: www.coloplast.com.br. Acesso em: 4 jul. 2025.
- COLOPLAST. **Cateter externo Conveen®**. Site da empresa. São Paulo: Coloplast Brasil. Disponível em: www.coloplast.com.br. Acesso em: 4 jul. 2025.
- COMITÊ DE AJUDAS TÉCNICAS. **Conceitos de Tecnologia Assistiva**. 2007
- COMITÊ PARALÍMPICO BRASILEIRO (CPB). **Basquete em Cadeira de Rodas**. [s.d.]. Disponível em: <https://cpb.org.br/modalidades/basquete-em-cr/>.
- CURI, H. T.; SOUZA, G. R. de F.; LIMA, J. de; FERRETTI, E. C. O impacto do esporte adaptado na qualidade de vida de usuários de cadeira de rodas. **Revista Brasileira de Qualidade de Vida**, Ponta Grossa, v. 13, e12494, 2021.
- Disponível em: <https://periodicos.utfpr.edu.br/rbqv/article/12494>. Acesso em: 4 jul. 2025.
- EBI, W. E.; HIRKO, G. F.; MIJENA, D. A. Nurses' knowledge to pressure ulcer prevention in public hospitals in Wollega: a cross-sectional study design. **BMC Nursing**, v. 18, n. 20, 2019. doi: 10.1186/s12912-019-0346-y. eCollection 2019.
- FERREIRA, N.; COUTO, D. M.; SILVA, E.; RAMOS, M.; CARNEIRO, C. Contribuições do esporte adaptado: Reflexões da terapia ocupacional para a área da saúde. **Revista Interinstitucional Brasileira de Terapia Ocupacional**, Rio de Janeiro, v. 1, n. 1, p. 52-66, 2017. DOI: 10.47222/2526-3544.rbto4281. Disponível em: <https://revistas.ufrj.br/index.php/ribto/article/view/4281>. Acesso em: 2 jun. 2026.
- GOFFMAN, E. **Estigma:** notas sobre a manipulação da identidade deteriorada. Rio de Janeiro: LTC, 1988.
- GOLD, J. R.; GOLD, M. M. The rise of the paralympic games. **Journal of the Royal Society for the Promotion of Health**, Los Angeles, v. 127, n. 3, p. 133-141, 2007.
- GOOSEY-TOLFREY, V. L.; LEICHT, C. A. Field-based physiological testing of wheelchair athletes. **Sports Medicine**, Berlim, v. 43, n. 2, p. 77-91, 2013.
- GORECKI, C. *et al.* Impact of pressure ulcers on quality of life in older patients: a systematic review. **Journal of the American Geriatrics Society**, Nova Iorque, v. 57, n. 7, p. 1175-1183, 2009.
- HILGEMBERG, T. Jogos Paralímpicos: história, mídia e estudos críticos da deficiência. **Recorde: Revista de História do Esporte**, Santa Maria, v. 12, n. 1, 2019.
- HYDE, M. Exploring Disability: a sociological introduction. **Sociology**, Los Angeles, v. 35, n. 1, p. 219-258, 2001.
- KAMA, A. Supercrises versus the Pitiful handicapped: reception of disabling images by disabled audience members. **Communications**, v. 29, n. 4, 2004.
- KENNEDY, P.; FRANKEL, H. Psychological adaptation to spinal cord injury: the role of coping strategies. **Spinal Cord**, Hampshire, v. 46, n. 11, p. 809-814, 2008.
- LABEAU, S. O.; AFONSO, E.; BENBENISHTY, J. *et al.* Prevalence, associated factors and outcomes of pressure

injuries in adult intensive care unit patients. **Intensive Care Medicine**, Berlim, v. 47, p. 160-169, 2021.

MCKESSON. **McKesson Foam/Gel Seat Cushion**. Site da empresa. Irving (Estados Unidos). Disponível em: www.mckesson.com. Acesso em: 4 jul. 2025.

MEIRELES, B. R. M. **Desenvolvimento de um sistema de monitorização da pressão em almofadas anti-escaras**. 2019, 64f. Dissertação (Mestrado em Engenharia Biomédica) – Universidade Nova de Lisboa, Lisboa, 2029.

ORTOMIX. **Cadeira de Rodas para Basquete Ortomix**. (Site da empresa). Aparecida de Goiânia (Brasil). Disponível em: www.ortomix.com.br. Acesso em: 4 jul. 2025.

PER4MAX. **Thunder Basketball Wheelchair**. Site da empresa. Grand Prairie, Dallas (Estados Unidos). Disponível em: www.per4max.com. Acesso em: 4 jul. 2025.

PERMOBIL. **Roho Quadro Select High Profile Cushion**. Site da empresa. Kista (Suécia). Disponível em: www.permobil.com. Acesso em: 4 jul. 2025.

RAZMUS, I. Wheel chairs and pressure injuries: what do we know? wound source. **WoundSource**, publicado em 26/07/2019. Disponível em: <https://www.woundsource.com/blog/wheelchairs-and-pressure-injuries-what-do-we-know>. Acesso em: 4 jul. 2025.

SILVA, I. C.; ALVES, A. C. J. Identificação das tecnologias assistivas no esporte paralímpico: contribuições e barreiras. **Cadernos Brasileiros de Terapia Ocupacional**, São Carlos, v. 28, n. 3, p. 917-930, 2020.

STEPHENS, M. *et al.* Understanding the association between pressure ulcers and sitting in adults: What does it mean for all of us?. **Journal of Tissue Viability**, Amsterdã, v. 7, n. 1, p. 59-73, 2018.

STROHKENDL, H. **The 50th Anniversary of Wheelchair Basketball: a history**. Münster; New York: Waxmann, 1996. p. 120.

SUNRISE MEDICAL. **Jay Fusion Cryo Fluid Cushion**. Site da empresa. Mount Juliet, Tennessee. Disponível em: www.sunrisemedical.com. Acesso em: 4 jul. 2025.

SUNRISE MEDICAL. **Quickie All Court Basketball Wheelchair**. Site da empresa. Mount Juliet, Tennessee. Disponível em: www.sunrisemedical.com. Acesso em: 4 jul. 2025.

SUNRISE MEDICAL. **RGK Elite X Basketball Wheelchair**. Site da empresa. Mount Juliet, Tennessee. Disponível em: www.sunrisemedical.com. Acesso em: 4 jul. 2025.

VISCO. **Viscomed Prime Cushion**. Site da empresa. São Paulo. Disponível em: viscomed.com.br. Acesso em: 4 jul. 2025.

Sobre os autores

Carolina Santos Marques da Silva é graduada em Design de Produto pela Universidade do Estado de Minas Gerais (2024). Atualmente cursando mestrado em Design pelo PPGD, UEMG. Tem experiência na área de Desenho Industrial, com ênfase em Desenho de Produto, atuando principalmente na área de Design e Saúde.

E-mail: csms.carol@gmail.com

Lattes: <http://lattes.cnpq.br/2230643356127194>

Anderson Antonio Horta possui Pós-doutorado em Design pelo Programa de Pós-Graduação em Design da Universidade do Estado de Minas Gerais (UEMG); Doutor em Design pela Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro (PUCRIO) em 2015; Mestre em Design pela Universidade do Estado de Minas Gerais (UEMG) em 2012; graduado em Design de Produto pela Universidade FUMEC (2006). Pesquisador integrante dos grupos de pesquisa Design e Representações Sociais (CNPq) e Design em Interface com a Saúde (CNPq). Professor permanente do PPGD/UEMG). Atua como Coordenador do PPGD desde 2025. Professor do curso de Design de Produto da Escola de Design da UEMG. Atua principalmente nos temas de pesquisa, design e saúde, design e consumo, divulgação científica e design e interações socioculturais.

E-mail: anderson.horta@uemg.br

Lattes: <http://lattes.cnpq.br/2748521618581486>

Orcid: <https://orcid.org/0000-0003-2825-6019>

REALIZAÇÃO

ESCOLA DE
DESIGN



Programa de Pós-Graduação
em Design

editora



APOIO



pensamentos  **design**

