

**INOVAÇÃO SOCIAL**  
**Caminhos e Desafios**

## **SOBRE OS AUTORES**

**Lucy Niemeyer** | [lucy.niemeyer@gmail.com](mailto:lucy.niemeyer@gmail.com)

*Lattes:* <http://lattes.cnpq.br/9230527583400338>

Designer diplomada pela ESDI/UERJ; mestre em Educação pela UFF; doutora em Comunicação e Semiótica pela PUC-SP; pós-doutora em Design pela PUC-Rio e pelo IADE–UNIDCOM, em Lisboa. Vínculo com a ESDI/UERJ, membro efetivo de polos de investigação em Design em Portugal: IADE/UNIDCOM/Universidade Europeia e CIAUD da Faculdade de Arquitetura da Universidade de Lisboa.



## **Design da esperança: design para inovação social, caminhos a seguir**

*Design of hope: design for social innovation, paths to follow*

Lucy Niemeyer

### **Resumo**

O artigo apresenta a proposta de ação em design como processo de inovação social. Ele se fundamenta em conhecimentos referenciados no contexto de ocorrência, com uso de métodos e técnicas incentivadoras de participação e empoderamento, em especial de grupos vulneráveis. A aplicação da metodologia participativa em design se dá segundo uma prática democrática consoante à perspectiva conceitual de cultura como produto do processo produtivo construído coletivamente, socializado.

**Palavras chave:** Design e Inovação Social; Metodologia Participativa; Tecnologia Social.

### **Abstract**

*The article presents a proposal of procedure in design as a process of social innovation. It is based on knowledge referenced to the context of occurrence, and use methods and techniques that should encourage participation and empowerment of target users, especially of vulnerable groups. The application of participatory methodology in design occurs according to a democratic practice concerning the conceptual perspective of culture as an outcome of the production process built collectively and socialized.*

**Keywords:** Design and Social Innovation, Participatory Methodology, Social Technology.

## 1 DESIGN SOCIALMENTE RESPONSÁVEL

O ser humano vive do futuro, na medida em que deseja ardentemente a realização de um futuro promissor. A crença no melhor futuro faz com que a cada noite durmamos na firme convicção de que iremos despertar pela manhã e que valerá a pena enfrentar isso. No futuro está o que é temido ou o que é desejado e, estando de acordo com a intenção humana de sempre ter uma vida melhor, o amanhã consiste de modo prevalente da ocorrência do almejado.

Esse movimento, muitas vezes cego e mecânico, no sentido de um amanhã melhor que o hoje, é a mola da vida, cujo combustível é a esperança. Mesmo parecendo utópica, a legítima vontade é o ânimo que impulsiona o ser humano na construção do processo para realizar o que se propõe.

Um projeto, seja de que natureza for, inicia-se em uma mente criadora, sonhadora, desejante. Só havendo uma fase idealizada (utópica ou não) será possível algo acontecer de fato no mundo da realidade. Essas considerações levam à noção de design, que é dar existência a uma ideia, que implica em projeto, do latim *projectu* (lançado), participio passado de *projicere* (lançar para diante). Esse é o fundamento do design!

Mas ao lançarmos um olhar abrangente a todo o processo que o design abarca, constatamos que todo e qualquer produto de design tem repercussões sociais, como o fato de que qualquer que seja sua atuação ele requererá matéria-prima e energia e terá algum efeito no âmbito da vida das pessoas afetadas pelo resultado da atividade projetual. Assim, parece-me inadequado o uso do termo "design social" como modo de definir uma abordagem particular da área, pois todo design tem reflexos sociais.

A cultura dos direitos humanos, como processo histórico, estabeleceu progressivamente novos significados e novos princípios éticos, políticos e educacionais em alguns territórios, com repercussões de amplo espectro mundial.

No campo dos princípios dos direitos de cidadania, há uma nucleação em torno do princípio da dignidade humana, da participação cultural, da inclusão social. Nesse cenário, o design tem uma possibilidade significativa de intervenção positiva.

Design para inovação social refere-se à concepção de novos produtos, serviços, processos e políticas que atendam necessidades de um grupo social de forma mais eficaz que as soluções então existentes. Soluções de inovação social, muitas vezes, conseguem alavancar ou “amplificar” recursos existentes subutilizados.

A abordagem do design com vistas à inovação social é, principalmente, baseada em um processo de “codesign”, em que os designers trabalham tanto como facilitadores quanto como membros de equipes compostas por uma variedade de profissionais de diferentes habilitações, envolvendo uma variedade de pessoas interessadas no processo (*stakeholders*): destinatários, investidores, entes públicos e privados, comunidades, produtores, prestadores de serviço etc.

Nessa atividade, as funções precípua dos designers são a de garantir a manutenção do foco estabelecido em conjunto com o processo de codesign e de sintetizar os resultados produzidos pela articulação dos diversos saberes envolvidos, sejam tácitos ou formalmente adquiridos, no processo.

O design para inovação social está a ganhar reconhecimento junto a líderes comunitários e entes governamentais devido à sua possibilidade de fazer crescer e revigorar, em especial, grupos vulneráveis. Grupos vulneráveis referem-se a minorias economicamente desfavorecidas, raciais, étnicas e de gênero, e aos menores em situação de risco, idosos, grávidas, sem-teto, pessoas com o vírus da imunodeficiência humana (HIV), aqueles com outras condições crônicas de saúde, incluindo doença mental grave, residentes rurais sem-terra etc.; são condições que muitas vezes se articulam com fatores sociais, educação inadequada.

As soluções de design para inovação social visam beneficiar e capacitar membros de comunidades desassistidas para que desfrutem de uma posição social digna, com possibilidade de atuar nos diversos setores econômicos. Nesse cenário, o design tem uma possibilidade significativa de intervenção positiva.

## **2 TECNOLOGIA SOCIAL (TS)**

Tecnologia social compreende produtos, métodos e técnicas replicáveis que são desenvolvidos no processo interativo entre designers e comunidade.



*Dinâmica da tecnologia social.*

Considera-se *tecnologia social* todo produto, método, processo ou técnica criado para solucionar algum tipo de problema *social* e que atenda aos quesitos de simplicidade, baixo custo, fácil aplicabilidade (e reaplicabilidade) e impacto *social* comprovado.

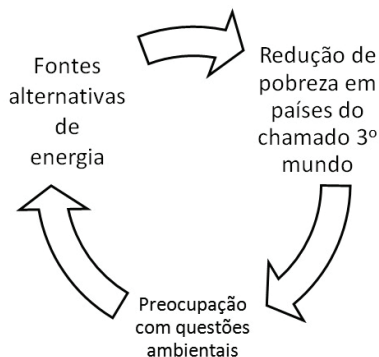
A tecnologia social apresenta formas efetivas de transformação social. Trata-se de um processo em que, em um movimento circular, problemas sociais podem sensibilizar órgãos públicos e/ou setores da iniciativa privada que entram em ação, em estreita relação com recursos tecnológicos e científicos, para promoverem uma transformação social positiva, em um ciclo contínuo.

O foco principal da Tecnologia social é a educação e, por meio dela, promover a melhoria das condições de vida e de trabalho e renda, segundo procedimentos de desenvolvimento sustentável, em que o protagonismo social implique em respeito à diversidade cultural, à solidariedade econômica e à responsabilidade ambiental. Essa interação é construída ao longo de um processo em que as partes envolvidas tenham consistência, firmeza e convergência de propósitos éticos.

## 2.1 Tecnologias sociais: um pouco de história

Tecnologias alternativas foram usadas por Gandhi entre 1924 e 1927 como maneira de lutar contra a injustiça social. Ele apresentou a fiação manual com o fim de a popularizar. Esse equipamento é reconhecido como o primeiro tecnologicamente apropriado como meio para lutar contra a injustiça e o sistema de casta social na Índia. A frase de Gandhi foi: "Produção pelas massas, não produção em massa" (GANDHI apud DAGNINO, R.; BRANDÃO, F. C.; NOVAES, H. T., 2004).

As ideias de Gandhi foram implementadas na China e também influenciaram o economista alemão Ernst Friedrich Schumacher (1911-1977), que usou o termo "tecnologia intermediária" para descrever uma tecnologia que, devido ao seu baixo custo de capital, em pequena escala, à sua simplicidade e ao respeito à dimensão ambiental, seria a mais apropriada para os países pobres.



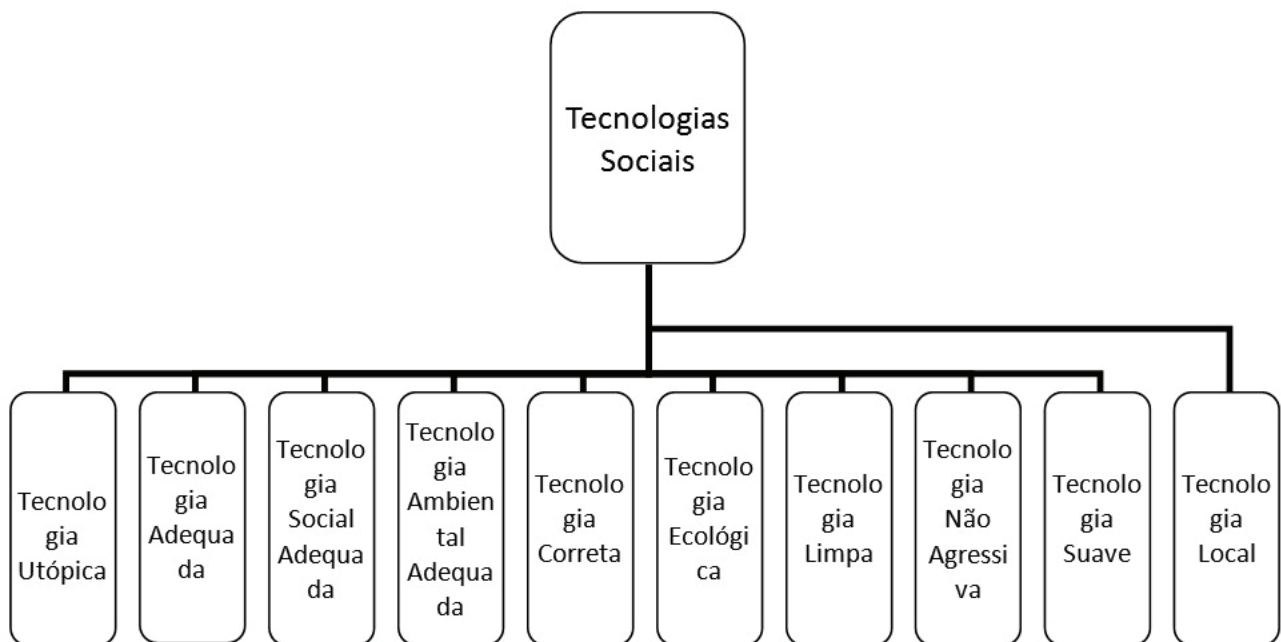
*Dinâmica de questões concernentes ao ambiente.*

Em países avançados, as preocupações presentes não foram apenas aquelas referentes à pobreza, mas também às questões ambientais.

## 2.2 Tipos de tecnologias sociais

Há vários tipos de tecnologias sociais, cujas diferenças se expressam por seu escopo e pelo âmbito de seus objetivos. Conforme a dimensão e o nível de seu propósito, a tecnologia social demanda o correspondente esforço e investimento de seus participantes. Uma pequena ação local pode ensejar o surgimento de outras tantas que, em conjunto, poderão causar um expressivo impacto social.

As tecnologias utópicas, por seu lado, são altamente inspiradoras por seu alto poder transformador. Elas podem estimular outras iniciativas que a ela se agreguem e levem a uma dinâmica com forte propagação.



*Tipos de tecnologias sociais.*

## 2.3 Ações das tecnologias sociais

As ações das tecnologias sociais se dão em várias áreas. Dependendo da situação de ocorrências, há prioridade de algumas delas face ao que for apontado pela comunidade em questão.



Tipos de ações em tecnologia social.

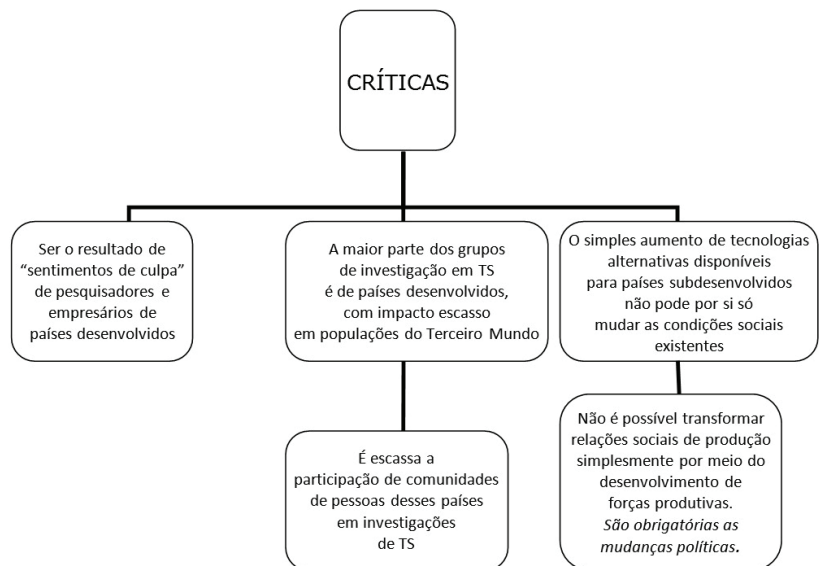
Faz-se necessário o atendimento de vários fatores para que os objetivos visados sejam alcançados:

- compromisso com a transformação social;
- criação de um espaço de descoberta e escuta de demandas e necessidades sociais;
- relevância e eficácia social;
- sustentabilidade socioambiental e econômica;
- inovação;
- organização e sistematização dos conhecimentos;
- acessibilidade e apropriação das tecnologias;
- processo pedagógico para todos os envolvidos;
- diálogo entre diferentes saberes;
- difusão e ação educativa;
- realização de processos participativos de planejamento, acompanhamento e avaliação;
- construção cidadã do processo democrático.

## 2.4 Fracasso das tecnologias sociais

As críticas à tecnologia social foram sintetizadas no gráfico a seguir.

*Os apoiadores das TSs não entendiam que o desenvolvimento de tecnologias alternativas seria apenas uma condição necessária – mas não suficiente – para alcançar os grupos sociais que visavam beneficiar. Como resultado, esses apoiadores foram incapazes de conceber processos de geração e difusão de conhecimento diferentes dos habituais que envolveriam os grupos sociais interessados na mudança de estilo de desenvolvimento. Portanto, foi difícil chegar à aceitação efetiva das TAs e sua adoção ulterior por parte dos grupos-alvo. (HERRERA, 1983)*



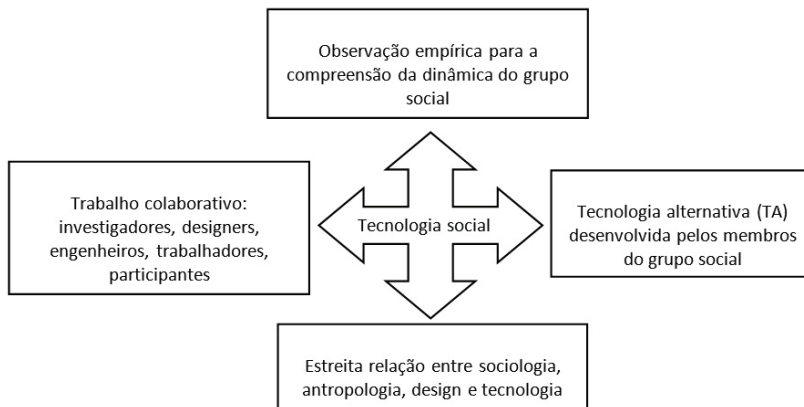
Tipos de críticas feitas a interferências com design em grupos sociais.



Fica claro que as críticas mais contundentes dizem respeito à tecnologia social ser praticada de modo equivocado e simplista. Uma abordagem paternalista, desconectada da realidade do contexto e superficial se mostra danosa, prejudicial, pois enfatiza o caráter de imobilismo do grupo social em questão. É mister uma alteração das forças políticas opressoras atuantes. Só assim o empoderamento se efetivará.

## 2.5 Abordagem da tecnologia social

Essa abordagem implica na articulação de diferentes fatores, como mostra o gráfico a seguir, com um fim em comum: a superação de uma condição social desfavorável.

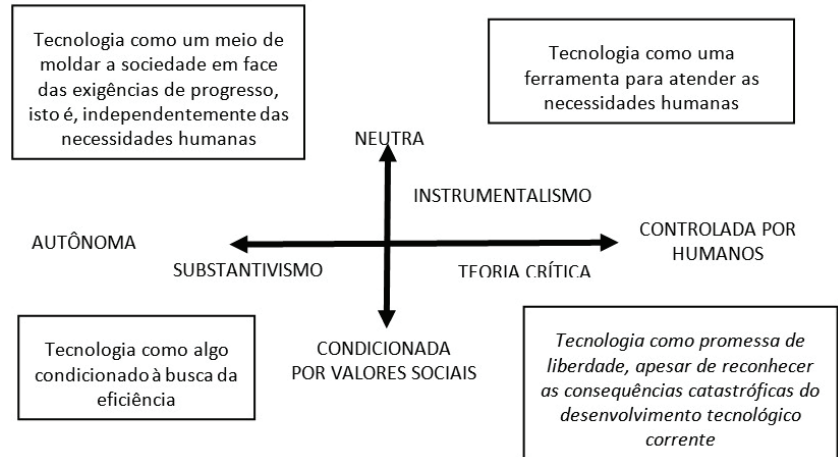


*Abordagens em tecnologia social.*

## 2.6 Tecnologia social: quatro visões

Há quatro diferentes abordagens básicas da tecnologia social, a saber: controlada por humanos (indivíduos); condicionada por valores sociais; autônoma; neutra. Cada uma delas tem seus objetivos e implicações nos resultados.

Destaque-se a visão da tecnologia social com base no controle pelos indivíduos envolvidos na situação, tanto os vulneráveis como os facilitadores, que, balizada por valores humanos, resulta em uma expectativa de melhoria social.



*Diferentes visões em tecnologia social.*

## 2.7 Adequação sociotécnica da TS

Compreendida como um processo que busca promover uma adequação do conhecimento científico e tecnológico ao contexto social, a TS adequa a tecnologia convencional ao contexto com a aplicação de critérios suplementares aos técnico-econômicos usuais a processos de produção e circulação de bens e serviços em circuitos não formais.

Por esse processo, artefatos tecnológicos vão tendo suas características definidas por meio de uma negociação entre “grupos sociais relevantes”.

## 2.8 Modalidades de adequação sociotécnica

### 2.8.1 Uso

O simples uso da tecnologia (máquinas, equipamentos, formas de organização do processo de trabalho etc.) antes empregada, com a condição de que se altere o modo como se reparte o excedente gerado.

### 2.8.2 Apropriação

Concebida como um processo que tem como condição a propriedade coletiva dos meios de produção (máquinas, equipamentos), implica em uma ampliação do conhecimento, por parte do trabalhador, dos aspectos produtivos (fases de produção, cadeia produtiva etc.), gerenciais e de

concepção dos produtos, processos e serviços, sem que exista qualquer modificação no uso concreto que deles se faz.

### 2.8.3 Revitalização

Significa não só o aumento da vida útil das máquinas e equipamentos, mas também ajustes, recondicionamento e revitalização do maquinário.

Supõe ainda a fertilização das tecnologias “antigas” com componentes novos.

### 2.8.4 Alternativas tecnológicas

Implica na percepção de que as modalidades anteriores, inclusive a do ajuste do processo de trabalho, não são suficientes para dar conta das demandas por adequação sociotécnica dos empreendimentos autogestionários.

É necessário o emprego de tecnologias alternativas à convencional.

A atividade decorrente dessa modalidade é a busca e a seleção de tecnologias existentes.

### 2.8.5 Incorporação de conhecimento científico-tecnológico existente

Resulta do esgotamento do processo sistemático de busca de tecnologias alternativas e da percepção de que é necessária a incorporação à produção de conhecimento científico-tecnológico existente (intangível, não embutido nos meios de produção), ou o desenvolvimento, a partir dele, de novos processos produtivos ou meios de produção, para satisfazer as demandas por adequação tecnológica.

Atividades associadas a essa modalidade são processos de inovação de tipo incremental, isolados ou em conjunto com centros de pesquisa e desenvolvimento (P&D) ou universidades.

### 2.8.6 Incorporação de conhecimento científico-tecnológico novo

Resulta do esgotamento do processo de inovação incremental em função da inexistência de conhecimento suscetível de ser incorporado a processos ou meios de produção para atender às demandas por adequação sóciotécnica (AST).

Atividades associadas a essa modalidade são processos de inovação de tipo radical que tendem a demandar o concurso de centros de P&D ou universidades e que implicam na exploração da fronteira do conhecimento.

### **2.9 Desenvolvimento e tecnologia social**

Uma tecnologia em contínuo desenvolvimento é a única que oferece possibilidades realistas de progresso humano.

O desenvolvimento tecnológico inicialmente consistiu na melhoria das técnicas artesanais tradicionais.

Posteriormente, ele se estendeu à aplicação de conhecimento abstrato aos problemas sociais.

O desenvolvimento tecnológico parecia prometer conduzir a sociedade pelo caminho que leva a um próspero e brilhante futuro.

*Desenvolvimento tecnológico não é necessariamente coincidente com desenvolvimento humano!*

### **2.10 Tecnologia social e inovação social**

A tecnologia social se aproxima de uma “inovação social” quando concebida como o conjunto de atividades que pode englobar desde a pesquisa e o desenvolvimento tecnológico até a introdução de novos métodos de gestão pelos grupos sociais.

Nessa abordagem, o conjunto de pesquisadores, designers, engenheiros, gerentes, trabalhadores, agências de governo irá se relacionar de modo diverso, durante um período de tempo suficientemente longo, com os destinatários, integrantes do grupo social visado.

Todos serão responsáveis pela transformação – incorporação de novos elementos, exclusão ou consolidação da rede por eles conformada.

Logo, a TS não admite uma hierarquia com uma relação monocausal, mas é conformada pela própria estrutura dos artefatos e serviços que cria, os quais proporcionam uma espécie de plataforma para outras atividades.

Portanto, as tecnologias adotadas seriam construídas socialmente, na medida em que os grupos de pessoas, os interesses políticos e outros entes sociais influenciam não apenas a forma final que toma a tecnologia, mas seu conteúdo.

## 3 DESIGN E PRÁTICAS INCLUSIVAS

### 3.1 Método participativo

A questão que se coloca para a democratização do design é: que tipo de procedimento pode atender os princípios de desenvolvimento de projeto de design socialmente responsável? Qual pode ser eficaz para contribuir com a realização da inclusão social? A proposta aqui apresentada é a do método participativo, com o uso de técnicas que facilitem a divulgação e implementação eficaz da cultura dos direitos humanos.

Método participativo é entendido como uma visão de mundo, uma filosofia de vida e formas de organização da sociedade. Ele é acompanhado por processos educacionais e práticas sociais que também podem levar à recuperação da capacidade humana de pensar, de sentir, de criar.

O método participativo em design pode adotar a base teórica de diferentes áreas, como psicologia, antropologia social, assistência social e tecnologia social.

Em um ambiente dialógico, o método participativo cria espaços para a troca de ideias entre os participantes. Ele abre a possibilidade de que o projeto permita a inclusão social e a democratização do *acesso aos benefícios a que o design pode dar origem*.

### 3.2 Rituais culturais

**É relevante o** respeito aos rituais culturais, que são o conjunto de múltiplos comportamentos simbólicos que ocorrem periodicamente e em uma sequência fixa: combinam planos de ação e de compreensão das relações sociais, organizam a experiência de vida e lhe dão sentido, em ambiente material e experiencial, constituído por bens e serviços, com a inclusão do uso de artefatos do ritual.

*Educar para os direitos humanos implica em uma escuta sensível e uma ação compartilhada entre agentes externos e os da comunidade capaz de desencadear processos autônomos de produção de conhecimento. (FREIRE, 2002, p. 34)*

*Um modelo social de prática de design se mostra cada vez mais necessário, e nós estamos esperançosos que designers preocupados, pesquisadores em design, profissionais de assistência e educadores do design encontrem uma maneira de tornar este modelo possível! (MARGOLIN, 2004, p. 30, tradução nossa).*

### 3.3 Design e educação para cidadania

O uso do poder se constitui em um grande desafio na educação. Faz-se necessário o aprendizado para uma cultura democrática que incentive a liberdade individual. Com isso, há a necessidade de praticar a cidadania: experiências de diferentes aspectos da vida e da cultura.

Por esse meio, objetiva-se acelerar o processo de emancipação humana, com a percepção de um conjunto de outras e/ou novas interpretações e visões de mundo. Desse modo, haverá a possibilidade de livre expressão de diferentes pontos de vista, de diferentes construções mentais, que são condições para a amplificação do deslocamento do campo pessoal para o político, do local para o histórico-cultural.

## 4 CONCLUSÃO: DESIGN SOCIAL E PRÁTICAS DA SOLIDARIEDADE

O processo de design com vistas à inovação social é um fenômeno de produção e apropriação de expressões e produtos culturais, segundo uma visão ativa, dinâmica e participativa de metodologias para o exercício de um fenômeno criativo. Trata-se de um sistema aberto de ensino e aprendizagem, em que há troca de visões de mundo, do sentir e do agir no desenvolvimento de soluções.

Ele se fundamenta em uma teoria de conhecimento referenciada na realidade, com uso de métodos e técnicas incentivadoras: *participação e empoderamento*.

Autonomia, liberdade e igualdade, permeadas por metodologias participativas, podem ser exercitadas por meio do design visto como instrumento de práticas democráticas: a sua concretização se dá por meio da promoção do diálogo entre os sujeitos envolvidos.

Tudo isso, continuando a longa caminhada humana para a cultura da democracia.

Há possibilidades de uma vasta gama de técnicas e recursos úteis ao design voltado para práticas democráticas, para o desenvolvimento

humano, que, na perspectiva de metodologias participativas, pode contribuir para o encontro na vida do cotidiano, seus produtos e serviços, com os princípios dos direitos humanos, em busca de uma vida melhor, de uma vida com dignidade e felicidade.

## 5 REFERÊNCIAS

DAGNINO, R.; BRANDÃO, F. C.; NOVAES, H. T. Sobre o marco analítico conceitual da tecnologia social. In: LASSANCE Jr. et al. *Tecnologia social: uma estratégia para o desenvolvimento*. Rio de Janeiro: Fundação Banco do Brasil, 2004.

FREIRE, Paulo. *Política e educação: ensaios*. 5. ed. São Paulo: Cortez, 2001.

FOUCAULT, M. *Microfísica do poder*. 23. ed. São Paulo: Graal, 2004.

HERRERA, Amílcar et al. *Las nuevas tecnologías y el futuro de América Latina*. México: Siglo XXI, 1994.

MARGOLIN, Victor. Design para o desenvolvimento: para uma história. Tradução: Lucy Niemeyer. *Arcos Design 4*, Rio de Janeiro, p. 1-6, jan. 2009.

MARGOLIN, Sylvia; MARGOLIN, Victor. *A "Social Model" of Design: issues of practice and research*. 2002. Disponível em: <[http://www.yorku.ca/wsywong/course/ysdn3104\\_04/margolinsocial.pdf](http://www.yorku.ca/wsywong/course/ysdn3104_04/margolinsocial.pdf)>. Acesso em: 19 maio 2013.

