

Erica R. Andrade, Isadora C. Santos, Natália Helena Toledo, Ivo Pons *

Design e Economia Solidária: contribuições e desafios



Erica Ribeiro de Andrade é Mestre em Design e Expressão Gráfica pela Universidade Federal de Santa Catarina (2012). Formada em Desenho Industrial pela Escola de Belas Artes da Universidade Federal da Bahia (2007). Com especialização em Arte Educação: cultura brasileira e linguagens artísticas contemporâneas pela Escola de Belas Artes da UFBA (2009). Atuante na Rede Design Possível em projetos sociais com design e economia solidária desde 2012. Foi professora nas Faculdades Metropolitanas Unidas (FMU) nos cursos de Design Gráfico, Tecnológico em Design Gráfico e Ciência da Computação (2013 e 2014). Atuou como educadora social na UNISOL Brasil (Central de Cooperativas e Empreendimentos Solidários) (2015). Atualmente é professora efetiva do curso de Design da Escola de Belas Artes da UFBA e colaboradora voluntária da Rede Design Possível. Atua em ensino, pesquisa e extensão nas áreas: design, inovação social, economia solidária, cooperativismo e sustentabilidade.

<ericarandrade@gmail.com>

ORCID: 0000-0003-2929-9395

Resumo Este artigo apresenta um breve panorama histórico, conceitual e prático do design atuando na economia solidária, trazendo suas contribuições e desafios. A partir da experiência da Rede Design Possível ao longo de seus treze anos de atuação, são apresentadas questões atualizadas sobre design no contexto da economia solidária, tanto no que diz respeito ao design como agente, como ao design como objeto das ações da economia solidária. A Rede Design Possível, seu histórico, sua organização interna e sua produção são colocadas aqui como estudo de caso para o entendimento de como o engajamento político gera mudanças nas metodologias e na própria organização do trabalho. Entende-se o design como agente e como objeto dessa interação, que tem como objetivo a transformação social para o bem comum.

Palavras chave Design, Economia solidária, Inovação social.

Design and Solidarity Economy: contributions and challenges

Abstract *This article presents a brief historical, conceptual and practical overview of design acting in the solidarity economy, bringing its contributions and challenges. From the experience of the Rede Design Possível during its thirteen years of operation, updated design issues are presented in the context of the solidarity economy, both in terms of design as agent, as well as design as the object of solidarity economy actions. The Rede Design Possível, its history, its internal organization and its production are presented here as a case study for the understanding of how political engagement generates changes in methodologies and in the organization of work itself. It is understood the design as agent and object of this interaction, which aims at social transformation for the common good.*

Keywords *Design, Solidarity economy, Social innovation.*

Isadora C. Santos é Mestre pelo Programa de Pós Graduação em Ciência, Tecnologia e Sociedade da UFSCar, na linha de Dimensões Sociais da Ciência e Tecnologia, com a pesquisa na área de Design, Economia Solidária e Tecnologia Social; Especialização em Design e Humanidades (Design Gráfico) pelo Centro Universitário Maria Antônia - USP; Bacharel e Licenciatura em Ciências Sociais pela Universidade de São Paulo. Atualmente é Coordenadora de Projetos na Unicopas - União Nacional das Organizações Cooperativistas Solidárias, sócia do COOPERIDEÁRIO - Colaboração, Inovação Social e Design, e integrante da Rede Design Possível. Trabalha com gestão de projetos sociais, com foco em geração de renda, inovação, design, economia solidária e cooperativismo.
<isadora.candian@gmail.com>
ORCID: 0000-0001-7665-3516

Natália Helena S. Toledo é Mestre pelo Programa de Pós Graduação em Ciência, Tecnologia e Sociedade da UFSCar, na linha de Dimensões Sociais da Ciência e Tecnologia, com a pesquisa na área de Design, Economia Solidária e Tecnologia Social; Especialização em Design e Humanidades (Design Gráfico) pelo Centro Universitário Maria Antônia - USP; Bacharel e Licenciatura em Ciências Sociais pela Universidade de São Paulo. Atualmente é Coordenadora de Projetos na Unicopas - União Nacional das Organizações Cooperativistas Solidárias, sócia do COOPERIDEÁRIO - Colaboração, Inovação Social e Design, e integrante da Rede Design Possível. Trabalha com gestão de projetos sociais, com foco em geração de renda, inovação, design, economia solidária e cooperativismo.
<nahhty.toledo@gmail.com>
ORCID: 0000-0001-7665-3516

Introdução

Desde sua origem, o design teve ideais voltados para o bem da sociedade. Fosse na busca pela democratização dos produtos industrializados, fosse na retomada do fazer artesanal aliado ao processo de industrialização, ou ainda, mais recentemente, nas pesquisas em sustentabilidade. Tornar-se uma atividade que soluciona os mais diversos problemas da humanidade esteve em sua pauta. O que se observa, no entanto, em sua trajetória, é uma total absorção da atividade pelo modo de produção dominante, o capitalista, com poucas e descontinuadas tentativas de causar um impacto social positivo efetivo e uma ausência de posicionamento político ideológico antagonístico em seu fazer.

Na busca de designers em fazer de sua área algo relevante para a sociedade, contribuindo para o desenvolvimento social, com a diminuição, e porque não, erradicação da pobreza e das desigualdades, algumas abordagens surgiram ao longo da história do design. Pode-se tomar como um ponto de partida os movimentos precursores do design, como *Arts and Crafts* (Artes e Ofícios), do final do século XIX, comandado por William Morris, que tinha, dentre outras questões, uma preocupação com produtos com qualidade formal aliado a uma forma de produção não alienante para os trabalhadores. Vale destacar também que com o processo de industrialização e as mudanças na configuração do trabalho, com prejuízo para os trabalhadores e trabalhadoras, alguns pensadores da época, como John Ruskin, por exemplo, apontavam a nova forma de organização do trabalho, com a divisão de tarefas e jornadas exaustivas, como um dos principais motivos para a baixa qualidade dos produtos industrializados. (CARDOSO, 2004)

Já com o design sendo entendido como uma atividade em si, na Bauhaus (1919-1933), em seu primeiro período, com Walter Gropius à frente, será disseminada a ideia de um profissional total, com preocupação com a funcionalidade e o impacto do trabalho do designer na sociedade. A partir da fundação da Bauhaus, haverá momentos e iniciativas diversas que colocam a preocupação da atividade de design como transformadora para a sociedade, tendo a responsabilidade em contribuir com o bem estar social. A partir do levantamento feito por Isadora C. dos Santos (2017) é possível ter um panorama de algumas iniciativas ao longo do tempo que apresentaram uma crítica social no design e a partir do design, ou ainda, que buscavam um design socialmente mais engajado:

Ivo Eduardo Roman Pons é sócio fundador da Scipopulis, é PhD em Arquitetura e Urbanismo pela Universidade Presbiteriana Mackenzie, Mestre em Educação, Artes e História da Cultura, e Graduado em Desenho industrial (Design) também pelo Mackenzie, onde é professor pesquisador período Integral. Possui um vasto histórico de articulação social, tendo fundado a ONG Design Possível, tendo sido Diretor da ADP (Associação dos Designers de Produtos), atua na Unisol São Paulo, participante do Coletivo Brasil Design (CBrd) e das Cooperativas Ideário e Giro Sustentável. <vopons@gmail.com>
ORCID: 0000-0002-0006-5272

Iniciativa ou Autor(a) ou Projeto	Busca
Isotype (<i>International System of Typographic Picture Education</i> - Sistema Internacional de Educação Tipográfica Pictórica)	Fundado nos anos 1920, por Otto Neurath, tinha como objetivo "conseguir veicular informações diversas para a população, de forma que pudesse ser lida por qualquer pessoa, num contexto em que grande parte da população não era alfabetizada."
Escola de Ulm (1952-1968)	O designer era entendido como mediador da cultura, responsável pela interpretação e percepção. Defendia uma proposta modernista de projetar para as massas e projetos voltados à utilidade pública.
Manifesto <i>First Things First</i> (As primeiras coisas primeiro)	Escrito por Ken Garland (1964) e outros 20 profissionais, entendia a missão do designer gráfico como sujeito ativo na formação de opinião.
Victor Papanek (década de 1970)	O autor e designer teve "contribuição muito importante para a consolidação do campo e práticas relacionadas ao design social, propondo diversos tipos de projetos para setores da sociedade que não eram considerados como consumidores no mercado comum."
Gui Bonsiepe (anos 1980)	"crítica à teoria da dependência, argumentando em favor do desenvolvimento de um design próprio para os países periféricos, em prol do desenvolvimento de tecnologias endógenas."
<i>Design thinking</i>	"se propõe a utilizar os conhecimentos do desenvolvimento de produtos e serviços com focos relevantes para o coletivo da sociedade, como para problemas de saúde pública, educação, transporte e etc."

Tabela 1. **Iniciativas com crítica social no design na história**

Fonte: adaptado de Santos (2017, p.51-52)

A partir do entendimento desse panorama do design e do contexto atual em que ele se insere, este artigo tem como objetivo problematizar as contribuições do design a partir da abordagem da economia solidária (Ecosol), movimento social que faz uma crítica ao modo de produção capitalista, a partir da reorganização do trabalho, com foco nos trabalhadores e trabalhadoras, e na crítica ao consumo de massa. Essa conexão entre design e economia solidária será analisada a partir de iniciativas recentes, mais precisamente dos últimos quinze anos, que coincidem com o período de crescimento da economia solidária e da consolidação de abordagens do design centradas nas pessoas, mais especificamente, as pessoas utilizadoras dos produtos e serviços de design. A pergunta problematizadora deste artigo é: **quais as contribuições e desafios do design inserido na economia solidária?** A partir desta pergunta, estruturou-se a linha argumentativa deste artigo iniciando-se por uma **revisão de literatura** (item 2), que pontua um breve histórico da economia solidária e suas características, juntamente com uma abordagem do design inserido na economia solidária a partir de iniciativas brasileiras. Segue-se apresentando os **procedimentos metodológicos** (item 3) desta pesquisa. No item 4 é apresentado o **caso da Rede Design Possível**. E no último item é feita a discussão e considerações tratando-se das **contribuições do design na Ecosol e seus desafios**.

Revisão de Literatura

Ao traçar um panorama histórico dos temas abordados nesta pesquisa, foi possível compreender as interseções temporais entre design e economia solidária. Dessa forma, propor ações de design no âmbito da economia solidária, assim como a inserção dos princípios e práticas da economia solidária na atividade de design, torna-se algo coerente, mesmo com eventuais pontos de vista que só compreendem o design como instrumento para a reprodução do capitalismo. Será apresentado aqui não apenas o que é e como surgiu a economia solidária e o design, mas principalmente, que acontecimentos e ideias contribuíram para seu desenvolvimento e esta possível integração entre os temas.

Economia Solidária: breve panorama

A economia solidária (Ecosol) é um movimento social de abrangência mundial que se apresenta como uma outra forma de economia, que faz o enfrentamento ao modo de produção capitalista propondo relações econômicas centradas nas pessoas e no bem estar social. Ela se opõe à relação patrão-empregado e à acumulação de riquezas por meio da mais-valia além de combater estruturas de trabalho injustas e que vão contra a dignidade humana. Sua base se fundamenta no cooperativismo e seus princípios se baseiam na cooperação, na autogestão, na sustentabilidade e no respeito à diversidade cultural, étnico-racial e de gênero. As iniciativas e práticas inseridas no contexto da economia solidária possuem como característica a implementação desses princípios na organização democrática do trabalho, na formação do preço justo, na remuneração justa e igualitária, na transparência de informações, na busca pelo menor impacto ambiental possível e no entendimento da importância da participação social de seus agentes. Suas formas de organização são diversas, mas as mais conhecidas são as cooperativas, empresas recuperadas autogestionárias, assentamentos da agricultura familiar, clubes de troca, associações e redes de cooperação (ANDRADE, 2012; BARBOSA, 2007; CASTANHEIRA, PEREIRA, 2008; CARNIATTO; CHIARA, 2009; GAIGER, 2006; MAZZEI, 2006; RIBEIRO, SANTOS, 2017; SINGER, 2002).

Os acontecimentos históricos registrados como precursores que deram origem à economia solidária remontam ao século XIX. Na primeira década deste século, na Inglaterra, surgiram as primeiras iniciativas que culminaram nos princípios do movimento de economia solidária. Iniciando-se com tentativas isoladas para a melhoria das condições de trabalho dos trabalhadores e trabalhadoras da indústria, até a formação das primeiras cooperativas. Esse início do cooperativismo já promoveu uma série de inovações, tais como, cooperativas de compra, cooperativas de produção, moedas próprias (hoje conhecidas como moedas sociais) e cooperativas financeiras. Os esforços neste período já se voltavam para um novo modo de produção, alternativo ao capitalismo (SINGER, 2002).

Desde sua origem, a economia solidária crescia nos momentos de crise econômica, vista como uma alternativa ao emprego formal em empresas capitalistas. Foi assim na Europa e também no Brasil, onde chegou nesse formato no século XX, trazida como forma organizativa do trabalho pelos imigrantes europeus, inicialmente na forma de cooperativas de consumo nos centros urbanos e cooperativas agrícolas na zona rural. Foi entre as décadas de 80 e 90, em meio à crise econômica, que a economia solidária retornou com força no país. O desemprego em massa, a luta no campo em prol da reforma agrária e a busca por melhores condições de trabalho e geração de renda compunham o cenário em que se encontrava o Brasil. A partir da década de 90, o movimento de economia solidária ganha força e se consolida nas lutas do campo, nas fábricas recuperadas e no movimento da saúde mental pela luta antimanicomial. Neste período surgiram importantes entidades e projetos de fomento à economia solidária, dentre as principais destacam-se a Cáritas, que nos anos 80 manteve os projetos PACS (Projetos Alternativos Comunitários), a Anteag (Associação Nacional dos Trabalhadores em Empresas de Autogestão e Participação Acionária), a UNISOL Brasil (Central de Cooperativas e Empreendimentos Solidários do Brasil), o projeto Sistema Cooperativista dos Assentados (SCA) do MST e as ITCPs (Incubadoras Tecnológicas de Cooperativas Populares) vinculadas às Universidades, que, além de fornecerem apoio técnico aos empreendimentos, contribuem para a formação universitária em economiasolidária. A economia solidária se mostrou como um espaço de enfrentamento do sistema vigente e de construção de novas relações de trabalho e consumo, mais justas e voltadas para o bem estar social. (BARBOSA, 2007; CARNIATTO, CHIARA, 2009; MAZZEI, 2006; PINHO, PINHO, 2017; SANTOS, 2017; SINGER, 2002).

No Brasil, muitas práticas comerciais da economia solidária se desenvolveram na perspectiva do comércio justo e solidário, inspirado no comércio justo internacional, e que possui como diferencial ser integrado ao movimento de economia solidária, logo, também de seus princípios fundamentais e organização. Uma outra característica do comércio justo e solidário no país é sua configuração público-privada, uma vez que é formado por iniciativas de movimentos sociais, sociedade civil e governo. A participação do governo na consolidação do comércio justo e solidário se deu por meio de políticas públicas ligadas à economia solidária. Inicialmente por meio do decreto no 7.358 de 2010 que instituiu o Sistema Nacional do Comércio Justo e Solidário - SCJS, criou a Comissão Gestora Nacional, e deu outras providências, e a portaria no 2.060 de 2014 que instituiu os princípios, critérios, sistema de avaliação de conformidade e os mecanismos de gestão do Sistema Nacional de Comércio Justo e Solidário - SCJS. Essas duas legislações fazem parte do processo de organização da economia solidária no âmbito governamental visando facilitar a elaboração de políticas públicas em economia solidária. (BRASIL, 2010; BRASIL, 2014; RIBEIRO, SANTOS, 2017).

As políticas públicas conquistadas nos últimos quinze anos, destacando-se a criação da SENAES (Secretaria Nacional de Economia Solidária)¹ dentro do Ministério da Trabalho no primeiro mandato do presidente Luís

Inácio Lula da Silva, possibilitaram o crescimento e consolidação não só de empreendimentos de economia solidária, mas também de projetos e entidades de apoio que promovem ações de melhoria junto a esses empreendimentos. De assistência técnica para agricultura familiar à assistência jurídica para empresas recuperadas, de formação em autogestão à assessoria comercial para pequenos grupos produtivos, muitas são as formas de apoio. Regionalmente muitas associações sem fins lucrativos somaram-se na busca por apoiar empreendimentos econômicos solidários. As áreas mais comuns de atuação dessas organizações são em contabilidade, direito, assistência técnica rural, psicologia, terapia ocupacional e assistência social, dentre outras.

O design, área de interesse deste artigo, apesar da grande demanda, passou a integrar o movimento de economia solidária nos últimos anos, enquanto ferramenta estratégica e também enquanto atores e atrizes atuantes no movimento. Como será visto no próximo tópico, boa parte das iniciativas surgiram dentro de universidades a partir de projetos de extensão e, posteriormente, alguns tornaram-se empreendimentos autônomos ou redes.

Design e economia solidária, uma abordagem

A partir de recente pesquisa realizada por Santos (2017), em sua dissertação de mestrado intitulada **Conexões entre design, economia solidária e tecnologia social na perspectiva do campo CTS**, é possível compreender as principais formas de interação entre design e economia solidária. A autora, a partir de pesquisa bibliográfica, levantamento de publicações sobre os temas e entrevistas com autores e autoras de projetos que envolvem os três temas, chegou a um panorama histórico e conceitual que atualiza o entendimento do design nesse contexto.

Primeiramente, do ponto de vista histórico, os três temas possuem coincidências, sendo o contexto da Revolução Industrial e da Guerra Fria os de maior convergência entre eles. Outro aspecto levantado pela autora é a metodologia de trabalho, que nos três temas “é mais um ponto de aproximação entre o design, a economia solidária e a tecnologia social, trazendo a colaboração, a participação, a gestão coletiva e a propriedade intelectual coletiva como princípios comuns de atuação.” (SANTOS, 2017, p.94)

Em sua pesquisa por publicações em bases de dados brasileiras, Santos (2017), ao cruzar os termos design e economia solidária encontrou 25 publicações realizadas entre 2003 e 2015. Já o cruzamento design e tecnologia social levou a 20 publicações realizadas entre 2009 e 2015. O cruzamento dos três temas levou a apenas um resultado de artigo de revista científica publicado em 2014. A autora complementa que “posteriormente, nas entrevistas realizadas foram identificadas experiências que abrangiam os três temas, contudo, ainda com baixo índice de publicações, podendo indicar que esse campo ainda está em formação.” (SANTOS, 2017, p. 103). Por meio dessas publicações é possível conhecer um pouco do universo de ações do design inserido no contexto da economia solidária em diferentes estados

brasileiros. Essas quantidades revelam que, apesar de haver iniciativas do design com economia solidária, ainda são poucas ou a sistematização das ações práticas e as publicações são reduzidas. A autora chegou a resultados relevantes para o entendimento do design do âmbito da economia solidária e da tecnologia social, a partir da abordagem de pesquisa em CTS (Ciência, Tecnologia e Sociedade). Resumidamente, os três temas, design, economia solidária e tecnologia social, convergem entre si por compartilharem a busca pelo desenvolvimento sustentável. A pesquisa indicou que não havia uma única percepção sobre a definição e objetivos de cada tema, uma vez que ora os agentes compreendiam o design como uma ferramenta, ora como metodologia, assim como tecnologia social. E também a compreensão sobre economia solidária, que em alguns casos era entendida como ferramenta para o desenvolvimento sustentável, mas também como um fim a se alcançar. Com essas diferentes percepções, o resultado convergente da relação dos temas era de que os esforços práticos tendiam a convergir esses três temas em prol do bem estar social e da justiça social.

A partir da leitura das publicações e entrevistas com alguns de seus autores e autoras, Santos (2017) conseguiu sistematizar como compreendem, no contexto de seus projetos, os temas design, economia solidária e tecnologia social, além de temas correlatos que surgiram no decorrer das entrevistas. Da mesma forma, foi possível compreender os objetivos e procedimentos metodológicos empregados pelos projetos e pesquisas levantadas. Interessante notar que, mesmo com pouco ou nenhum contato entre as pesquisas, diversos de seus objetivos e métodos se coincidem ou se aproximam:

Os principais objetivos e temas abordados nas pesquisas foram: qualificação e fomento ao artesanato; preservação ambiental; reutilização de materiais; valorização e resgate das identidades locais; geração de renda; comércio ético e solidário; qualificação e desenvolvimento de produtos; preservação do patrimônio cultural; inserção qualificada de produtos no mercado; capacitação técnica; gestão produtiva; comunicação; desenvolvimento de empreendedorismo; geração de renda; realização de oficinas; promoção da economia solidária; disseminação do design; popularização do design; e, incubação e criação de empreendimentos. Essa diversidade de objetivos, temas e abordagens indicam uma visão interdisciplinar e complexa sobre as práticas das pesquisas.

[...]

Os métodos de trabalho apresentados possuem grande congruência entre eles, tais como: atividades realizadas sempre de forma participativa, visando apropriação e construção pelo público-alvo; gestão coletiva e solidária; projetos construídos de forma conjunta; metodologia participativa, colaborativa, engajada e promotora de autonomia para o público-alvo e os estudantes que participam; e, respeito aos aspectos de cada grupo trabalhado. (SANTOS, 2017, p.129)

Por fim, a autora aponta as principais limitações destas pesquisas e experiências:

- Como pontos que indicam possíveis **limitações das pesquisas e experiências** foi possível elencar;
- Número de pessoas que podem participar das atividades é sempre limitado, conforme a disponibilidade e alcance da pesquisa e suas atividades;
- Recursos disponíveis para o desenvolvimento dos projetos são limitados – dentro ou fora das universidades;
- O desenvolvimento de projetos com estudantes apresenta um possível problema de descontinuidade, ou seja, ao se formar geralmente os estudantes se desvinculam dos projetos;
- Falta ou pouca integração das experiências com outras experiências semelhantes;
- Os projetos são muito centrados em alguns professores, e muitas vezes são paralisados ou acabam quando os professores não podem mais desenvolver as atividades. (SANTOS, 2017, p.130, grifo nosso)

Os desafios do design em fazer parte da economia solidária são muitos e as pesquisas e projetos já realizados trazem muitas experiências para se avançar nesse caminho. Nos próximos tópicos serão apresentadas experiências práticas realizadas pela Rede Design Possível e sua metodologia como forma de exemplificar mais detalhadamente uma possibilidade de integração do design com a economia solidária.

Metodologia

Este artigo apresenta o resultado de treze anos de acúmulo de experiências práticas da Rede Design Possível e das pessoas que a integram e integram. A organização desta pesquisa, portanto, é extensa e está diretamente relacionada a pesquisas acadêmicas realizadas pelas pessoas integrantes da Design Possível, que neste artigo compõem a pesquisa bibliográfica. Também fazem parte dos textos pesquisados documentos da própria organização, materiais de apoio internos e seus canais de comunicação, tais como website e redes sociais. Nesta pesquisa admite-se a prática da pesquisa participante não estruturada, a partir da atuação profissional das pessoas que integram a Rede Design Possível ao longo dos anos, incluindo as autoras deste artigo. A prática profissional do design é integrada aos estudos teóricos nesses treze anos de atuação da Design Possível em suas diferentes configurações.

Tendo inicialmente como participantes estudantes e profissionais de design, a Rede Design Possível hoje se configura como uma rede de ini-

ciativas que corroboram com seus objetivos e ações. Em seu site, a iniciativa se define como “um espaço de inovação, que acolhe empreendimentos e pessoas que sigam em seus projetos os preceitos da autogestão e sustentabilidade” (REDE DESIGN POSSÍVEL, 2015).

Sua principal contribuição metodológica foi a sistematização da metodologia Possíveis Empreendedores, que em 2009 foi reconhecida como tecnologia social, sendo reavaliada em 2010 e 2013, compondo o Banco de Tecnologias Sociais da Fundação Banco do Brasil (DESIGN POSSÍVEL, 2013). Essa metodologia se baseia em formações e assessorias técnicas em design, especialmente de produto e mais recentemente de serviços, empreendedorismo e mercado. Seu objetivo geral é “o desenvolvimento sustentável e emancipação através da formação técnica e empreendedora de grupos produtivos em situação de vulnerabilidade, proporcionando geração de renda e inclusão econômica.” (DESIGN POSSÍVEL, 2013). Ou seja, por meio da tecnologia social, busca-se a independência técnica e financeira dos empreendimentos. De acordo com sua publicação no Banco de Tecnologias Sociais da Fundação Banco do Brasil,

tal formação/tecnologia social é realizada por educadores e coordenadores do projeto, nas dependências da organização que atende o grupo, e divide-se em módulos: 1) Formação de Grupo. Objetivo: ajudar o grupo a lidar com questões coletivas, estimular união, compreensão e cooperativismo, através de dinâmicas e atividades. Este módulo permeia todo o processo de formação, tratando dos problemas de relacionamento e alinhamento ideológico do grupo. Meta: formação de um grupo mais unido, cooperativo e com o mesmo objetivo. 2) Consolidação da Técnica. Objetivo: este módulo pode acontecer de duas formas: um módulo de formação técnica, para grupos que não dominam técnica de produção alguma, ou para homogeneizar alguma técnica já dominada pelo grupo, para que todos os integrantes possam desempenhar as etapas da produção de maneira eficiente e com qualidade. Para os dois casos é importante estimular o compartilhamento de conhecimentos aos demais participantes do grupo. Meta: formação de um grupo mais homogêneo tecnicamente, com melhor nível de acabamento e trabalhando de forma mais colaborativa. 3) Dinâmica de Mercado: Objetivo: traz embasamento para os grupos desenvolverem seus produtos, como pesquisas de mercado, tendências, referências visuais, concorrentes, público-alvo, fornecedores etc. Meta: desenvolvimento das primeiras peças como teste para os procedimentos de desenvolvimento de produtos. 4) Desenvolvimento de Produtos. Objetivo: aplicar de forma pragmática a metodologia para desenvolvimento de produtos, trabalhando com público-alvo definido, painéis semânticos para referência e objetivando a primeira linha de produtos do grupo, além de estimular a busca por sua identidade, seu diferencial competitivo. Meta: protótipos da primeira linha de produtos do grupo que reflitam sua identidade, e desenvolvimento de marca e material promocional. 5) Produção e Comercialização. Objetivo: neste módulo o grupo começa a

lidar com as dinâmicas comerciais: atendimento ao cliente, confecção de amostras, orçamentos e prazos, entrega e pagamentos. São estabelecidos os procedimentos comerciais, bem como os responsáveis, e ações a ser realizadas em cada etapa do procedimento. Metas: Formação de preço da linha de produtos desenvolvida, venda a varejo em bazares e feiras, venda a atacado e corporativo, e aplicação dos procedimentos estabelecidos. 6) Autogestão. Objetivo: As metas futuras do grupo são definidas e colocadas em forma de plano de negócio. Meta: concluir o plano de negócios e começar a execução. Estes seis módulos são pensados para uma formação com duração mínima de um ano, com frequência semanal que varia de acordo com a necessidade e disponibilidade de horário das organizações. Após essa formação, o grupo entra em processo de incubação, onde os encontros são menos frequentes e o grupo passa a assumir mais responsabilidades. O processo de incubação é imprescindível para que o grupo consiga se tornar empreendedor e ser cada vez mais protagonista das suas ações. O período de incubação possui duração variada, conforme o desenvolvimento do grupo. O Design Possível acompanha o grupo até quando for necessário, sempre visando sua independência, mas pensando na sua manutenção e permanência. (DESIGN POSSÍVEL, 2013)

A depender das características do grupo, um módulo pode durar mais ou menos tempo ou até mesmo ser suprimido. Em treze anos de atuação e oito anos de tecnologia social certificada, muitas atualizações foram realizadas na metodologia da Design Possível, acompanhando o contexto econômico e as pesquisas em design, empreendedorismo e, mais recentemente, em economia solidária.

No próximo tópico serão apresentadas as mudanças ocorridas na metodologia empregada pela Design Possível a partir de sua inserção na economia solidária.

Rede Design Possível: engajamento como fundamento para a mudança

As formas de organização da Design Possível ao longo dos seus treze anos se configuram como estratégias de sobrevivência da própria entidade tendo em vista as mudanças sociais, políticas e econômicas do país, sendo a sua adaptabilidade a esses cenários um dos maiores desafios ao longo dos anos.

A Rede Design Possível surgiu a partir de um projeto de extensão coordenado pelo professor Ivo Eduardo Roman Pons na Universidade Presbiteriana Mackenzie no ano de 2004, intitulado apenas Design Possível. Sua pesquisa propunha estudos e atividades práticas em design sustentável e sua metodologia consistia em organizar grupos de estudantes dos cursos de design de duas universidades, uma brasileira e outra italiana, para realizarem projetos com reaproveitamento de materiais e outras técnicas do

design sustentável com ONGs e grupos produtivos de localidades periféricas da cidade de São Paulo. Os produtos desenvolvidos pelos estudantes e produzidos pelos grupos foram expostos em mostras no Brasil e na Itália. Esta experiência tinha como objetivo impactar as comunidades envolvidas com a geração de renda, mas principalmente, inserir os estudantes de design nas práticas do design sustentável, causando mudanças em seus hábitos de projeto e de consumo. (SANCHEZ et al, 2007; MARTINS; PONS, 2010)

O projeto Design Possível teve continuidade e cresceu em número de integrantes e complexidade de projetos. Para comportar seu crescimento, o projeto passou por uma primeira e grande mudança: deixar de ser um projeto de extensão vinculado à uma instituição de ensino superior (IES) para tornar-se uma associação sem fins lucrativos. Apesar do vínculo com uma IES ter vantagens, tais como, uso da estrutura da instituição para apoio aos projetos, contribuição na formação profissional dos estudantes (uma forma de difusão dos conhecimentos produzidos), contato com pesquisas acadêmicas de ponta, assessoria de professores e notoriedade, as demandas dos grupos produtivos assistidos pelo projeto tornaram-se complexas ao ponto de não caberem mais em um projeto de extensão. Outro ponto importante foi a formatura de estudantes integrantes do projeto de extensão que tiveram sua atuação dificultada. Uma questão chave que surgiu neste momento foi: como viver de design em projetos sociais? É possível? Como resposta a esta pergunta, ocorreu a primeira mudança de estrutura da Design Possível que, em 2008, tornou-se uma associação sem fins lucrativos. Com essa mudança, tornou-se possível a captação de recursos para seus projetos a partir de editais, tanto públicos como privados, a remuneração da equipe dos projetos, a realização de parcerias com empresas para projetos de responsabilidade social, sem deixar de lado a continuação da parceria com IES (MARTINS; PONS, 2010).

Esse modelo mostrou-se propício em um primeiro momento, mas também apresentou alguns problemas. Uma das formas de assessoria da ONG Design Possível para os empreendimentos era o apoio comercial, e se viu necessário ampliar os formatos jurídicos para uma comercialização dentro das regras legais e fiscais, e que também fossem viáveis economicamente, sendo criada em 2010 a empresa social² Design Possível Comércio de Produtos e Serviços Sustentáveis. Agora com dois CNPJ, a Design Possível ampliou seu leque de atuação, podendo vender produtos, tanto autorais como dos grupos assessorados, a preços mais competitivos.

Entre 2008 e 2012, a Design Possível estava internamente organizada em núcleos que compunham as áreas de atuação da entidade, sendo eles: Núcleo Pedagógico, responsável pelos projetos de formação dos grupos produtivos e difusão da tecnologia social Possíveis Empreendedores; Núcleo de Comunicação, responsável pela comunicação interna e externa da ONG e por assessorar o Núcleo Pedagógico nos projetos de desenvolvimento de marca dos grupos; Núcleo Comercial, responsável pelas vendas de produto e projetos comerciais, como participação em feiras, por exemplo; e o Administrativo Financeiro, responsável pela gestão do ponto de vista financeiro

e jurídico. Além dos núcleos, a ONG mantinha uma iniciativa autônoma voltada para pesquisa em design para sustentabilidade, o LEDS (Laboratório de Estudos em Design para Sustentabilidade). Essa organização possibilitou a execução de projetos bastante variados, que iam desde projetos de design gráfico para empresas com foco em sustentabilidade, parcerias com empresas para projetos de seus setores de responsabilidade social, difusão do conhecimento por meio de atividades em universidades, aplicação da tecnologia social com grupos produtivos, desenvolvimento de produtos sustentáveis, captação de oportunidades comerciais para grupos produtivos, participação em eventos estudantis de design (difusão do conhecimento), organização de eventos de difusão da tecnologia social (Possíveis Multiplicadores), participação em prêmios de design e outras áreas relacionadas à entidade, dentre outras atividades (MARTINS; PONS, 2010).

Em 2012, a ONG enfrentou uma crise financeira que colocou em risco sua continuidade, e nesse processo constatou-se que sua organização interna mostrava-se inchada e hierarquizada, dificultando uma inovação organizacional para saída da crise. A partir de autoavaliação, as pessoas integrantes da Design Possível decidiram redefinir sua estrutura interna, visando maior flexibilidade e autonomia em suas ações. Chegou-se então ao conceito de rede de empreendimentos e iniciativas autônomas, com base na autogestão, sendo a Design Possível transformada em um guarda-chuva dessas iniciativas. O primeiro movimento foi identificar iniciativas imediatas que poderiam tornar-se empreendimentos dentro dessa rede. O que aconteceu com os núcleos Pedagógico, Comercial e de Comunicação e o LEDS. Da mesma forma, os grupos produtivos que já haviam sido independentizados e eram, até então, parceiros da Design Possível, passaram a compor também a rede. Importante salientar que esta reestruturação não foi confortável e causou conflitos internos, saídas de membros, entrada de novos membros e reorganização da vida pessoal de muitos de seus integrantes.

Paralelo a este processo interno, a Design Possível se aproximou do movimento de economia solidária, inserindo novos conceitos sobre geração de renda e trabalho, engajamento social e político e sustentabilidade. Este novo contexto, com novas parcerias e novos conhecimentos também contribuiu para as mudanças internas da ONG, que conseguiu quebrar a verticalidade de sua organização, tornando-se efetivamente autogestionária. Em 2015, concretizou-se a Rede Design Possível, composta pelo Ideário, cooperativa e empresa social que trabalha com design e inovação social; a Scipopulis, startup que trabalha com tecnologia e mobilidade urbana; o Mapa do Consumo Solidário, projeto de conexão entre empreendimentos e consumidores da economia solidária; a Giro Sustentável, que realiza entregas de bicicleta e a Rede Articulando, rede de fomento ao artesanato paulista e paulistano. (REDE DESIGN POSSÍVEL, 2017).

Nesses treze anos de atuação, a Design Possível diversificou seus projetos e parcerias, aproximou novos tipos de empreendimentos, contribuiu para a geração de renda de mais de 100 empreendimentos, difundiu sua tecnologia social para outros estados brasileiros e passou a integrar o

movimento de economia solidária. No próximo tópico, será apresentada uma análise crítica das contribuições e desafios dessa inserção do design na economia solidária, tendo como pano de fundo, a experiência recente da Rede Design Possível e seus integrantes.

Discussão e considerações

Como dito anteriormente, a construção deste texto foi complexo, uma vez que estão aqui resumidos treze anos de atuação enfrentando a realidade social brasileira em uma organização que passou por muitas mudanças. Muitas pessoas fizeram parte da Design Possível e muitos aprendizados foram acumulados e, alguns sistematizados, contudo, diversos registros ainda são dispersos. Dessa forma, dificilmente este artigo dará conta de todo conteúdo existente, de todas as percepções acerca da atuação da Design Possível e de todos os desafios que permanecem. Neste ponto, será feito um recorte com as principais contribuições e os principais desafios do design inserido na economia solidária a partir da atuação da Design Possível, tendo como base teórica recente a pesquisa de Isadora C. dos Santos (2017), integrante da cooperativa e empresa social Ideário.

Em sua pesquisa, Santos (2017) traça convergências e diferenças entre os temas design, economia solidária e tecnologia social, temas de atuação da Rede Design Possível. A autora conclui que os três temas possuem como convergências aspectos históricos e sociológicos, que ela divide em marcos históricos, metodologia e objetivos:

Portanto, é possível apontar que, especialmente nos contextos da Revolução Industrial e da Guerra Fria, o debate sobre consumo, formas de produção e o desenvolvimento tecnológico influenciaram fortemente os campos do design, da economia solidária e da tecnologia social, formando um pano de fundo histórico e sociológico comum a esses campos (SANTOS, 2017, p.94). [...] A metodologia de trabalho dos três temas é mais um ponto de aproximação entre o design, a economia solidária e a tecnologia social, trazendo a colaboração, a participação, a gestão coletiva e a propriedade intelectual coletiva como princípios comuns de atuação. (SANTOS, 2017, p.94) [...] [também] é possível apontar que com valores semelhantes e congruentes, as interfaces do design, economia solidária e tecnologia social se cruzam nos objetivos e métodos, visando o desenvolvimento sustentável da sociedade, propondo uma economia mais justa, a preservação do meio-ambiente e utilizando formas democráticas como método. (SANTOS, 2017, p.98)

Analisando as convergências, a Rede Design Possível utiliza-se de metodologias participativas em sua atuação, integrando abordagens contemporâneas do design *thinking*, design de serviços e gestão de design, com

métodos e ferramentas de inovação em modelagem de negócios e jogos cooperativos e dinâmicas de grupo. Os diferentes atores dos projetos são inseridos o mais cedo possível em todas as etapas, participando muitas vezes da escrita de projetos para captação de recursos em editais. Os conhecimentos em economia solidária e comércio justo e solidário foram incorporados nos projetos, garantindo o engajamento de seus integrantes e coerência entre discurso e prática.

Partindo para as diferenças e limitações entre os três temas, Santos (2017) enumera três pontos relevantes: 1) “Contradições sobre a construção coletiva de conhecimento”, diretamente relacionada aos temas design e tecnologia social, 2) “Design e a perspectiva determinista da ciência e da tecnologia”, que se refere à visão de ciência e tecnologia do design e 3) “Limitações de mudanças dentro do sistema capitalista”, que integra os três temas (SANTOS, 2017, p.98-103).

Com relação ao ponto 1) **“Contradições sobre a construção coletiva de conhecimento”**, a maior influência em relação a métodos e ferramentas para os projetos é dos designers que compõem a Rede. Isso se revela já na Tecnologia Social Possíveis Empreendedores que possui sua base nos métodos e ferramentas consagrados do design. Outras metodologias são incorporadas, por exemplo, nos conteúdos de empreendedorismo, com uso das publicações do SEBRAE, e mais recentemente a atualização para a gestão de negócios, com uso de ferramentas como a *Business Model Generation* (OSTERWALDER, PIGNEUR, 2011). Abordagens como design *thinking* também são incorporadas. Portanto, mesmo com a busca constante de integração dos conhecimentos dos diferentes agentes dos projetos (parceiros, grupos produtivos, integrantes da Rede etc), este ponto permanece um desafio para a atuação da Rede Design Possível e integrantes, especialmente porque a construção coletiva de conhecimento sempre parte de pressupostos e formações iniciais das pessoas envolvidas, e na proposta da tecnologia social, a tecnologia é desenvolvida por e para seus próprios usuários. Logo, existe sempre o paradigma de como criar tecnologia social que de fato seja feita por e para seus usuários, mas considerando as influências extra-usuários, visando uma agregação ao processo, mas sem perder os princípios dessa metodologia.

Por sua vez, o ponto 2) **“Design e a perspectiva determinista da ciência e da tecnologia”**, no contexto da Rede, teve alguns avanços. O design é entendido como uma ferramenta que pode contribuir para o desenvolvimento local sustentável, mas não é visto de forma monolítica como um solucionador de problemas, e nem rumo a um desenvolvimento inexorável. A partir da base teórica³ das pessoas integrantes da Rede Design Possível, observável em pesquisas e produções acadêmicas, é possível perceber um viés mais questionador. Talvez falte um aprofundamento em autores das ciências sociais e filosofia, mas já é possível perceber uma outra forma de encarar o design, compreendendo a atividade como também causadora de problemas para a sociedade, mas também potencial para geração de soluções.

Por fim, o ponto 3) **“Limitações de mudanças dentro do sistema capitalista”**, talvez o mais caro aos três temas pesquisados por Santos

(2017), o é igualmente para a Design Possível. As ações que buscam mudanças dentro do sistema capitalista podem se revelar pontuais, ou ainda, individuais. Busca-se uma conscientização tanto interna como externa para princípios e práticas da sustentabilidade e da economia solidária, contudo com os resultados nem sempre são estruturais e abrangentes. A mudança de hábitos tanto pessoal como organizacional é lenta, sendo vista em alguns casos como difícil de se atingir. Algumas conquistas que a Design Possível teve nesse contexto foi alcançar a autogestão, um dos princípios centrais da economia solidária que busca devolver a autonomia aos trabalhadores e trabalhadoras, eliminando a alienação do trabalho. Outra conquista interna foi o consumo de produtos e serviços de empreendimentos da economia solidária o máximo possível. Além de promover a circulação de recursos dentro da economia solidária, coloca em pauta a discussão sobre a origem dos produtos e a valorização da produção local. E, por fim, a mudança de atitude diante da participação social que envolvem o movimento de economia solidária e outros que se somam às causas dos direitos humanos, participando ativamente nos espaços de construção de políticas públicas. É evidente que essas ações não alcançam uma mudança do sistema capitalista em si, e não almejam tanto, mas contribuem para mudanças significativas no microcosmo da Rede Design Possível e da economia solidária em nível local, mas também nacional.

Nesses treze anos, a Design Possível, e todas as pessoas que passaram por ela, promoveram questionamentos e ações em prol do objetivo comum de serem agentes transformadores da sociedade. Buscaram uma forma de trabalhar com design engajado socialmente como principal atividade profissional, e não como um trabalho voluntário de finais de semana ou trabalho acadêmico, dependente das estruturas e do tempo das IES. O desafio de gerar um modelo economicamente viável foi enfrentado e hoje se atualiza com desafios postos maiores e mais complexos. Manter-se na luta por justiça social, pelos direitos humanos e por uma sociedade justa é pauta do design, área que em sua origem buscava trabalhar por um mundo melhor e foi se afastando desse ideal. Integrar-se a movimentos sociais, como a economia solidária, é um caminho para retomar essa agenda e contribuir por meio das metodologias e ferramentas do design para a construção dessa outra sociedade. Já possuímos textos e exemplos práticos suficientes para operar essas mudanças. Quem as deseja, só precisa agir.

Agradecimentos

Somos gratas a todas as pessoas, ONGs, IES, instituições empresas e empreendimentos econômicos solidários que possibilitaram a existência e a manutenção da Design Possível. Não citaremos nomes aqui para não correr o risco de esquecer de alguém, mas quem fez parte dessa história e quem está conosco no presente sabem.

1 A SENAES (Secretaria Nacional de Economia Solidária) foi instituída dentro do Ministério do Trabalho (MTE) em junho de 2003 (Decreto No 4.764) pelo então presidente Luís Inácio Lula da Silva, tendo como secretário Paul Singer, importante pesquisador e ativista da economia solidária no país. A SENAES atuou até o segundo mandato da presidenta Dilma Rousseff, sendo rebaixada a uma subsecretaria do Ministério do Trabalho pelo presidente Michel Temer em novembro de 2016 (Decreto No 8.894). (BRASIL, PRESIDÊNCIA DA REPÚBLICA, CASA CIVIL SUBCHEFIA PARA ASSUNTOS JURÍDICOS, 2003a/2003b/2016).

2 Empresa social é um conceito que não existe juridicamente no Brasil. Dessa forma, para garantir que a empresa seguisse os princípios da ONG, seu contrato social foi adaptado para garantir o princípio de que todo lucro da empresa fosse revertido para a associação, e que os sócios e sócias tivessem iguais partes da empresa e a gestão desta fosse equitativa.

3 Os textos de base encontrados em publicações acadêmicas de integrantes da Rede Design Possível figuram autores como Amartya Sen, Clodovis Boff, Gui Bonsiepe, Ignacy Sachs, John Thackara, Nigel Whiteley, Rafael Cardoso, Thierry Kazazian, Victor Margolin, Victor Papanek e Zygmunt Bauman.

Referências

- ANDRADE, Erica; MERINO, Eugenio. Gestão de Design aplicada a comunidades urbanas produtivas. In: CONGRESSO BRASILEIRO DE PESQUISA E DESENVOLVIMENTO EM DESIGN, 9., 2010, São Paulo. Anais do 9o Congresso Brasileiro de Pesquisa e Desenvolvimento em Design. São Paulo: PPPG em Design, Mestrado Universidade Anhembi Morumbi, 2010. p. 2439 - 2447.
- ANDRADE, Erica Ribeiro de. I NTERFERÊNCIAS DO DESIGN NA DIMENSÃO ECONÔMICA DA SUSTENTABILIDADE. 2 012. 207 f. Dissertação (Mestrado) - Curso de Programa de Pós-graduação em Design e Expressão Gráfica, Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2012. Disponível em: <<https://repositorio.ufsc.br/handle/123456789/1821>>. Acesso em: 15 mar. 2018.
- BRASIL. Ministério do Trabalho. DECRETO No7.358, DE 17 DE NOVEMBRO DE 2010. Institui o Sistema Nacional do Comércio Justo e Solidário - SCJS, cria a Comissão Gestora Nacional, e dá outras providências. Brasília: 2010. Disponível em <http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2007-2010/2010/decreto/d7358.htm> Acesso em 15 mar. 2018.
- BRASIL. Ministério do Trabalho. Portaria MTE no 2.060, de 30/12/2014. Institui os princípios, critérios, sistema de avaliação de conformidade e os mecanismos de gestão do Sistema Nacional de Comércio Justo e Solidário - SCJS. Brasília: 2014. Disponível em <<http://pesquisa.in.gov.br/imprensa/jsp/visualiza/index.jsp?jornal=1&pagina=53&data=08/01/2015>> Acesso 15 mar. 2018.
- BRASIL, PRESIDÊNCIA DA REPÚBLICA, CASA CIVIL SUBCHEFIA PARA ASSUNTOS JURÍDICOS. Lei no 10.683, de 28 de maio de 2003. Dispõe sobre a organização da Presidência da República e dos Ministérios, e dá outras providências. Lei no 10.683, de 28 de Maio de 2003. Brasília, DF, 28 maio 2003a. Revogado pela Lei no 13.502, de 2017. Disponível em: <http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/2003/leis_10/leis_10683.htm> Acesso em 15 mar. 2018.

gov.br/ccivil_03/leis/2003/110.683.htm>. Acesso em: 25 mar. 2018.

BRASIL, PRESIDÊNCIA DA REPÚBLICA, CASA CIVIL SUBCHEFIA PARA ASSUNTOS JURÍDICOS. Decreto no 4.764, de 24 de junho de 2003. Aprova a Estrutura Regimental e o Quadro Demonstrativo dos Cargos em Comissão e das Funções Gratificadas do Ministério do Trabalho e Emprego, e dá outras providências. Decreto No 4.764, de 24 de Junho de 2003. Brasília, DF, 24 jun. 2003b. Revogado pelo Decreto no 5.063, 3 de maio de 2004. Disponível em: <http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/decreto/2003/d4764.htm>. Acesso em: 25 mar. 2018.

BRASIL, PRESIDÊNCIA DA REPÚBLICA, CASA CIVIL SUBCHEFIA PARA ASSUNTOS JURÍDICOS. Decreto no 8.894, de 03 de novembro de 2016. Aprova a Estrutura Regimental e o Quadro Demonstrativo dos Cargos em Comissão e das Funções de Confiança do Ministério do Trabalho, remaneja cargos em comissão e funções gratificadas e substitui cargos em comissão do Grupo Direção e Assessoramento Superior - DAS por Funções Comissionadas do Poder Executivo - FCPE. Decreto No 8.894, de 3 de Novembro de 2016. Brasília, DF, 03 nov. 2016. Disponível em: <http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_Ato2015-2018/2016/Decreto/D8894.htm#art11>. Acesso em: 25 mar. 2018.

BARBOSA, Rosângela Nair de Carvalho. A Economia Solidária como Política Pública: uma tendência de geração de renda e ressignificação do trabalho no Brasil. São Paulo: Cortez, 2007.

CARDOSO, Rafael. Uma introdução à história do design. 2ed. São Paulo: Blucher, 2004.

CARNIATTO, Izamara V.; CHIARA, Eugênia. Design nas iniciativas de Economia Solidária: o confronto da experiência brasileira e italiana. Estudos em Design. Rio de Janeiro, v. 16.1, 2009, ISSN 1983-196X. Disponível em: <http://www.maxwell.lambda.ele.puc-rio.br/estudos_em_design.php?strSecao=INPUT2&Session=SHOW9&NrSeqFas=64&cor=>>. Acesso em: 30 de mar. 2010.

CASTANHEIRA, Maria Eugênia Monteiro; PEREIRA, José Roberto. Ação coletiva no âmbito da economia solidária e da autogestão. Rev. Katál. Florianópolis v. 11 n. 1 p. 116-122 jan./jun. 2008.

DESIGN POSSÍVEL. Possíveis Empreendedores. Banco de Tecnologias Sociais, Fundação Banco do Brasil, 2013. Disponível em: <<http://tecnologiasocial.fbb.org.br/tecnologiasocial/banco-de-tecnologias-sociais/pesquisar-tecnologias/detalhar-tecnologia-114.htm>> Acesso em: 31 mar. 2018.

GAIGER, Luiz Inácio. A Racionalidade dos formatos produtivos autogestionários. Sociedade e Estado, Brasília, v. 21, n. 2, p.513-545, maio/aog. 2006.

MASCARENHAS, Gilberto Carlos Cerqueira. O MOVIMENTO DO COMÉRCIO JUSTO E SOLIDÁRIO NO BRASIL: ENTRE A SOLIDARIEDADE E O MERCADO. Rio de Janeiro, RJ: UFRJ, 2007. Originalmente apresentada como tese de doutorado, Universidade Federal Rural do Rio de Janeiro, 2007.

MARTINS, Nara Silvia M.; PONS, Ivo Eduardo Roman. Tecnologia Social do Design Possível aplicada em redes em diversas partes do Brasil. In: CONGRESSO BRASILEIRO DE PESQUISA E DESENVOLVIMENTO EM DESIGN, 9., 2010, São Paulo. Anais do 9o Congresso Brasileiro de Pesquisa e Desenvolvimento em Design. São Paulo: PPPG em Design, Mestrado Universidade Anhembi Morumbi, 2010. p. 4312 - 4323.

MAZZEI, Bianca Burdini. Autogestão em empreendimentos econômicos solidários: um estudo comparativo de casos em cooperativas de reciclagem de lixo de Maringá-PR. Londrina, PR: UEM, 2006. Originalmente apresentada como dissertação de mestrado, Universidade Estadual de Maringá, 2006.

OSTERWALDER, Alex; PIGNEUR, Yves. Business Model Generation: Inovação em Modelos de Negócios. Rio de Janeiro: Alta Books, 2011. 300 p.

PINHO, Leonardo Penafiel; PINHO, Kátia Liane Rodrigues. SAÚDE MENTAL E ECONOMIA SOLIDÁRIA: UM ENCONTRO FORJADO NA PRÁXIS TRANSFORMADORA. In: INSTITUTO INTEGRA para o Desenvolvimento. COOPERATIVISMO E ASSOCIATIVISMO SOCIAL: TRABALHO COLETIVO QUE TRANSFORMA VIDAS [Cartilha]. São Paulo: INSTITUTO INTEGRA para o Desenvolvimento, 2017.

REDE DESIGN POSSÍVEL (São Paulo) (Org.). Rede Design Possível: Home. 2015. Disponível em: <<http://www.designpossivel.org>>. Acesso em: 31 mar. 2018.

RIBEIRO, Erica, SANTOS, Isadora Candian dos. Multiplicadores do Comércio Justo e Solidário e Sistemas Participativos de Garantia na Rede de Saúde Mental e Economia Solidária. São Paulo: Instituto Integra para o desenvolvimento, 2017.

SANCHEZ, Petra Sanchez; MARTINS, Nara Sílvia Marcondes; PONS, Ivo Eduardo Roman. Design Possível: prática experimental na produção de design sócio-ambiental no Projeto de Cooperação Internacional Eco design Social, Brasil – Itália. Rio de Janeiro: Anais do 4o Congresso Internacional de Pesquisa em Design, 11 à 13 de outubro de 2007.

SANTOS, Isadora Candian dos. Conexões entre design, economia solidária e tecnologia social na perspectiva do campo CTS. 2017. 172 f. Dissertação (Mestrado) - Curso de Programa de Pós-graduação em Ciência, Tecnologia e Sociedade, Centro de Educação e Ciências Humanas, Universidade Federal de São Carlos, São Carlos, 2017. Disponível em: <https://www.academia.edu/36219439/Conexões_entre_design_economia_solidária_e_tecnologia_social_na_perspectiva_do_campo_CTS>. Acesso em: 09 jun. 2018.

SINGER, Paul. Introdução à Economia Solidária. São Paulo: Editora Fundação Perseu Abramo, 2002.

Recebido: 04 de setembro de 2018.

Aprovado: 11 de setembro de 2018.