REVISTA DESIGN & TECNOLOGIA
ISSN: 2178-1974
2020, Vol. 10, No. 20
DOI 10.23972/det2020iss20pp48-58

PGDESIGN
www.pgdesign.ufrgs.br

Soluções habilitantes como estímulo à formação de uma comunidade criativa: o caso do Centro Comunitário da Vila Gaúcha

Caio Miolo[1]; Karine Freire[2]

1 *Faculdade de Arquitetura, Universidade de Lisboa, Lisboa, Portugal*

2 *Programa de Pós-Graduação em Design, Universidade do Vale dos Sinos, UNISINOS, Porto Alegre, Brasil*

RESUMO

O designer atuante no estímulo a processos de inovação social, apresenta-se no presente artigo como potencial agente para incentivar a formação de comunidades criativas, tipos de comunidades que se organizam de forma colaborativa na busca por soluções de problemas que afetam seu cotidiano ou trazer novas oportunidades para o bem comum. Para proporcionar contextos favoráveis com este objetivo, o designer sugere articulações entre atores, técnicas, tecnologias, conhecimentos e disciplinas para satisfazer diferentes necessidades e obter resultados de valor e com efeitos de sentido. Apoiado em abordagens para inovação social, como o Community Centered Design (CCD), que possui métodos próprios para trabalhar em comunidades, o designer pode conceber as chamadas soluções habilitantes: intervenções suportes, que fornecem instrumentos para efetivar a cooperação entre indivíduos da comunidade, a fim de alcançar resultados para seu bem comum a partir das capacidades existentes ou desenvolvimento de novas habilidades. Nesse âmbito, a presente pesquisa, realizada através de uma pesquisa-ação, busca compreender como o design pode desenvolver uma solução habilitante junto a uma comunidade para estimulá-la a tornar-se uma comunidade criativa. A unidade de análise é a comunidade formada no Centro Comunitário da Vila Gaúcha (CCVG), localizado no Morro Santa Tereza, em Porto Alegre, na região sul do Brasil. Como resultados da pesquisa, obteve-se primeiramente a expansão de conhecimento sobre os temas abordados; a contribuição da abordagem de CCD para o processo realizado; identificação dos níveis de evolução para formação de uma comunidade criativa; possíveis competências centrais que precisam ser desenvolvidas entre seus membros: conhecimento distribuído, comunicação, colaboração, criatividade e sociabilidade. Além dessas questões, pode-se chegar ao desenho de uma rede estruturante de ações e de atores que podem facilitar a formação de uma comunidade criativa, que pode ser replicada em outros contextos.

PALAVRAS-CHAVE
Design;
Inovação social;
Soluções habilitantes;
Comunidades criativas

Enabling solutions as a stimulus for the formation of a creative community: the case of Vila Gaúcha Community Center

ABSTRACT

The designer who is involved in stimulating social innovation processes is presented in this article as a potential agent to empower creative communities, types of communities that organize themselves collaboratively in search of solutions to problems that affect their daily lives or bring new ones opportunities for the common good. In order to provide favorable contexts for this purpose, the designer suggests joints among actors, techniques, technologies, knowledge and disciplines to satisfy different needs and obtain results of value and with meaning effects. Based on approaches to social innovation, such as the Community Centered Design (CCD), which has its own methods for working in communities, the designer can develop the enabling solutions: support interventions, which provide tools for effecting cooperation between individuals in the community, order to achieve results for their common welfare from existing capacities or development of new skills. In this context, this research, conducted through an action research, seeks to understand how Design can develop an enabling solution with a community to stimulate it to become a creative community. The unit of analysis is the community formed at Vila Gaúcha Community Center (CCVG), located in Morro Santa Tereza, in Porto Alegre, southern Brazil. As results of the research, we first obtained the expansion of knowledge about the topics addressed; the contribution of the CCD approach to the process carried out; identification of evolutionary levels for the formation of a creative community; possible core competencies that need to be developed among its members: distributed knowledge, communication, collaboration, creativity and sociability. In addition to these issues, one can arrive at the design of a structuring network of actions and actors that can facilitate the formation of a creative community that can be replicated in other contexts.

KEYWORDS
Design;
Social innovation;
Enabling solutions;
Creative communities

CONTATO: Caio Miolo – *caiomarcelo.mo@gmail.com*

© 2020 – Revista Design & Tecnologia

1. INTRODUÇÃO

A atual era contemporânea, constituída por uma sociedade em rede, com fluxos de informações intensos e dinâmicas mercadológicas mais competitivas e complexas, possui ainda dificuldades no atendimento sistêmico e simultâneo de interesses econômicos e sociais. Apesar da vigente dificuldade de resolver tal crise social, Touraine (2011) traz resquícios de esperança, que podem partir de novos atores sociais, com capacidade de se engajar nos conflitos sociais, reagir e superar a dificuldades sociais à que estão sujeitos a permanecer. O discurso social do autor pede por uma ação transdisciplinar que auxilie a resolver o problema que não é local, ou tampouco simples.

Nesse âmbito, surgem novos modelos de organizações sociais, as comunidades criativas, que buscam superar as dificuldades existentes ou gerar novas oportunidades em seu contexto de forma colaborativa e criativa (MANZINI, 2008a). Esses grupos são assim denominados porque que reorganizam elementos já existentes, transformando-os em novas combinações significativas, que são possíveis definições de criatividade (JÉGOU e MANZINI, 2006). Apesar da expansão de casos de comunidades criativas, algumas comunidades territoriais não conseguem tornar-se "criativas" no que concerne à busca por maior bem-estar. Ou seja, as pessoas destas comunidades não se relacionam entre si para criar oportunidades e soluções para novos modos de vida.

Atuando em âmbitos organizacionais, o designer é identificado como potencial agente para estimular formação ou desenvolvimento de comunidades criativas. Seu processo projetual destaca-se por ser aberto, intensamente participativo, o que requer envolvimento sistemático das partes interessadas, de maneira que uma gama de disciplinas, técnicas, tecnologias e conhecimentos possam interferir e colaborar. (ZURLO 2010; MERONI, 2008a). O designer se distancia das atividades tradicionalmente reconhecidas, vinculadas somente à criação de produtos, identidades visuais, para tornar-se um "designer social" (MERONI, 2008b, p.7): utiliza suas sensibilidades, capacidades e habilidades para projetar estratégias que empoderem os membros de comunidades a usar da criatividade que possuem para inovar em escala local, de forma que eles próprios solucionem os problemas sociais existentes, desenvolvendo assim, processos de inovação social. (JÉGOU e MANZINI, 2006; MANZINI e STASZOWSKI, 2013; MERONI e SANGIORGI, 2011).

Entre as abordagens que trabalham com inovações sociais através do design, está o Community Centered Design (CCD), conceito criado por Meroni (2008a). O objetivo principal desta abordagem está na compreensão dos comportamentos e necessidades das comunidades, para, em colaboração com seus membros, conceber soluções projetuais. (MERONI, 2008a). Para trabalhar com o CCD, mostra-se necessário ao designer obter duas competências principais: desenvolver relações de empatia com os membros da comunidade e com o contexto, de modo a facilitar a interação e o desenvolvimento das soluções projetuais, e elaborar ferramentas para projetar com e para esta comunidade, ou seja, em codesign; permitindo que os membros da comunidade apliquem seus conhecimentos e habilidades para contribuir com o projeto em questão. (CANTÚ et al., 2012).

Ao desenvolver estratégias projetuais para estimular atividades de codesign, fornecendo ferramentas e infraestrutura que habilitam a participação dos membros dessas comunidades, o designer está projetando as chamadas soluções habilitantes. Próprias para o âmbito organizacional, as soluções habilitantes são apontadas, por Meroni e Sangiorgi (2011) como tipos de soluções técnicas que visam estimular membros de uma comunidade a colaborarem para alcançar um determinado resultado para benefício do contexto em que estão inseridos. Corroborando, Manzini (2008a) afirma que são produtos, serviços, entre outras ações, para tornar as organizações mais acessíveis, eficazes, e replicáveis.

Devido às qualidades explicitadas do design, apoiado na abordagem de CCD, em desenvolver inovações sociais em codesign com comunidades, através do diálogo com diferentes técnicas, tecnologias, disciplinas e atores, propõe-se neste trabalho que o designer atue em uma comunidade territorial e por meio dos processos projetuais, consiga estruturar uma uma solução habilitante que estimule a formação de uma comunidade criativa em tal comunidade. Nesse contexto, a comunidade convidada para participar desta pesquisa foi o Centro Comunitário da Vila Gaúcha (CCVG), localizado no Morro Santa Tereza, na cidade de Porto Alegre, no estado do Rio Grande do Sul, no Brasil. Dentre os serviços ofertados no CCVG, está o Serviço de Apoio Socioeducativo (SASE), que atende em diferentes turmas de educandos, separados por faixa etária, e realiza atividades para fortalecer vínculos familiares e comunitários e estimular estes jovens a percorrer caminhos profissionais diferentes dos corriqueiramente seguidos por jovens em situação de vulnerabilidade social, como marginalidade, violência, prostituição e exclusão social (MENEZES et al.,2014).

Apesar de o SASE já promover algumas iniciativas para estimular as ações citadas, estas não apresentam resultados empoderadores, como se propõe na inovação social orientada pelo design, de modo que os próprios jovens consigam desenvolver soluções ou novas oportunidades para o bem comum. Propõe-se na presente pesquisa, que o designer trabalhe colaborativamente com a equipe do CCVG para estimular o surgimento de uma comunidade criativa. Por conseguinte, o objetivo da presente pesquisa é apresentar os processos projetuais de uma solução habilitante junto a uma comunidade para estimulá-la a se tornar uma comunidade criativa.

Além desta introdução, o artigo está estruturado em outras cinco partes. A seção 2 refere-se à revisão teórica sobre inovação social através do design, a abordagem de CCD e soluções habilitantes. A seção seguinte explica a método de pesquisa adotado, a unidade de análise e as estratégias projetuais aplicadas. A seção 4 corresponde à descrição e análise dos dados. A quinta seção está a discussão sobre o processo realizado e proposta de uma solução habilitante final. Finalmente, são apresentadas as principais conclusões do estudo.

2. INOVAÇÃO SOCIAL ATRAVÉS DO DESIGN E AS SOLUÇÕES HABILITANTES

Os conceitos de inovação social trazidos no presente trabalho são da perspectiva de autores da área de design. Inovação social é compreendida como um processo (e não como um resultado) de busca por atender às necessidades sociais, a partir da agentividade de indivíduos de uma comunidade, que se empoderam para construir coletivamente soluções para as suas demandas. Os resultados obtidos devem favorecer a sociedade como um todo, e os processos, aumentam o capital social dos participantes (MANZINI, 2008a; CHICK, 2012; FREIRE, 2011).

Como impulsionadoras das inovações sociais estão as comunidades criativas: grupos de pessoas que aplicam sua criatividade para agir colaborativamente, reorganizando elementos já existentes para resolver problemas da vida cotidiana ou criar oportunidades inovadoras para seu contexto, prosperando em novos modos de vida (JÉGOU e MANZINI, 2006; MANZINI, 2008a). Para chegar a tais

objetivos, as comunidades criativas combinam elementos básicos como compartilhamento de ferramentas e reinterpretação de tecnologias comuns – telefones, internet, computadores, etc (MANZINI, 2008a).

A partir das definições, identificam-se alguns princípios para qualificar uma comunidade criativa: (a) sociabilidade, pois depende da interação social entre os membros da comunidade; (b) colaboração, pois os membros precisam construir coletivamente as novas oportunidades e resolver os problemas existentes (JÉGOU e MANZINI, 2006; MANZINI, 2008a); (c) criatividade, pois exige imaginação e inventividade para reorganizar elementos já existentes, resolver problemas ou criar oportunidades inovadoras (JÉGOU e MANZINI, 2006; MANZINI, 2008a); (d) comunicação, percebida como fundamental para estabelecer relações sociais e colaborativas; e (e) conhecimento distribuído, pelas trocas de saberes que são realizadas com objetivo de resolver os problemas ou criar novas oportunidades.

Como forma de estimular a formação de comunidades criativas e portanto, de processos inovações sociais, pode-se contar com intervenções de atores externos, como designers. Nesse âmbito, o designer atua como impulsionador desse processo, que se destaca por ser intensamente participativo, requerendo envolvimento sistemático das partes interessadas, de modo que uma gama de disciplinas, técnicas, tecnologias e conhecimentos possam interferir e colaborar, confrontando-se com as complexidades da sociedade, sejam elas de ordem técnica, processual ou organizacional (MERONI, 2008a; ZURLO, 2010).

A ação do designer pode intervir em diferentes níveis projetuais, como: (a) em pesquisa e interpretação das necessidades da comunidade (MERONI, 2008a); (b) na construção de cenários, de possíveis soluções projetuais, baseados na realidade sistêmica, considerando os agentes envolvidos, o fluxo de eventos e as consequências de cada cenário criado (MORELLI, 2002). Estes cenários são estratégias para promover diálogos, permitindo a concepção de uma visão compartilhada e motivada, comum a todos os envolvidos (JÉGOU e MANZINI, 2006); (c) concepção de ferramentas para apoiar na visualização e compreensão das interações e dos cenários. Estas podem ser representadas através da criação de protótipos, que tornam mais tangíveis o entendimento dos cenários criados, auxiliando na organização e compreensão dos dados do contexto, para apoiar na tomada de decisões. (ZURLO, 2010); (d) implementação das ideias, começando com um planejamento das ações a serem realizadas, para evoluir para a concretização da inovação (FRANZATO, 2011).

O processo de inovação orientado pelo design pode ser efetuado de modo paritário (*peer-to-peer*), de modo que os membros da comunidade em que está atuando tornam-se colaboradores ativos do processo, não apenas receptores de projetos do designer (MERONI e SANGIORGI, 2011). Ao projetarem de modo paritário, designer e comunidade, forma-se um sistema distribuído, trabalhando para alguma finalidade comum (MANZINI, 2008a, p.94). Possibilitando com isto, o desenvolvimento de uma inteligência distribuída, onde as informações e os conhecimentos podem ser mais bem difundidos entre os componentes da rede, possibilitando maiores chances de produzir inovações (MANZINI, 2008a). Assim, o papel do designer é de habilitar conversas e estimular a participação dos atores, ativando a inteligência coletiva, empoderando-as criativamente a construir em codesign soluções inovadoras à comunidade.

Nesse contexto explicitado, de processos de inovação social através do design, está a abordagem criada para atuar nesse âmbito, o *Community Centered Design* (CCD). O CCD, proposto por Meroni (2008), visa atender necessidades, criar soluções para problemas da comunidade ou qualificar o bem-estar em colaboração com seus membros, visto que estes possuem conhecimento maior sobre o contexto em que vivem e podem contribuir com suas habilidades (CANTÚ, 2012; MERONI, 2008a). Portanto, ao conceber soluções em codesign com os membros das comunidades, explora-se desenvolve-se a inteligência distribuída, tratado por Manzini (2008a).

Para conseguir trabalhar em codesign nas comunidades é necessário desenvolver a empatia: compreender o que sentem e vivem os membros dessas comunidades, aprender a partir de conversas, observação e reflexão, alcançando conhecimentos ocultos sobre suas necessidades e desejos, de modo que as propostas sejam resultantes de uma interpretação da própria comunidade sobre as suas questões. (CANTÚ, 2012). Um caminho para tal propósito é o desenvolvimento de soluções habilitantes.

2.1 Soluções Habilitantes

Cantú (2012) apresenta as soluções habilitantes como sistemas que fornecem instrumentos cognitivos, técnicos e organizacionais, de modo a habilitar indivíduos e/ou comunidades a alcançar um resultado, usando suas capacidades para a melhor vantagem e, ao mesmo tempo, regenerar a qualidade dos seus contextos de vida. Para desenvolver tais soluções mostra-se necessário estabelecer relações para aprendizado social, que se referem a aplicar estratégias de ação que incentivem "a lógica criativa social", de maneira que se desabilitem costumes anteriores de comodismo e passividade dos membros dessas comunidades (MANZINI, 2008b). São próprias para favorecer inovações sociais, contribuir com o nascimento de uma comunidade criativa (MANZINI, 2008a), como proposto no presente trabalho.

Corroborando, Manzini (2008a) afirma que são produtos, serviços, entre outras ações, para tornar as organizações ou comunidades mais acessíveis, eficazes, e replicáveis. Acessíveis, de modo que os membros da organização tenham ferramentas, infraestrutura e estratégias para compensar a demanda de tempo e dedicação necessários para sua atuação; eficazes de modo a compensar os esforços em resultados positivos; e a replicáveis, que possa ser aplicada em outras organizações. As soluções habilitantes são compreendidas ainda como estratégias para projetar o "pós-design", conforme tratado por Cantú (2012), em capacitar que os membros das organizações (os não designers) consigam criar produtos-serviços sem a presença futura do designer.

Como exemplos de soluções habilitantes criadas para estimular a formação e melhor funcionamento de comunidades criativas, estão os casos disseminados pelo DESIS NETWORK, a rede mundial de laboratórios interconectados, criados a partir de Escolas de Design que visam promover mudanças sustentáveis através do design (DESIS NETWORK, 2015a). Os casos trazidos pela rede utilizam algumas ferramentas em comum que possibilitaram o funcionamento das soluções habilitantes: o uso de plataformas digitais para facilitar a sociabilidade e comunicação entre os membros das comunidades; o desenvolvimento de parcerias com produtores, fornecedores de matérias-primas e clientes finais, com objetivo de manter a sustentabilidade das comunidades; a efetivação de ações com intuito de manter engajamento dos membros, como oficinas; a exploração de redes em *peer-to-peer* como estratégia para incentivar a colaboração e proatividade das pessoas envolvidas.

Após melhor compreensão sobre as temáticas que envolvem a presente pesquisa, mostra-se a seguir, como foi o

processo de concepção de uma solução habilitante que estimulasse a formação de uma comunidade criativa. Na seção 3 é mostrado o método de pesquisa adotado, a unidade de análise e as estratégias projetuais desenvolvidas.

3. MÉTODO

Para responder ao problema de pesquisa, utilizou-se uma abordagem de cunho exploratório com estratégia de pesquisa-ação. Esta é feita em associação com uma ação ou resolução de um problema coletivo, em que os pesquisadores e os participantes trabalham juntos para desenvolver um processo de mudança, identificando problemas, implementando ações e avaliando os resultados alcançados pelo processo. A pesquisa-ação não se limita a uma ação, mas visa a compreensão sobre o fenômeno não trivial que está ocorrendo (THIOLLENT, 1996). Justifica-se a escolha pela pesquisa-ação devido a sua acentuada consonância com processos projetuais de design, em que as realidades dos participantes e pesquisador são transformadas, sendo relevante para o presente projeto de pesquisa, para compreender o processo por completo.

No processo de pesquisa-ação, para fornecer meios de interação entre as pessoas, encontrar maneiras apropriadas de realizar um determinado objetivo e avaliar a sua eficácia, aplica-se uma Rotina Básica (STRINGER, 2007). Esta é dividida em três fases: Observar, Refletir e Agir. Em Observar, reúnem-se informações relevantes, para construção de uma visão sobre a situação. Para o Observar, são utilizados métodos qualitativos que permitem maior aprofundamento sobre o tema, pois empregam uma abordagem mais aberta e subjetiva, de maneira a propiciar diálogos espontâneos entre participantes e membros da situação-problema, que são pessoas diretamente relacionadas à questão investigada (THIOLLENT, 1996). Na presente pesquisa os membros da situação-problema foram funcionários do CCVG, que são descritos no subtítulo a seguir. Em Refletir, visa-se explorar, analisar, interpretar os dados coletados na etapa Observar e explicar como e por que o que está ocorrendo é de determinada maneira. E em Agir, busca-se planejar, implementar e avaliar. Estas três fases funcionam como uma espiral, podendo ser repetidas no decorrer da pesquisa-ação (STRINGER, 2007).

3.1 Unidade de Análise

A unidade de análise do presente trabalho é o Centro Comunitário da Vila Gaúcha (CCVG), localizada na Vila Gaúcha, no Morro Santa Tereza, na cidade Porto Alegre, no sul do Brasil. No local moram cerca de seiscentas famílias, que se assentaram no local há cerca de 30 anos, para buscar melhores condições de vida. Estes sofrem as mazelas sociais frequentes em populações carentes, como falta de recursos para saneamento básico, de políticas ambientais, deposição de lixo nas ruas, irregularidade do uso de redes elétricas, violência, prostituição, uso de drogas (FREIRE, 2011). A Vila Gaúcha é conhecida por ser o local de maior tensão da região, é "destino de boa parte dos drogados que peregrinam pelo Santa Tereza" (COSTA, 2015, p.20). Por tais motivos, a Vila Gaúcha recebeu o apelido de 'Buraco Quente', por ter "as bocas de fumo mais cobiçadas da região [...] esconderijo para criminosos, armas e drogas". (COSTA, 2015, p.19). Em 20 de setembro de 2015, o Morro Santa Tereza foi matéria de capa do principal jornal da cidade, a Zero Hora, com o título "O morro do medo" (ZERO HORA, 2015).

O CCVG integra os serviços de uma Unidade Básica de Saúde, uma Escola Infantil e uma Unidade de Assistência Social. Este último, convidado para participar da presente pesquisa, é coordenado pelo Serviço de Apoio Socioeducativo (SASE), que atende em diferentes turmas de crianças e adolescentes de 6 a 13 anos e 11 meses, no contraturno escolar. Atualmente o SASE recebe 60 crianças e adolescentes, divididos em dois turnos (30 pela manhã e 30 à tarde). Estes 30 de cada turno são também divididos por faixa etária, em dois grupos de quinze, um com crianças de 6 a 9 anos e 11 meses e outro com crianças de 10 a 13 anos e 11 meses. No período que estão no CCVG os educandos, orientados por três educadores, realizam atividades educativas, esportivas, de informática e recreativas para melhor convivência e fortalecimento de vínculos familiares e comunitários (MENEZES et al., 2014). Além dos educandos dessas faixas etárias, estão os adolescentes de 14 anos a 17 anos e 11 meses, que também são atendidos pela Unidade de Assistência Social, compreendidos pelo Programa Trabalho Educativo, que são encaminhados para participar de programas federais de Aprendizagem industrial, comercial e integração entre empresa e escola, como: SENAC, SENAI e o CIEE.

Nesse contexto, apesar de existir forte senso comunitário no CCVG, a comunidade da Vila Gaúcha não apresenta as características de uma comunidade criativa, de uma comunidade que age de forma colaborativa para resolver problemas, criar novas oportunidades e melhorias que beneficiem a todos.

3.2 Cenários e estratégias projetuais criados

Após algumas visitas ao CCVG, para compreensão do contexto, realizou-se uma reunião com membros da situação problema para apresentar e discutir sobre o cenário a ser desenvolvido, sobre como agir para estimular a formação de uma comunidade criativa na Vila Gaúcha. O grupo de membros da situação-problema foi constituído por responsáveis pelos SASE do CCVG: pela gestora do CCVG, pela gestora do Hospital Mãe de Deus (responsável pelo CCVG), pela assistente administrativa e pelos educadores do CCVG.

Considerando o fato de não haver vagas suficientes no CCVG para atender todos os jovens que residem na Vila Gaúcha, criou-se um primeiro cenário em que seriam convidados para participar do processo de formação de uma comunidade criativa, jovens de 14 a 18 anos, que não estivessem participando de nenhum programa ofertado pelo CCVG. Foi sugerida esta faixa etária por envolver jovens mais suscetíveis aos perigos deflagrados na região, como drogas, marginalidade. O cenário criado propunha trabalhar o tema de moda, como estímulo ao consumo sustentável, o *Upcycling*. Este refere-se ao processo de transformar resíduos ou produtos inúteis e descartáveis em novos materiais de maior valor, uso ou qualidade. Esta prática, além de proporcionar novas funções e utilidades para objetos que poderiam estar nos lixões, não é onerosa, não explora processos químicos, como feito na reciclagem (DANELON e ESMANHOTTO, 2012). O *Upcycling* também foi sugerido por ser um assunto que possivelmente gerasse interesse dos jovens e que poderia empoderá-los para a criação de forma mais acessível, gerar futuramente alguma forma de obtenção de renda para os jovens e seus familiares.

No cenário concebido, a solução habilitante envolveria inicialmente apenas estes adolescentes de 14 a 18 anos, que posteriormente seriam disseminadores do projeto e convidariam outros jovens da comunidade da Vila Gaúcha a participar, expandindo assim o projeto criado. Este cenário foi apresentado aos membros da situação-problema, por intermédio de pranchas ilustrativas, mostradas na Figura 1.



Figura 1 Cenário criado.

Os membros da situação-problema aprovaram o cenário concebido, dizendo que possivelmente seria bem-aceito e estimulante aos jovens. No entanto, solicitaram que o convite fosse feito exclusivamente às meninas da faixa etária sugerida (de 14 a 18 anos), pois no ano anterior havia sido realizado outro projeto que compreendia apenas a participação de meninos. Além dessa determinação, ficou decidido que as atividades a serem propostas seriam realizadas nas segundas-feiras, entre 14h e 16h, a cada duas semanas.

Por conseguinte, planejou-se quais estratégias projetuais que estruturariam a solução habilitante a ser explorada junto às adolescentes. Tais estratégias foram criadas com base na revisão teórica e qualidades compreendidas dos casos de soluções habilitantes estudados na plataforma DESIS NETWORK (2015b) e nos princípios do CCD, sobre codesign e empatia. Assim, na Figura 2, identificados pelas letras de "A" à "F", estão os produtos-serviços componentes da solução habilitante.



Figura 2 Produtos-serviços componentes da solução habilitante.

O *Cultural Probes* (A), intitulado aqui como "Meu diário de explorações para nossas inovações; um instrumento próprio para desenvolver empatia através de atividades inspiradoras e lúdicas, que estimulam a criatividade, a comunicação entre as pessoas envolvidas, proporcionando reflexões sobre suas experiências de vida (GAVER, DANNE e PACENTI, 1999; GAVER et al. 2004). Decidiu-se criar um *Cultural Probes* com atividades a serem feitas nos próprios encontros e durante as semanas, entre um encontro e outro, para manter vínculo com as adolescentes nos períodos em que não houvesse encontros. Este Diário de Explorações é composto por 26 atividades que envolvem entrevistar membros da comunidade, desenhar, colorir, registrar fotografias, buscar por letras de músicas, entre outras ações que possivelmente fossem de interesse das adolescentes.

Como exemplos das atividades criadas, estão "Encontre padrões", em que é solicitado que cada uma delas fotografe objetos que contenham texturas e repetições; "A Vila Gaúcha", a fim de criar empatia, pede que as adolescentes entrevistem outros moradores da Vila Gaúcha e descubram o que a comunidade representa para elas.

As revistas de referências (B), para que as participantes procurassem inspirações do que poderiam desenvolver e materiais de trabalhos artesanais, para colocarem em prática suas ideias. Visando conseguir materiais de forma permanente, como efetuado nos casos de soluções habilitantes da rede DESIS NETWORK (2015b), efetuou-se

parceria com o Banco de Resíduos da cidade (C), que fornecia gratuitamente diferentes tipos de tecidos. Com base nesses casos, utilizou-se as redes sociais *Pinterest* e *Facebook* (D) para efetuar comunicação com as jovens sobre as atividades semanais e para busca de referências de produtos que pudessem ser trabalhados a cada encontro. (E) Oficinas de codesign, para habilitar as jovens a manusear diferentes materiais e estimular sociabilização, criatividade, conhecimento distribuído, comunicação e colaboração entre eles. (F) O tabuleiro, para tornar visível o processo realizado. A cada encontro, as equipes formadas pelas próprias jovens avançariam "casas" conforme a quantidade de atividades realizadas no dia.

3.3 Técnicas de coleta de dados e critérios de análise

A coleta de dados foi realizada a partir das seguintes técnicas (Quadro 1), utilizadas no decorrer de dois ciclos de pesquisa-ação.

Quadro 1 Formas de coleta de dados.

Atividade	Descrição
Material documental	Anotações e desenhos realizados pelos participantes em seus Diários; registros fotográficos dos encontros (106 fotografias entre os doze encontros realizados); registros feitos pelos participantes nas plataformas digitais Facebook e Pinterest; materiais produzidos nas atividades de codesign; Relatório Anual de atividades (ASSOCIAÇÃO EDUCADORA SÃO CARLOS, 2015); Artigo acadêmico sobre o Centro Comunitário, de Menezes et al. (2014); e Reportagem sobre a Vila Gaúcha publicada em Zero Hora, de 20/09/2015.
Diário do pesquisador	Anotações de cada encontro realizado, com cronologia dos eventos em relação às seguintes informações: comportamento dos participantes, realização das atividades e problemas encontrados. Foram registradas 58 páginas referentes aos doze encontros realizados e às três reuniões feitas com gestoras e funcionárias do CCVG.
Entrevistas	Realizadas com participantes e educadores do CCVG, membros da situação-problema que acompanharam o processo.

Partindo dos princípios constatados na fundamentação teórica sobre comunidade criativa, de estarem relacionadas à sociabilidade, colaboração, criatividade, comunicação e conhecimento distribuído, percebeu-se que estas seriam características a serem desenvolvidas na solução habilitante, a fim de estimular a formação de uma comunidade criativa.

Acredita-se que tais atributos possam ser trazidos a partir do trabalho prático em codesign, um dos princípios do CCD. Para isso, criou-se uma categoria de análise intitulada "codesign". Ainda no critério de codesign vale destacar que serão analisadas não apenas as interações nas oficinas de codesign, mas também nas redes sociais e utilização do Diário de Explorações, pois ambas estão compreendidas na proposta de codesign, que envolve o processo inteiro de ação projetual com a comunidade. Compreendendo o outro princípio da abordagem de CCD, considerou-se também a empatia como critério de análise. O terceiro critério de análise criado foi o "interesse pelas atividades e pela continuidade do Laboratório Criativo da VG (nome escolhido pelos participantes)", pois compreendeu-se que, para uma comunidade colaborar para criar soluções a problemas ou novas oportunidades, é preciso ter interesse pelo que se está fazendo, o que permitirá também o pós-design, ou seja, o funcionamento sem a presença do designer.

4. PROCESSO REALIZADO E ANÁLISE DOS DADOS

Na presente pesquisa realizaram-se dois ciclos de pesquisa-ação, com dois grupos diferentes de participantes. Intitula-os aqui como Laboratório Criativo da VG1 e Laboratório Criativo da VG2. O processo projetual do primeiro ocorreu entre os mãe, cadastrou-se em um dos encontros mas não utilizou mais a plataforma.

Com o pouco interesse das participantes, evidenciado no quinto encontro em que nenhuma participante compareceu, conversou-se com os membros da situação-problema para decidir quais decisões poderiam ser tomadas para dar melhor dias 6 de julho de 2015 e 24 de agosto de 2015, em cinco encontros. Compareceram quatro participantes, duas adolescentes e duas adultas. Mesmo com cartazes fixados no CCVG, convite feito nas reuniões comunitárias da Vila Gaúcha e mesmo convite feito de casa-em-casa pelos pesquisadores e membros da situação-problema, apenas estas quatro tiverem interesse em participar. Apesar de duas delas não pertencerem a faixa etária contemplada, permitiu-se sua participação devido ao interesse deflagrado, principalmente por uma delas: mãe da outra adulta, que sabia de outras mães que gostariam de participar, mas não haviam horários compatíveis com os do CCVG. Nesses cinco encontros, a maior participação foi dessa mãe e uma das adolescentes, que foram a dois dos encontros.

Em relação às estratégias criadas, pôde-se perceber que apenas as atividades de codesign tiveram adesão das participantes. Elas não trouxeram ideias de produtos que gostariam de criar, mas realizaram as atividades propostas pelos pesquisadores, como: tricô com as mãos, criação de bolsa a partir de uma camiseta e jogo americano a partir de retalhos de tecidos recebidos pelo Banco de Resíduos.

As atividades Diário de Explorações não geraram interesse delas, que preenchiam as atividades apenas para cumprir tarefa. As redes sociais *Facebook* e *Pinterest* foram utilizadas, mas pouco exploradas. A primeira foi utilizada pelos pesquisadores para comunicar as atividades a serem realizadas nos encontros e mostrar ideias interessantes. As participantes apenas "curtiam' as informações, não contribuíam com nada. O *Pinterest* foi utilizado apenas pelos pesquisadores como fonte de pesquisa de referências e pela continuidade à pesquisa. Decidiu-se encerrar o Laboratório Criativo da VG 1 e iniciar um novo, convidando outros participantes. A gestora do CCVG sugeriu convidar jovens de faixa etária inferior, meninos e meninas da turma GT2 (grupo de educandas que frequentava o centro à tarde), composta por dezesseis adolescentes de 10 anos a 13 anos e 11 meses,

que sempre observavam as atividades feitas no Laboratório Criativo da VG e questionavam se poderiam participar. A gestora destacou-se que as atividades poderiam ser feitas uma vez por semana, ocupando o tempo de uma hora e que deixasse livre participar apenas quem quisesse. Além disso, decidiu-se que em cada encontro fosse acompanhado por um dos educadores, para habilitá-los a darem continuidade às atividades no pós-design.

Assim, após convidar os educandos do GT2, iniciou-se o Laboratório Criativo da VG 2, que ocorreu entre os dias 2 de setembro de 2015 e 21 de outubro de 2015, em sete encontros. Participaram treze educandos da turma GT2. No último encontro, realizado no dia 21 de outubro de 2015, além da turma GT2, estavam presentes outros doze educandos da turma Trabalho Educativo, que pediram para participar deste encontro.

No Laboratório Criativo da VG 2 foi possível utilizar o tabuleiro já concebido, dividindo a turma em quatro equipes de trabalho, com intenção de organizar melhor a turma e gerar comprometimento em permanecer a cada encontro. A cada encontro era realizado uma atividade de codesign, sugerida pelos pesquisadores e votada pelos educandos. Nos últimos três encontros cada um deles pôde criar o que quisesse. As atividades do Diário de Explorações também foram realizadas, com resultados positivos nos participantes, que estavam interessados em realizá-las.. Em cada encontro eram propostos uma ou duas atividades do Diário que tivessem relação com a atividade de codesign a ser feita na sequência. Já as redes sociais não puderam ser utilizadas, por conta da faixa etárias dos participantes, que inviabilizou o cadastro no *Facebook*. Na Figura 3 estão algumas das atividades realizadas ao longo dos sete encontros semanais.



Figura 3 Atividades realizadas no Laboratório Criativo da VG.

4.1 Análise dos dados

A análise dos dados, foi feita a partir dos três critérios já referidos: empatia, codesign e interesse pelas atividades. Primeiro, a partir da empatia, pode-se verificar as dificuldades linguísticas dos participantes, que escreviam frases com diversos erros e apresentavam dificuldade em entender alguns dos enunciados das atividades. Tais constatações exigiram uma comunicação mais clara, de modo que todos pudessem compreender.

Outra questão revelada no desenvolvimento empático foi em relação aos meninos participantes do Laboratório, que ao não demonstraram tanto interesse por referências ligadas à moda, foram reservados três encontros para atividades mais livres, em que cada um deles pudesse escolher o que desenvolver.

A partir do critério de análise codesign, revela-se aqui dentro dos cinco tópicos. Relativo à comunicação, verificou-se que nas primeiras atividades, os educandos apresentavam dificuldade em trabalhar em grupo, comunicavam-se de forma ríspida e ofensiva por disputa de materiais. Era preciso que pesquisadores ou educadores interviessem.

Em relação colaboração e sociabilidade, parte dos educandos dispunha-se a ajudar colegas e ajudar na organização e limpeza da sala, após término de cada atividade. Em entrevista, um dos educadores, exemplifica a melhora dos educandos nesses quesitos: “Por mais que eles tivessem que fazer um trabalho individualmente, os que tinham dificuldade, eles corriam para quem tinha facilidade. Esse afeto que eu curti muito, que é ser ajudado”.

Sobre o conhecimento distribuído, verificou-se que nas atividades de costura pôde-se notar maior compartilhamento de conhecimentos entre os educandos. E o último tópico de codesign, a criatividade, notou-se que inicialmente os participantes buscavam copiar dos pesquisadores ou colegas o que haviam criado. A atividade de criação livre de produtos, que perdurou por três encontros, foi a que mais pôde-se notar avanço criativo, como destacado pelos educadores, segundo um deles: “eu conheci uma parte deles, da criatividade, que talvez eu não conhecesse porque eles não mostraram nas minhas atividades, mostraram de outras formas. Então é muito interessante em todos aspectos, criação, percepção, protagonismo, afeto. Eles tiveram muito afeto por essas atividades”.

Tendo em vista o terceiro critério de análise, interesse pelas atividades e pela continuidade do Laboratório Criativo da VG, percebeu-se que no Laboratório Criativo da VG1 foi nítido o desinteresses dos participantes. Apenas um participantes gostou e queria realmente participar.

Já no Laboratório Criativo da VG2, teve-se uma assiduidade grande e constante. Dos sete encontros realizados, nove dos treze educandos participaram de pelo menos cinco encontros.

Nessas sessões, houve motivação por parte do educando em realizar a maior parte das atividades, com dedicação em fazê-las da melhor forma possível. E quando questionados sobre o interesse pela continuidade do Laboratório Criativo da VG, as respostas dos educandos foram positivamente unânimes. Em entrevista, dois educandos destacaram que todos os dias poderia ter as atividades do Laboratório, que possibilitou conhecer coisas que não conheciam.

Quanto ao interesse pelas continuidade do Laboratório Criativo, também foi nítido sua boa aceitação, ao considerar o interesse da turma do Trabalho Educativo e de educandos do turno da manhã, que revelaram aos educares que gostariam também de participar das sessões.

5. DISCUSSÃO E PROPOSTA DA SOLUÇÃO HABILITANTE FINAL

A partir dos dados analisados, discute-se sobre a abordagem projetual que orientou a solução habilitante, com objetivo de compreender sua possível eficiência para estimular a formação de uma comunidade criativa na Vila Gaúcha. Na abordagem desenvolvida buscou-se de início conhecer o contexto do CCVG, que ajudou na construção de cenários, baseado na compreensão sistêmica da realidade, conforme indicado por Morelli (2002). Considerou-se que a solução habilitante poderia contemplar aqueles jovens que não eram atendidos por ações sociais promovidas pelo CCVG, que possivelmente estivessem mais vulneráveis aos problemas sociais existentes da comunidade da Vila Gaúcha. Neste cenário concebido, optou-se por trabalhar com ações que fossem interessantes aos jovens, o *Upcycling*. A partir desta definição, o cenário concebido foi apresentado de forma ilustrativa aos profissionais do CCVG. Tal ação de explicar o cenário de forma ilustrativa, objetivando torná-lo mais compreensível aos demais atores, oportunizou a contribuição deles, conforme indicado Zurlo (2010).

Em relação a capacidade do design efetivar relações com diferentes técnicas, tecnologias e atores, também pôde-se notar como relevantes na presente pesquisa. Buscou-se compreender melhor sobre o *Upcycling* e aprender técnicas que envolveram aprendizados sobre costura; em relação às tecnologias para estruturar a solução habilitante, a preocupação foi de encontrar plataformas digitais que fossem de fácil acesso aos jovens da Vila Gaúcha e que não tivessem custos; quanto aos atores, buscou-se por parceiros para fornecer materiais para a realização das atividades de *Upcycling*, que foi o Banco de Resíduos.

Os princípios do CCD que contribuíram com a construção da abordagem projetual foram principalmente despendidos nos momentos de agir do processo, em que se buscou efetuar relações empáticas com os participantes e atividades de codesign. No Laboratório Criativo da VG 1, embora as estratégias criadas tenham auxiliado pouco no alcance do objetivo da pesquisa, ajudaram na compreensão sobre dois pontos relevantes: que trabalhar com atores interessados em participar das atividades era essencial para a continuidade e eficiência da solução habilitante; segundo, a necessidade de existir um senso de comunidade, como descrito por Costa (2006), de pessoas que se associam por algum fluxo de recursos, com interesses em comum. No Laboratório Criativo da VG 2 pôde-se verificar a validade das estratégias criadas e, por conseguinte, da abordagem projetual proposta. As atividades do Diário de Explorações, oficinas de codesign e criação de produtos, foram eficientes para desenvolver todas as qualidades compreendidas como necessárias para formação de uma comunidade criativa. Elas estimularam a sociabilidade, a comunicação e a colaboração dos educandos, que melhoraram seus comportamentos, passando a interagir de modo mais educado e menos egoísta.

Segundo os educadores, as atividades de codesign, principalmente a última, que propunha criações mais livres, proporcionaram o desenvolvimento da criatividade e do conhecimento distribuídos, favorecendo, além disso, o foco nas atividades e tornando-os mais protagonistas, com mais iniciativa para solucionar problemas.

Tais qualidades de estimular a criatividade dos atores para que eles desenvolvam suas próprias soluções, mostra-se convergente ao conceito de uma comunidade criativa, de pessoas de uma comunidade que se organizam para buscar solucionar problemas que as afetem ou propor novas oportunidades que tragam benefícios à comunidade como um todo (MANZINI, 2008a). Apesar de não ser exatamente a criação de uma oportunidade para o bem da comunidade como um todo, pois tratou-se de uma atividade experimental de criação de produtos, acredita-se que tenha sido um exercício inicial de estímulo ao desenvolvimento de ações criativas e colaborativas que compreendem uma comunidade criativa; esta que até o final do processo projetual não chegou a ser efetiva.

A partir do processo de inovação social realizado, compreende-se que a formação de uma comunidade criativa através de uma solução habilitante envolve quatro níveis: nível 1, o reconhecimento dos membros da comunidade como uma comunidade de fato, com interesses comuns, como havia no Laboratório Criativo da VG 2. O segundo nível é o desenvolvimento de qualidades necessárias para uma comunidade criativa: sociabilidade, colaboração, criatividade, comunicação e conhecimento distribuído. O Nível 3 ocorre quando a autonomia desta comunidade é alcançada, de forma que ela consiga funcionar sem a presença do designer, e principalmente, criando novas oportunidades e solucionando problemas. E um quarto nível seria utilizar de soluções habilitantes para tornar a comunidade criativa mais eficiente, eficaz, atraente e replicável, conforme previsto na teoria (JÉGOU e MANZINI, 2006; MANZINI, 2008a). Na Figura 4 está um a síntese sobre os níveis referidos.



Figura 4 Níveis para formação de comunidade criativa através de soluções habilitantes.

A partir dos resultados alcançados, acredita-se que a abordagem projetual proposta na presente pesquisa tenha sido eficiente para estimular a formação de uma comunidade criativa, que, no entanto, se encontra em um nível inicial de desenvolvimento.

5.1 Proposta de solução habilitante

A fim de orientar educadores a liderarem o processo, é desenhado um guia contendo um modelo de processo projetual a ser realizado em outros projetos e uma primeira atividade, mostrando como produzir quatro dos produtos criados pelos educandos, contendo moldes e instruções. O objetivo desse guia é fornecer algum tipo de orientação no início do processo de pós-design. Com esta proposta almeja-se replicar as criações dessa comunidade.

Além do guia, propõe-se a inclusão de um novo ator na solução habilitante, a Universidade. O objetivo de inseri-la nessa solução é incentivar a participação de universitários no CCVG, que podem contribuir com o projeto, estimulando o conhecimento distribuído, proporcionando maior fluxo de informações e conhecimentos, possibilitando maiores chances de produzir inovações na comunidade. Na Figura 5 está o desenho da proposta final da solução habilitante.

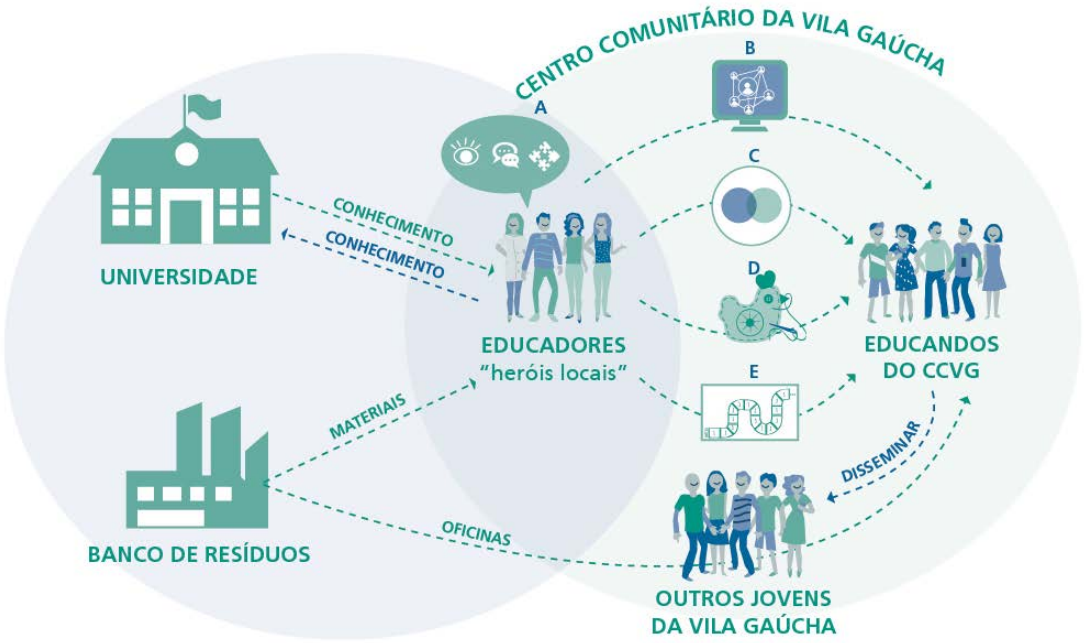


Figura 5 Proposta final de solução habilitante..

No ponto central da solução habilitante estão os educadores do CCVG, que devem assumir o papel de "coordenadores", fazendo contato com o Banco de Resíduos, adquirindo materiais e estimulando os educandos a realizarem as diferentes oficinas manuais gratuitas oferecidas pelo Banco.

Com a Universidade, os educadores efetivam parceria, convidando universitários a frequentarem o CCVG, contribuindo com os projetos realizados. Da relação com os educandos, eles orientariam os processos projetuais (A), (B) fornecimento de bases para busca de referências, como revistas, a exemplo do que foi feito no Laboratório Criativo da VG e utilização da plataforma digital Pinterest. As atividades empáticas (C) podem ser semelhantes às que foram feitas no Laboratório Criativo da VG, como indicar letras de músicas de que gostassem e os identificassem. Propõe-se que os educadores coordenem atividades manuais de experimentação de materiais, criação de produtos e replicação daqueles produtos já criados pelos educandos, conforme sugerido no guia produzido e explicado anteriormente (E). A utilização do tabuleiro contendo o percurso projetual e a divisão dos educandos por equipes são estratégias mantidas nesta proposta. A organização dos educandos do Laboratório Criativo da VG 2 estimulou a participação deles, visualização do processo, bem como a identificação com o grupo em que estavam, sem gerar nenhum tipo de discórdia e competição.

Por fim, da relação entre os educandos do CCVG e outros jovens da Vila Gaúcha, propõe-se que os educandos disseminem as ações realizadas neste processo, de modo que o conhecimento seja distribuído com outros jovens que não frequentam o CCVG. Como estratégia para estimular esta ação, sugere-se que a cada semana um dos educandos convide um amigo para participar de uma atividade ou que ele mostre aos educadores o que ensinou a alguém. Com tais ações, provavelmente será possível expandir esta comunidade e formar uma comunidade criativa na Vila Gaúcha.

6. CONSIDERAÇÕES FINAIS

A presente pesquisa teve como objetivo compreender como o design pode desenvolver uma solução habilitante em uma comunidade para estimular que esta se torne uma comunidade criativa.

A princípio, entendendo que comunidades criativas são grupos de pessoas que promovem novas formas de intercâmbio social e de reorganização de elementos já existentes para resolver problemas cotidianos ou criar novas oportunidades para o bem comum comunitário (MANZINI, 2006; MANZINI, 2008a; MERONI, 2007), compreendeu-se na pesquisa que, para estimular tal movimento transformador (de uma comunidade territorial tornar-se uma comunidade criativa), é necessário inicialmente desenvolver capacidades de sociabilidade, de criatividade, de compartilhamento de conhecimentos, de colaboração entre as pessoas da comunidade, para, a partir dessas qualidades estimuladas, conseguir buscar tais objetivos. Nesse sentido, ao trabalhar para estimular tais habilidades sociais, desenvolveram-se também as chamadas soluções desabilitantes, tratadas por Manzini (2008b), de redefinir costumes que dificultam a evolução do projeto, como comodismo, egoísmo e violência, que ocorreram no Laboratório Criativo da VG. Tais comportamentos foram percebidos durante o percurso projetual e foram aos poucos sendo modificados. Nos momentos em que os participantes diziam não conseguir fazer determinada ação, buscou-se intervir, explicando que, apesar de complicado algo que estivessem fazendo, não era impossível, que eles tinham plenas capacidades para conseguir. Nos momentos em que houve diálogos ríspidos e até mesmo comportamento violento entre os educandos, que não queriam dividir algum material, também era necessária a intermediação do designer ou dos educadores. Explicava-se aos educandos que tal atitude era errada e que não deveria repetir-se.

Apesar de o resultado final não efetivar a formação de uma comunidade criativa, pode-se verificar estratégias para estimular qualidades necessárias para sua formação, que até então na literatura da área não se tinha encontrado como tal processo poderia ser realizado: através do desenvolvimento das capacidades criativas, conhecimento distribuído, comunicação, colaboração, sociabilidade; que não garantem a formação de uma comunidade criativa, pois depende da

autonomia, trabalho contínuo e persistência dessa comunidade.

As soluções habilitantes foram compreendidas nesta pesquisa como essenciais para processos de inovação social através do design, visto que no âmbito da inovação social, tem-se como princípios o empoderamento dos membros de comunidades a usar da criatividade que possuem para inovar no contexto em que vivem, de modo que eles próprios solucionem seus problemas ou gerem novas oportunidades. Acredita-se, portanto, que as soluções habilitantes são um importante meio para se desenvolver processos de inovação social através do design, pois por meio delas novas perspectivas são trazidas para os indivíduos de uma comunidade, que passam a desenvolver novas relações criativas.

Além dessa descoberta, a presente pesquisa contribuiu com a área científica para compreensão dos diferentes níveis para a formação de uma comunidade criativa; que envolvem o reconhecimento dos membros da comunidade como uma comunidade de fato, com interesses comuns, como havia no Laboratório Criativo da VG 2; desenvolvimento de habilidades criativas, sociais, colaborativas, conhecimento distribuído e comunicativas de membros dessas comunidades; a futura autonomia desta comunidade, de forma que ela consiga funcionar sem a presença do designer, desenvolvendo suas próprias iniciativas para gerar novas oportunidades e solucionar problemas existentes; e por conseguinte, tornar a comunidade criativa mais eficiente, eficaz, atraente e replicável, conforme previsto na teoria.

Nesse âmbito, a pesquisa contribuiu para a configuração de uma estrutura sistêmica de uma possível solução habilitante para se trabalhar com comunidades que possa ser replicada em outros contextos de vulnerabilidade social, inclusão social, empreendedorismo social, entre outros locais com características e objetivos semelhantes ao que se propôs na presente pesquisa.

Em relação à última descoberta, identificaram-se algumas limitações do presente estudo ligadas ao tempo necessário para a condução da pesquisa, que embora tenha perdurado por cerca de seis meses, verificou-se que o tempo foi insuficiente para atender devidamente aos objetivos da pesquisa, pois não foi possível atingir a proposta de se constituir, de fato, uma comunidade criativa na Vila Gaúcha. Neste período o tempo disponibilizado pelo próprio CCVG às atividades, que era de uma hora por encontro, também se considerou insuficiente. Seriam necessárias pelo menos quatro horas semanais para alcançar um melhor resultado.

Em se tratando da metodologia empregada, de pesquisa-ação, verificou-se sua pertinência e convergência com o objetivo da pesquisa, devido principalmente aos seus princípios de obter aprendizado com o processo, de modo que as estratégias implementadas possam ser observadas, refletidas e posteriormente reformuladas, para atender aos objetivos de pesquisa e fim de alcançar melhores resultados.

Considerando perspectivas para futuras pesquisas a partir deste trabalho, acredita-se que a solução habilitante proposta possa ser testada. É indicado que o pesquisador que for trabalhar em contextos semelhantes a este esteja disposto a atuar em um ambiente vulnerável aos diversos problemas e perigos sociais descritos nesta pesquisa, de criminalidade, drogas, falta de recursos para saneamento básico, deposição de lixo nas ruas. Além disso, deve ter capacidade de adaptar seus procedimentos metodológicos e estratégias, como aconteceu nesta pesquisa, para tentar atender às necessidades e interesses dos participantes.

Por fim, uma pesquisa originada deste trabalho é o desenvolvimento da solução habilitante proposta em uma comunidade criativa já formada, a fim de torná-la mais eficiente e eficaz, objetivando expandir as qualidades e os benefícios oportunizados para uma maior quantidade de pessoas.

REFERÊNCIAS

1. ASSOCIAÇÃO EDUCADORA SÃO CARLOS. Relatório de Atividades de 2014. Caxias do Sul, 2015.
2. CANTÚ D. Ideas Sharing Lab. Community Centred Design for Multifuncional and Collaborative Food Services. Doctoral Thesis, Politécnico Di Milano, 2012.
3. CANTÚ D. Participatory Design of Scenarios for Future Service Implementation. The Case of Smart Campus Project: ICT based Services for Energy Efficiency. 2014. Disponível em: < http://www.dblp.uni-trier.de >. Acesso em: 20 mar. 2015.
4. CHICK A. Design for social innovation: Emerging principles and approaches. 2012. Disponível em: < http://iridescent.icograda.org >. Acesso em: 20 jan. 2015.
5. COSTA RD. Por um novo conceito de comunidade: redes sociais, comunidade pessoais, inteligência coletiva. Interface, v.9, n.17, p.235-248, maio/ago., 2005.
6. COSTA JL. Crime e Medo no Morro. Zero Hora, Porto Alegre, RS, 20 set. 2015, ano 52, n.o 18239, p.19-23.
7. DANELON F e ESMANHOTTO S. Já ouviu falar em Upcycling? In: Planeta Sustentável, 2012. Disponível em: < http://planetasustentavel.abril.com.br >. Acesso em: 10 jun. 2015.
8. DESIS NETWORK. About. 2015a. Disponível em: < http://www.desis-network.org >. Acesso em: 10 jan. 2015.
9. DESIS NETWORK. Studies. 2015b. Disponível em <http://www.desis-network.org/ case-studies. Acesso em: 15 jan. 2015.
10. FRANZATO C. O processo de inovação dirigida pelo design: um modelo teórico. REDIGE, Rio de Janeiro, v.2, n.2, apr. 2011. Disponível em: <http://www.cetiqt.senai.br/ead/redige>. Acesso em: 19 set. 2014.
11. FREIRE KM. Design de Serviços, Comunicação e Inovação Social: um estudo sobre serviços de atenção primária à saúde. Dissertação de Doutorado – Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, 2011.
12. GAVER W, DUNNE T e PACENTI E. Cultural Probes. ACM Interactions, v.6, 21 – 29, 1999.
13. GAVER W, BOUCHER A, PENNINGTON S e WALKER B. Cultural probes and the value of uncertainty. ACM Interactions, 2004, 11, 53 – 56.
14. JÉGOU F e MANZINI E. Collaborative services: social innovation and design for sustainability. Milano: Edizioni Poli.design, 2006.
15. MANZINI E. Design para inovação social e sustentabilidade: comunidades criativas, organizações colaborativas e novas redes projetuais. Rio de Janeiro: E-Papers, 2008a.
16. MANZINI E. Design context: enabling solutions for sustainable urban everyday life. In: MANZINI E, WALKER, S e WYLANT B. Enabling Solutions for Sustainable Living: A Workshop. Calgary: University of Calgary Press, 2008b.

17. MANZINI E e STASZOWSKI E (Ed.). DESIS NETWORK, Public and Collaborative: Exploring the intersection of design, social innovation and public policy. The New School, 2013.

18. MENEZES AM. et al. Sistema de Saúde Mãe de Deus: o serviço de convivência e fortalecimento de vínculos na Vila Gaúcha como gerador de educação e saúde. Porto Alegre: Hospital Mãe de Deus, 2014.

19. MERONI A. Strategic design: where are we now? Reflection around the foundations of a recent discipline. Strategic Design Research Journal, v.1, n.1, Dec 1, p.31-38, 2008a.

20. MERONI A. Strategic Design to take care of the territory. Networking Creative Communities to link people and places in a scenario of sustainable development. In: P&D Design 2008, 8º Congresso Brasileiro de Pesquisa e Desenvolvimento em Design. São Paulo, 2008b.

21. MERONI A e SANGIORGI D. Design for services. Farnham, United Kingdom: Gower Publishing, 2011.

22. MORELLI N. Designing Product/Service Systems: A Methodological Exploration. In: Design Issues, v.18, n.3, p.3-17, 2002. Disponível em: <http://www.jstor.org/stable/1512062>. Acesso em 11 out. 2014.

23. STRINGER E. Action Research. Thousand Oaks: Sage Publications, 2007.

24. THIOLLENT M. Metodologia da pesquisa-ação. 7ª ed. São Paulo: Cortez, 1996.

25. TOURAINE A. Após a crise. Rio de Janeiro: Vozes, 2011.

26. ZERO HORA. O morro do medo. Zero Hora, Porto Alegre, RS, 20 set. 2015, ano 52, n.o 18239.

27. ZURLO F. Design strategico. In: AA. VV. Gli spazi e le arti. Roma: Enciclopedia Treccani, 2010. v. 4: Opera XXI Secolo.