

5º Simpósio Brasileiro de Design Sustentável

Rio de Janeiro, 11-13 de novembro de 2015

Contribuição para a mesa redonda sobre inovação social:

INOVAÇÃO SOCIAL E EXTENSÃO UNIVERSITÁRIA

Beany Guimarães Monteiro

*“Peço licença para algumas coisas.
primeiramente para desfraldar
este canto de amor publicamente.”*

Thiago de Mello, Canção para os Fonemas da Alegria, em Faz escuro mas eu canto - Porque a Manhã vai chegar. Poesias, Editora Civilização Brasileira, Rio de Janeiro, 1965.

Esse texto traz algumas contribuições para a discussão dos seguintes pontos, relacionados ao tema Inovação Social: Plataforma habilitadora, Autonomia, Redes e Extensão Universitária. Essa contribuição baseia-se na experiência acadêmica em Extensão Universitária, construída entre 2006 e 2015, como coordenadora do Laboratório de Design, Inovação e Sustentabilidade (LABDIS/EBA/UFRJ) e, desde 2015, como Diretora Adjunta de Extensão da Escola de Belas Artes (EBA).

Essa experiência têm origem nas demandas apresentadas por atores sociais, como escolas e incubadoras populares, e pedagógicos por conta da creditação das atividades de extensão nos cursos de graduação da UFRJ, em especial da EBA. Para articulá-las foi desenvolvido o projeto de uma plataforma denominada Rede Autônoma de Educação em Design, que tem como principal objetivo constituir-se numa *plataforma habilitadora* para inovação social e extensão universitária.

Pensada inicialmente como instrumento para a etapa de sedimentação e continuidade dos projetos realizados pelo LABDIS/EBA/UFRJ, na perspectiva de um desenvolvimento sustentável desses projetos, o objetivo dessa plataforma é ampliado diante do cumprimento da estratégia 7, da meta 12, do Plano Nacional de Educação:

12.7) assegurar, no mínimo, 10% (dez por cento) do total de créditos curriculares exigidos para a graduação em programas e projetos de extensão universitária, orientando sua ação, prioritariamente, para áreas de grande pertinência social (
http://www.pr5.ufrj.br/images/stories/Anexos/PNE_2014.pdf.)

Articulada ao tema Inovações em Educação do Projeto Pegada nas Escolas (<http://lidis.ufrj.br/pegadanasescolas.htm>) e, em termos de metodológicos, à fase de sedimentação e continuidade dos projetos realizados pelo Laboratório de Design, Inovação e Sustentabilidade (LABDIS/EBA/UFRJ) a Rede Autônoma constitui-se em

2008 como um projeto de extensão com Bolsa de Longa Duração do CNPq (CNPq, processo nº 310735/2009-2, DT-2009).

Através da Rede Autônoma pretende-se dar visibilidade às iniciativas produzidas no cotidiano dos atores sociais com os quais a Universidade interage no âmbito da extensão universitária, traduzir, em linguagem visual, essas interações, favorecer a sua comunicação e transformação em inovações potenciais, além de tornar acessível o uso do design como ferramenta, de forma autônoma, por esses mesmos atores.

Entende-se a autonomia como um ponto central para a inovação social, tanto do ponto de vista da modelagem de plataformas, quanto de sua multiplicação e transformação em novos modelos de inovação. A modelagem da Rede Autônoma tem como referência a pesquisa-ação, portanto utiliza um método de pesquisa e uma abordagem participativa de transformação do problema (Liu, 1997; Monteiro, 2011). O princípio de autonomia da Rede é entendido à luz da metodologia da pesquisa-ação no campo das Ciências Sociais (Liu, 1997; Thiollent, 2008; Duque-Arrazola, Thiollent, 2014).

No caso do Desenho Industrial, considera-se relevante distinguir a sua inserção nas Ciências Sociais Aplicadas, uma vez que com a pesquisa-ação emerge um novo paradigma que avança no sentido de modificar o tipo de problema estudado e de transformar as instituições de pesquisa e a natureza das disciplinas, de forma transversal; enquanto que a pesquisa aplicada realiza-se a partir de um objetivo de atender à um problema prático vivido por um “cliente”¹ (Liu, 1997).

Diante da necessidade de uma nova epistemologia para a pesquisa-ação, tendo em vista o fato social, os princípios explicativos e as modalidades de difusão do saber, os fatores de complexidade (apreensão do fato em todas as suas dimensões), de indeterminação *a priori* do problema, da singularidade desse problema, acrescenta-se a autonomia, como o proposto por Francisco Weffort², que é o reconhecimento da consciência histórica que, com objetivos autônomos claros, transforma a realidade a partir de um agir dialogal e crítico de sua própria condição.

A identificação de premissas afirmativas sobre a identidade das metodologias participativas no campo da educação, com as práticas da educação popular e com o uso da pesquisa-ação e da pesquisa participante é apresentada por Loureiro (2004). Essas premissas demonstram que a dinâmica da realidade é interdependente, ou seja, a realidade é a síntese entre sujeito e objeto, e não algo externo. O que é verdadeiro é explicitado na prática e na reflexão sobre a ação. Esta reflexão pode induzir a transformações das condições materiais. Loureiro afirma que os objetivos norteadores

¹ O termo cliente está entre aspas por ser uma tradução livre do francês *commanditaire*, cujo significado está associado aos sócios responsáveis pelos fundos da sociedade, enquanto outros sócios são responsáveis pela gestão/administração desses fundos.

² “Educação e Política. Reflexões sociológicas sobre uma pedagogia da Liberdade”. Francisco C. Weffort, no prólogo de Paulo Freire, Educação como Prática de Liberdade. São Paulo, Paz e Terra, 24ª Edição, 2000.

das metodologias participativas em educação são: o comprometimento com as especificidades culturais e as identidades dos grupos sociais; a formação de uma consciência crítica; o apoio e o estímulo à transmissão e recriação do patrimônio cultural; e a vinculação dos processos educativos às atividades econômicas e políticas.

O projeto da rede foi iniciado em articulação entre o Laboratório de Design, Inovação e Sustentabilidade (LABDIS/EBA/UFRJ - 2006) e o Laboratório de Investigações em Educação, Ambiente e Sociedade (LIEAS – FE/UFRJ - 2004). O LIEAS desenvolve, entre outras linhas, pesquisas sobre Educação Socioambiental escolar e mediações entre modelos de desenvolvimento e políticas públicas em ambiente e educação, que se coadunam com a perspectiva dessa proposta. Além disso, o LIEAS atuou, direta e indiretamente, na construção e elaboração do material didático do projeto Pegada nas Escolas, com a participação da bióloga Professora Maria Gabriela Lopes Lustosa, no período de fevereiro à julho de 2009.

Rede Autônoma e seus referências: uma plataforma habilitadora para inovação social

De acordo com Manzini (2006) e Manzini e Jégou (2003), a Inovação Social deve encontrar energia dentro das iniciativas locais e o papel do designer é estratégico para o alcance de uma mudança sistêmica dessas inovações. Esse papel é o de construir uma ponte entre as condições internas e as condições externas da mudança para criar experiências locais que mostrem conhecimentos e possibilidades inovadoras. Os autores mostram que não há mudança sistêmica se ela não estiver preparada na escala local, ou seja, nas práticas locais e cotidianas de uma comunidade. A construção desta ponte pode ser facilitada pela implementação de um processo de co-design, como sugerido por Penin (2006), o que requer a formulação de estruturas metodológicas integradas, formuladas dentro de uma perspectiva dialógica.

Um dos resultados finais da pesquisa do EMUDE (Emerging User Demands for Sustainable Solutions, 2006) aponta para um novo papel para os designers: eles devem utilizar capacidades e conhecimentos específicos para reconhecer casos de inovação social, torná-los visíveis e melhor entendidos (isto é: suas potencialidades e qualidades de um lado e seus pontos fracos e dificuldades de outro) e, finalmente, contribuir para que esses casos promissores sejam mais acessíveis, eficazes e reproduzíveis. Esse novo papel não substitui o anterior mas, ao contrário, potencializa-o, abrindo novos campos de atuação profissional para a atividade do designer. A atuação nestes novos campos apresenta-se na forma de duas modalidades de ação, que na prática estão misturadas, mas que podem ser conceitualmente distinguidas, apresentadas por Manzini (2006):

1. *Design in designing networks*: quando o papel do designer é promover e facilitar um processo de co-design específico contribuindo para facilitar a convergência em torno de ideias compartilhadas e soluções potenciais.
2. *Design for designing networks* quando o papel do designer é criar condições para estimular, desenvolver e regenerar a habilidade e a competência dos que vão utilizar um “sistema habilitador”.

Entendido como um ator mediador, que vincula as condições internas e as condições externas da transformação social, o designer é ora co-autor dessas transformações ora projetista de plataformas que habilitam e facilitam as experiências locais e a emergência de conhecimentos e possibilidades inovadoras provenientes dessas experiências em outros contextos (EMUDE, 2006). Na definição de sistemas habilitadores o sentido da palavra designer é revisto: todos os participantes do processo de concepção, desenvolvimento e uso desses sistemas são designers. Portanto a definição de designer passa a abranger todos os atores sociais como co-autores da solução, e não mais os especialistas em particular.

Para Manzini (2007) a transição para uma sociedade mais sustentável e, em particular, para um modo de vida sustentável, configura-se como um processo de aprendizagem social no qual as mais diferentes formas de criatividade, conhecimento e capacidades organizacionais serão valorizadas de modo aberto e flexível. Os casos promissores são exemplos de iniciativas nas quais, por razões diferentes, algumas pessoas tem orientado seus comportamentos e expectativas numa direção que parece coerente com o desenvolvimento sustentável. Estes casos mostram que existe uma inversão da tendência anterior: eles são resultados dos empreendimentos e das habilidades de certas pessoas – comunidades criativas – que tem um saber fazer e pensar diferentes e de colocar formas também diferentes de organização na ação. Eles apontam para mudanças sociais e culturais promissoras que são geradas no patamar do processo de inovação social (Young Foundation, 2006). Ou seja, onde acontecem as grandes mudanças das tendências ao encontro de objetivos sociais. Diante disso podemos assumir que os designers são co-autores das soluções, porque eles são atores sociais que tem como atividade do dia-a-dia contribuir com as relações entre as pessoas e os artefatos.

Segundo Manzini (2006) o papel do usuário e do designer na transição para a sustentabilidade são radicalmente diferentes do anteriormente representados por ambos. Mudar a ideia do designer para atender as necessidades do consumidor para a ideia do designer para habilitar pessoas a viver como elas gostam implica em participar ativamente do processo social onde as novas ideias emergem. Mas, uma questão colocada pelo autor é: essas ideias realmente emergem?

Um papel particular é exercido pelas iniciativas locais, que, pelas suas próprias características, são sinais de novos comportamentos e novos modos de pensar. Ou seja, são “descontinuidades sistêmicas”, segundo Manzini (2008). A investigação da prática da inovação social e suas implicações na promoção de uma vida cotidiana mais sustentável em contextos urbanos e de novos estilos de vida sustentáveis foi o principal foco do projeto Creative Communities for Sustainable Lifestyles (CCSL), (Penin, Jégou, Girardi, 2008). Comunidades Criativas são desenvolvidas dentro de empresas sociais implementadas e assumem formas organizacionais diferentes destas. O CCSL coletou estudos de caso em países emergentes – em particular Brasil, Índia e China - e traçou um quadro comparativo entre esses países e casos previamente

identificados no contexto europeu. O estudo focalizou três aspectos em particular nessa comparação:

(1) a natureza dos grupos de pessoas que geram essas inovações (as comunidades criativas); (2) o seu papel na promoção de novos estilos de vida sustentáveis (os casos promissores);

(3) a possibilidade de fazer com que esses casos promissores sejam mais acessíveis, efetivos e passíveis de serem reproduzidos, através de iniciativas e medidas apropriadas (os sistemas habilitantes).

Os casos apresentados pelo CCSL incluíram atividades produtivas baseadas em recursos e competências locais possibilitando, através das comunidades criativas, dos casos promissores e das plataformas habilitantes que as potencialidades sócio - econômicas e culturais das inovações sociais sejam visualizadas, valorizadas e multiplicadas. Os casos promissores de inovação social mostram que eles representam estágios diferentes da emergência e expansão de novas ideias (protótipos de solução) para soluções relativamente consolidadas (soluções trabalhadas), até a implementação dessas soluções. As soluções protótipo correspondem a concepção e a colocação e prática de uma ideia. As soluções trabalhadas são aquelas que, colocadas em práticas, funcionam como uma inspiração para outros grupos desenvolverem algo similar. As soluções implementadas correspondem à plataformas habilitadoras.

Extensão Universitária

A Extensão Universitária é entendida “como uma atividade acadêmica que integra o ensino e a pesquisa aos diferentes atores sociais/culturais numa ação transformadora, recíproca e muitas vezes assimétrica”, que os relaciona. Essa atividade está referenciada pelo princípio constitucional, no Artigo 207, caput, e regulada pela Lei de Diretrizes e Bases da Educação e no Plano Nacional de Educação (PNE) (Rodrigues, Monteiro, 2014, p. 148).

“A UFRJ adota o conceito de extensão universitária, definido pelo Fórum de Pró-Reitores de Extensão das Instituições Públicas de Educação Superior Brasileiras:

‘A Extensão Universitária, sob o princípio constitucional da indissociabilidade entre ensino, pesquisa e extensão, é um processo interdisciplinar educativo, cultural, científico e político que promove a interação transformadora entre universidade e outros setores da sociedade”. Manter uma visão crítica diante das metodologias participativas na extensão universitária é central para não cair numa retórica que facilite a aprovação de projetos nesse campo mas que não garanta nem uma efetiva participação dos interessados, tampouco “a produção de um conhecimento emancipatório, adequado para esse tipo de objetivo”” (In: <http://www.pr5.ufrj.br/index.php/o-que-e-extensao/conceito>)

Segundo o Fórum de Pró Reitores de Extensão, as diretrizes que devem orientar a formulação e implementação das ações de Extensão Universitária, são³:

1. Interação dialógica, que pressupõe uma ação recíproca caracterizada como de “mão dupla”.

“Para que a interação dialógica contribua nas direções indicadas é necessária a aplicação de metodologias que estimulem a participação e a democratização do conhecimento, colocando em relevo a contribuição de atores não-universitários em sua produção e difusão. São necessárias também a apropriação e a democratização da autoria dos atores sociais, assim como sua participação efetiva em ações desenvolvidas nos espaços da própria Universidade Pública. Por se situar no campo das relações, pode-se dizer que a diretriz Interação Dialógica atinge o cerne da dimensão ética dos processos de Extensão Universitária.”

2. Interdisciplinaridade e Interprofissionalidade: é a diretriz que procura superar a dicotomia entre as visões holistas, que procuram dar conta do fato social como um todo complexo, mas tendem a ser generalistas, e a visão especializada, que parcela esse todo para tratar o problema de forma parcial.

“O suposto dessa diretriz é que a combinação de especialização e visão holista pode ser materializada pela interação de modelos, conceitos e metodologias oriundos de várias disciplinas e áreas do conhecimento, assim como pela construção de alianças intersetoriais, interorganizacionais e interprofissionais. Dessa maneira, espera-se imprimir às ações de Extensão Universitária a consistência teórica e operacional de que sua efetividade depende.”

3. Indissociabilidade Ensino – Pesquisa – Extensão.

“A diretriz Indissociabilidade Ensino – Pesquisa - Extensão reafirma a Extensão Universitária como processo acadêmico. Nessa perspectiva, o suposto é que as ações de extensão adquirem maior efetividade se estiverem vinculadas ao processo de formação de pessoas (Ensino) e de geração de conhecimento (Pesquisa).”

4. Impacto na Formação do Estudante.

“(…) a participação do estudante nas ações de Extensão Universitária deve estar sustentada em iniciativas que viabilizem a flexibilização curricular e a integralização dos créditos logrados nas ações de Extensão Universitária.

5. Impacto e transformação social

“É importante ter clareza de que não é apenas sobre a sociedade que se almeja produzir impacto e transformação com a Extensão Universitária. A própria Universidade Pública, enquanto parte da sociedade, também deve

³ Essas diretrizes e suas definições estão disponíveis em: <http://www.pr5.ufrj.br/index.php/o-que-e-extensao/conceito>

também sofrer impacto, ser transformada. O alcance desses objetivos – impacto e transformação da sociedade e da Universidade –, de forma a se lograr o desenvolvimento nacional no sentido que esta Política propugna, é potencializado nas ações que se orientam pelas diretrizes de Interação Dialógica, Interdisciplinaridade e Interprofissionalidade e, por fim, Indissociabilidade Ensino-Pesquisa-Extensão. Com esse escopo, as ações de Extensão Universitária surgem como instrumentos capazes de contrarrestar as consequências perversas do neoliberalismo, em especial, a mercantilização das atividades universitárias, a alienação cultural e todas as mazelas que as acompanham.” (<http://www.pr5.ufrj.br/index.php/o-que-e-extensao/conceito>)

Em cumprimento à estratégia 7, da meta 12, do PNE, que trata da implementação nos Projetos Pedagógicos dos cursos de graduação das Instituições Públicas de Ensino Superior, o Fórum de Pró Reitores de Extensão destaca, no item 3 da Carta de Gramado:

Ainda sobre a inserção dos 10% da Extensão, deverão ser encaminhadas ações indissociáveis de fortalecimento e valorização da Extensão interna e externamente às Instituições, de acordo com os seis eixos estruturantes definidos pelo FORPROEX. A opção pela condução da discussão em eixos deve-se à consideração de que por meio destes poder-se-á avançar para a apresentação de uma proposta concreta e pragmática para subsidiar o diálogo no âmbito de outros espaços. Estas escolhas estão norteadas pela convicção do alcance da extensão na formação discente e no papel da Universidade na transformação social. O Eixo 01 visa buscar a legitimidade e reconhecimento da extensão na gestão da universidade; No eixo 2, busca-se a inserção da extensão, a partir do mapeamento das ações já existentes nas Unidades Acadêmicas; pelo Eixo 3, busca-se a validação da extensão, por meio da criação de grupos de extensão e pesquisa junto ao CNPq; No eixo 4, entende-se a necessidade da internacionalização da extensão universitária; já no Eixo 5, a ênfase é na produção de avaliação de indicadores quantitativos e qualitativos que contemplem a natureza da extensão e que sejam mensuráveis e auditáveis, que permitam avaliar, acompanhar o impacto das ações de extensão. Finalmente, o que perpassa o Eixo 6 é a busca do fortalecimento das publicações sobre reflexões teórico-metodológicas acerca das práticas e saberes advindos da Extensão” (<https://www.dropbox.com/s/nv4vxcxwlnlwaii/Carta%20Gramado%20FORPROEX.docx?dl=0>)

A força dessas estratégias políticas é observada à luz da Teoria do Conhecimento apresentada por Guedes Pinto (In: DUQUE-ARRAZOLA, THIOLENT, 2014), segundo a qual, se a realidade é definida como algo imutável, a consciência dessa realidade também será considerada como tal, e portanto igualmente serão os critérios de validação do conhecimento. No entanto,

“ se a realidade é entendida como um processo ou conjunto de processos, cuja essência está dada pelas relações e cuja dinâmica é produzida pelas contradições que fazem parte essencial desses processos, então a verdade, como algo necessariamente ligado a esta realidade em movimento, não será jamais algo terminado e absoluto. Senão algo relativo, porque processual, histórica e dependente do grau segundo o qual a consciência

reflita adequadamente às leis do movimento da realidade objetiva (contraditória), ou até mesmo do momento no qual se encontra o processo de desenvolvimento material” (In: DUQUE ARRAZOLA, THIOLENT, 2014, pp.51-53).

Compreendendo o conhecimento como fruto dessa dinâmica dialógica e relacional, as principais ações de extensão, relacionadas à formulação da Rede Autônoma, são a difusão da inovação social, vista sob a ótica de uma apropriação mútua do conhecimento, de uma “aprendizagem social” (Liu, 1997; Manzini, 2007); o esclarecimento sobre o fim da *démarche*, evitando a ruptura sem explicações (o que poderia acontecer, por exemplo, quando termina o financiamento de um projeto); o avanço no papel dos atores durante a pesquisa-ação (Liu, 1997, pp. 233-254).

A partir desses pontos, e do desenvolvimento de cenários de ação tendo em vista as ações de extensão realizadas pelo LABDIS ao longo desses dez anos de atuação no ensino, na pesquisa e na extensão em design, está sendo desenvolvido um site dinâmico que permitirá manter as relações e avançar nas ações recíprocas entre design, inovação e sociedade, ampliando os horizontes dessa atuação com fins às bases de concepção da Rede Autônoma. As ações desenvolvidas foram iniciadas com o propósito de desenvolver o ensino, a pesquisa e a extensão universitária com foco em Design de Interesse Social, de forma a promover relações sociais justas e igualitárias a partir das atividades de ensino, pesquisa e extensão universitária.

Dos principais referenciais internacionais para a concepção dessa plataforma, e do projeto da Rede Autônoma, conclui-se o presente artigo destacando dois eventos que estão na base desse projeto: o seminário realizado em parceria com o Instituto de Design para o Desenvolvimento Sustentável (idds), em articulação com a comunidade internacional com destaque para o Doors of Perception e o UNLTD que detêm os direitos de uso do Play Rethink Workshop (<http://www.doorsofperception.com/>); e a Oficina de Construção de Cenários realizada na COPPE/UFRJ- Engenharia de Produção, em abril de 2007, no âmbito do projeto Comunidades Criativas para Estilos de Vida Sustentáveis (CCSL), ministrada pelo Prof. François Jégou, do Strategic Design Scenarios, Bruxelas, Bélgica, co-idealizador do CCSL(<http://www.sustainable-everyday.net/ccsl/?cat=4>). Estas duas ações, e os outros projetos considerados relevantes na concepção da Rede estão no anexo desse artigo.

Referências bibliográficas

DUQUE-ARRAZOLA, Laura Susana, THIOLENT, Jean Marie Michel (org.), **Metodologia, teoria do conhecimento e pesquisa-ação. Textos selecionados e apresentados.** Belém, UFPA, Instituto de Ciências Sociais Aplicadas, 2014.

EMUDE, **Emerging User Demands for Sustainable Solutions**, In: <http://www.sustainable-everyday-project.net/EMUDE/>

FREIRE, Paulo, **Educação como prática de liberdade.** São Paulo, Paz e Terra, 24ª edição, 2000.

LIU, Michel, **Fondements et pratiques de la recherche-action**. Paris, L'Harmattan, 1997.

LOUREIRO, Carlos Frederico Bernardo, "Educação Ambiental Transformadora". In: Ministério do Meio Ambiente. Diretoria de Educação Ambiental, **Identidades da educação ambiental brasileira**. (p. 65-). Brasília: Ministério do Meio Ambiente, 2004.

MANZINI, E. **Design para a inovação social e sustentabilidade**. Comunidades criativas, organizações colaborativas e novas redes projetuais. Rio de Janeiro: e-papers, 2008.

MANZINI, Ezio "Design, ethics and sustainability Guidelines for a transition phase". DIS-Indaco, Politecnico di Milano. <http://www.dis.polimi.it/manzini-papers/06.08.28-Design-ethicssustainability.doc>) 2006.

MANZINI, Ezio "Designing networks and metadesign. Some introductory notes". 25.06.2007 Disponível em: <http://attainable-utopias.org>.

MANZINI, Ezio & JEGOU, François. **Sustainable everyday. Scenarios of Urban Life**, Milano: Edizioni Ambiente, 2003.

MANZINI, Ezio, **Design, social innovation and sustainable ways of living Creative communities and diffused social enterprise in the transition towards a sustainable. Development for Escola de Altos Estudos da Capes e COPPE/UFRJ**. Rio de Janeiro, Brazil, August 27-31, 2007. In: <http://www.producao.ufrj.br/design.isds/material.htm>, 2007.

MONTEIRO, Beany Guimarães, "Design & Inovação Social. Práticas de atuação e uso do Design em contextos locais". In: Araújo Filho, Targino / Thiollent, Michel Jean-Marie, **Metodologia para Projetos de Extensão: Apresentação e Discussão**. Universidade Federal de São Carlos (UFSCar) – São Carlos: Cubo Multimídia, 2008.

MONTEIRO, Beany Guimarães. "Conhecimentos autônomos em Design: assimetrias de um campo de ação". **Revista Interfaces** / Universidade Federal do Rio de Janeiro, Centro de Letras e Artes – Ano 17, no 14 (janeiro-junho 2011) – Rio de Janeiro: UFRJ/CLA, 2011 – semestral. Pp. 138-144.

PENIN, Lara, **Strategic design for sustainable social innovation in emerging contexts: framework and operative strategies**. PHD Thesis, Politécnico de Milão. Milão, 2006.

RODRIGUES, Carlos Augusto, MONTEIRO, Beany Guimarães, "Extensão Universitária – Canal aberto para relacionamento entre Universidade e Sociedade – primeiras linhas". In: TERRA, Carlos (org.), **Arquivos da Escola de Belas Artes**, n. 24, pp. 147-156, 2014.

YOUNG Foundation, **Social Silicon Valleys. A Manifesto for Social Innovation**, 2006, <http://www.discoversocialinnovation.org>).

ANEXO: Ações de extensão articuladas à concepção Rede Autônoma

1. Design em Empreendimentos Populares -DEP. Escola de Belas Artes / Desenho Industrial Projeto de Produto

Visa desenvolver o ensino, a pesquisa e a extensão universitária com foco em Design de Interesse Social, de forma a promover relações sociais justas e igualitárias a partir das atividades de ensino, pesquisa e extensão universitária. O projeto incluiu a montagem do Laboratório Interdisciplinar em Design de Interesse Social (LIDIS-DI/EBA/UFRJ), atualmente LABDIS, ligado ao curso de Desenho Industrial (Projeto de Produto/EBA/UFRJ) (<http://lidis.ufrj.br/dep.htm>). A montagem desse laboratório, bem como da página na internet, teve apoio da FAPERJ no Edital Primeiros Projetos, aprovado em 2006 (<https://www.youtube.com/watch?v=esl3xhjBUyw>.)

2. Design e Inovação – Curso de Extensão. Unidade: Escola de Belas Artes / Área temática: Tecnologia e Produção

O curso de extensão Design & Inovação tem como objetivo prover capacitação em Design visando à agregação de valores étnicos, sociais e culturais aos empreendimentos populares. O curso tem o formato de oficinas (workshops) e é composto por 3 a 4 módulos, de acordo com a edição. Ao final destes módulos é realizado um evento público com a participação de parceiros para encerramento das atividades, divulgação dos resultados e entrega dos certificados. O curso disponibiliza entre 18 e 40 vagas e as oficinas podem ser realizadas tanto nas Incubadoras quanto na própria Universidade (<http://lidis.ufrj.br/blog/?p=155>).

3. Seminário de Projeto labdis e idds+play rethink. Unidade: Escola de Belas Artes / Área temática: Meio Ambiente

Organizado em parceria com o Instituto de Design e Desenvolvimento Sustentável, o seminário do projeto aconteceu no dia 24 de abril de 2009, Na Escola de Belas Artes, com a participação de professores, estudantes e funcionários das escolas participantes, além de um público diverso interessado no tema. O Instituto de Design para o Desenvolvimento Sustentável (idds) reconhece que um novo olhar sobre as questões econômicas, sociais, políticas e ambientais já foi lançado, e que dele surgiu a necessidade de modelos de produção e consumo que privilegiem o bem-estar do homem consigo mesmo, com o próximo e com a biosfera. O idds articula essa proposta com a comunidade internacional com destaque para o Doors of Perception e o UNLTD que detêm os direitos de uso do Play Rethink Workshop, jogo vivencial que faz parte do material didático utilizado nas oficinas do projeto (Workshop idds + rethink games - blog lidis – UFRJ blog.lidis.ufrj.br/?p=76.)

4. Doors of Perception Report Design steps to one planet living –IDDS – São Paulo

Workshop organizado por John Thackara, em colaboração com o Instituto de Design para Desenvolvimento Sustentável (IDDS), o British Council e a Cultura Inglesa. O objetivo do workshop foi identificar e documentar ferramentas, chamadas Tools for Tomorrow, do Brasil, que habilitam aos cidadãos vivenciar algum aspecto da vida cotidiana de um jeito radicalmente eficiente de recursos. Essas ferramentas não se referem ao consumismo ecologicamente responsável ou produtos corretivos, mas a plataformas, modelos e componentes de sistemas que geralmente implicam um grau de uso social e colaborativo. Thackara destacou o caráter empreendedor e de auto-organização dos contextos de onde geralmente surgem essas ferramentas. Elas otimizam iniciativas desse tipo como as Comunidades Criativas, estudadas

pelo EMUDE (<http://www.sustainable-everyday.net/EMUDE/>), e lembrou que o efeito positivo ou negativo de um projeto é 80% definido durante as decisões de design. A equipe do LIDIS/EBA/UFRJ integrou-se a essa rede e participou do workshop em São Paulo como parte das suas atividades de ensino, pesquisa e extensão em dezembro de 2007 (<http://www.doorsofperception.com/>).

5. Oficina de Construção de Cenários. Unidade COPPE/UFRJ- Engenharia de Produção

Organizada no âmbito do projeto Comunidades Criativas para Estilos de Vida Sustentáveis (CCSL), ministrada pelo Prof. François Jégou, do *Strategic Design Scénarios*, Bruxelas, Bélgica, co-idealizador do CCSL, dentro do quadro de 10 anos de programas para produção e consumo sustentáveis das Nações Unidas, teve como objetivo o desenvolvimento de cenários de comunidades criativas, visando passar ao público uma ideia plausível e real de como a vida poderia ser em uma sociedade pontuada por comunidades criativas e estilos de vida sustentáveis. A oficina foi organizada pela equipe do Laboratório de Tecnologia e Desenvolvimento Social (LTDS/COPPE/UFRJ) com apoio do Laboratório Interdisciplinar em Design de Interesse Social (LIDIS/EBA/UFRJ) em abril de 2007 (<http://www.sustainable-everyday.net/ccsl/?cat=4>). Essa ação serviu como referência para a definição dos cenários animados das soluções produzidas para as escolas (<http://lidis.ufrj.br/blog/?p=311>).

6. Pegada nas Escolas: uma ação transdisciplinar de educação não formal dirigida aos estudantes do sexto ao nono ano de escolas públicas do Rio de Janeiro

Este projeto teve origem numa pesquisa iniciada em 2007 com um grupo de estudantes de Desenho Industrial da Escola de Belas Artes da UFRJ. Inspirações para que essa ideia ganhasse forma vieram de experiências estrangeiras, além de intensa leitura e pesquisa sobre a realidade brasileira e em especial carioca. Chama-se Pegada nas Escolas porque pegada é a marca que deixamos quando caminhamos e, por analogia, deixamos pegadas no nosso ambiente ao utilizarmos os recursos naturais e gerarmos descartes. No caso do Pegada nas Escolas abordamos essas pegadas deixadas por no cotidiano escolar. Para implementação do projeto foi desenvolvido um material didático para discutirmos os seguintes temas: água, lixo, transporte, consumo, alimentação e energia. Todos esses temas foram abordados em oficinas em quatro Escolas Públicas da 4a Coordenadoria Regional de Educação do Rio de Janeiro (4a CRE/RJ) e na Disciplina de Desenvolvimento de Projeto de Produto III, do próprio curso de Desenho Industrial da EBA/UFRJ (lidis.ufrj.br; https://www.youtube.com/watch?v=6xj_haE6LBs; <https://www.youtube.com/watch?v=B6Yp5w4IBkU>)

7. Organização do Projeto Ilha Design e Pegada nas Escolas em Nova Friburgo. Unidade: Escola de Belas Artes / Área temática: Meio Ambiente

Em janeiro de 2011, diante das catástrofes ocorridas na região serrana do Rio com as chuvas e, em particular no município de Nova Friburgo, a Pro Reitoria de Extensão da UFRJ elaborou um edital para apoiar a realização de ações nessa região. Em parceria com o Ilha Design (<http://lidis.ufrj.br/blog/?p=39>), um projeto de extensão da Escola de Belas Artes coordenado pelo Professor Celso Pereira Guimarães, foi organizada uma equipe para atuar em Nova Friburgo (<http://lidis.ufrj.br/blog/?p=159> , <http://lidis.ufrj.br/blog/?p=356> , <http://lidis.ufrj.br/blog/?p=168>).