

## ***Community Canvas* como Método para Geração de Redes Centradas nas Dimensões Sociais e Ambientais da Sustentabilidade**

### ***Community Canvas as a Method for the Generation of Networks Centered on the Social and Environmental Dimensions of Sustainability***

**Marli Teresinha Everling, Doutora, Universidade da Região de Joinville**

marli.everling@gmail.com

**Heli Meurer, Doutor, Centro de Tecnologia da Informação e Comunicação do Estado do Rio Grande do Sul S.A**

heli.meurer@gmail.com

#### **Resumo**

O relato visa fundamentar o uso do método *Community Canvas* para a geração de experiências centradas nas dimensões sociais e ambientais da sustentabilidade. Defende-se que é possível criar projetos e ações orientadas para comunidades utilizando o método, motivo pelo qual o relato possui uma estrutura didática. Acredita-se que a abordagem pode ser utilizada em projetos de integração social, convivência, atitude solidária e apreço ao que coletivo. Essa visão é relevante, sobretudo, em um mundo em transição, onde o futuro, o trabalho, o curso da vida humana e as dimensões sociais movem-se em meio a incertezas. Os resultados abrangem a estruturação preliminar de um sistema receptivo-educacional com ênfase na utilização do design para vivências ambientais; além disso, atendem questões didáticas no intuito de promover o uso do método e projetos de design orientados para comunidades.

**Palavras-chave:** Community Canvas; Experiência; Design Participativo.

#### ***Abstract***

*The paper aims to ground the use of the Community Canvas method as a support to generate experiences centered on social and environmental dimensions of sustainability. At the core is the belief in creativity and collective actions driven by methods linked to experience and participation, spreading an integrated view that transforms vulnerable, shared public spaces. The approach can contribute to social integration, coexistence, solidarity, appreciation of community and relationship. This view is relevant in a transitioning world, where the future, as well as, work, the course of human life and the social dimensions move amid uncertainty. The results include the*

*preliminary structure of an educational-receptive system with an emphasis on the use of design for environmental experiences and, mainly, in a didactic way, show possibilities of use.*

**Keywords:** *Community Canvas; Experience; Participatory Design.*

## 1. Introdução

Os desafios contemporâneos mais relevantes do design se situam para além das corporações e requerem uma ação comprometida com as dimensões sociais e ambientais da sustentabilidade. Evidências da percepção do papel da profissão estão em discussão com ênfase na transição, abordagens ecossistêmicas de design, design para inovação social, design centrado no humano e atuações em rede, dentre as quais estão o grupo ‘DESIS – Design para inovação social’, o movimento ‘*Design for Change*’ (que integra o processo de design para transição em processos educacionais) e o ‘*Council Design*’ (especialmente orientado para lugares e comunidades). Estão presentes, ainda, na definição da profissão proposta pela Organização Mundial do Design (*World Design Organization/WDO*).

O relato advoga a criação de redes por meio das quais pessoas sejam mantenedoras, cuidadoras e interventoras dos lugares que habitam, valorizando a integração social, a convivência, a solidariedade e o cuidado. Com esse objetivo discute-se o uso do método *Community Canvas* para geração de experiências sociais e ambientais. Os procedimentos de pesquisa abrangem a fundamentação teórica com ênfase em ‘Design e Sustentabilidade (em uma perspectiva de sustentabilidade da vida proposta por CAPRA [2014], LOVELOCK [2011], PAPANEK [1971] E IRWIN [2015]); ‘*wicked problems*’ (BUCHANAN, 1992); ‘Experiência do Usuário’ e ‘Design Participativo’ (SANDERS, 2002); já o método utilizado é o *Community Canvas* à serviço das dimensões sociais e ambientais da sustentabilidade. O artigo está estruturado em: (i) *wicked problems*, sustentabilidade, design, participação e experiência; (ii) *Community Canvas* e conexões com as dimensões social e ambiental da sustentabilidade; (iii) uso do *Community Canvas*: sistema receptivo para vivências ambientais; e, (iv) considerações finais: possíveis articulações entre o *Community Canvas* e o design para sustentabilidade

## 2. Wicked Problems, Sustentabilidade, Design, Participação e Experiência.

Buchanan (1992) situa o projeto de sistemas complexos e ambientes para viver, trabalhar, interagir e aprender com a quarta grande área de atuação do design e destaca a relevância do planejamento e da integração das partes de um todo complexo. O autor evidencia a expansão da área e sublinha o valor que um todo equilibrado e funcional expressa. Saliencia a quarta área como estratégia para sustentar, desenvolver e integrar humanos em espaços culturais e ecológicos, conformando espaços, respeitando restrições e adequando comportamentos, sistemas, serviços, experiências e artefatos ao ambiente quando necessário. Como as demais áreas do design, traz implícita a consideração da experiência humana, ao mesmo tempo em que a afeta na cultura contemporânea.

*Wicked problems* é uma teoria que discute o design como disciplina integrativa; o termo é da autoria do Professor Horst Rittel e foi formulado nos anos 60, como uma alternativa ao modelo linear. O autor defende que a maior parte dos problemas de design se constitui em *wicked problems*, classe de problemas associada a sistemas sociais que tendem a ser mal formulados, indeterminados, com informações incompletas, confusas e contraditórias, envolvendo vários agentes de decisão e cujas ramificações sistêmicas são confusas com valores conflitantes. A descrição é vivenciada por designers quando diante de novos problemas e é latente na prática do design (BUCHANAN, 1992).

A complexidade também está presente na definição de design da Organização Mundial do Design que situa o campo como centrado no humano, orientado para as dimensões social, econômica e ambiental da sustentabilidade, privilegiando a reconfiguração de problemas em oportunidades e a superação de lacunas entre 'o que é' e 'o que pode ser'. Plataformas, organizações e redes como o 'Council Design' e 'Desis' disseminam o design dirigido para comunidades, lugares e o reposicionam como estratégia para 'facilitar' e 'mediar' a criatividade coletiva, possibilitando que os especialistas do conhecimento e da experiência (pessoas para quem se projeta) contem com o suporte das habilidades da profissão para se expressar e para a síntese de suas idéias. Esta forma de projetar está conectada com o Design Participativo e a Experiência do Usuário (UX) fundamentado em Elizabeth Sanders (2002), Chaves (2019) e Lee (2012).

Os fundamentos teóricos (pano de fundo do relato, entretanto, não aprofundados para privilegiar a abordagem didática do *Community Canvas*) foram conectados com o exercício prático realizado em uma oficina oferecida pelo Designer e Professor de UX Heli Meurer (coautor do artigo), por meio da plataforma Google Meet, em janeiro de 2021. Ao mesmo tempo em que os conteúdos eram abordados, foi realizado o diagnóstico de problemas, desafios e sonhos que os participantes gostariam de utilizar para desenvolver uma proposta utilizando os conceitos. Marli (a outra coautora) escolheu estruturar um sistema receptivo (rede) com ênfase na utilização do design para vivências ambientais, bem como para educação. Dentre os vários métodos abordados e detalhados foi recomendado a utilização do *Community Canvas* proposto por Fabian Pfortmiller, Nico Luchsinger e Sascha Mombartz, pela adequação às intenções.

### 3. Conexões com as Dimensões Social e Ambiental da Sustentabilidade.

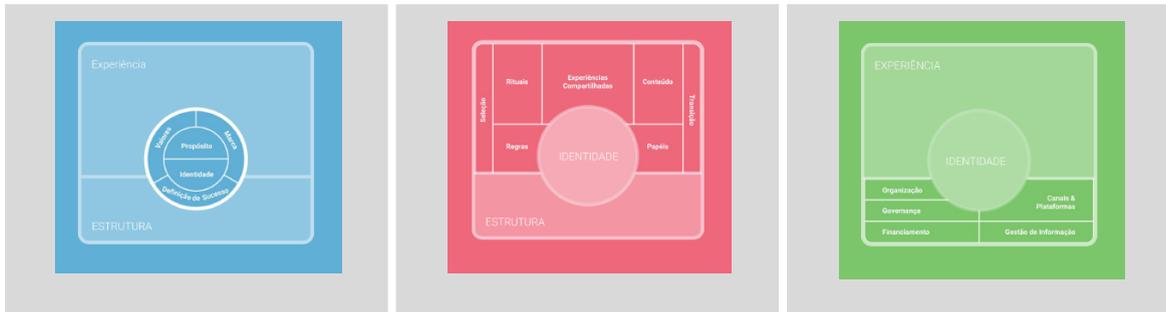
O Guia do *Community Canvas* disponibilizado em 2017 na plataforma [community-canvas.org](https://community-canvas.org) (de acordo com o documento) visa unir pessoas, construir comunidades e relacionamentos significativos e duradouros, bem como organizar ações por meio do delineamento de três sessões (**identidade**, **experiência** e **estrutura**) e dezessete temas conforme a figura 01.



Figura 1: Estrutura do Community Canvas. Fonte: Pfortmiller et al. (Web)

Além de apresentar o *Community Canvas* em uma proposta específica, pretende se abordar, em termos didáticos, sua utilização em projetos sociais e de Sustentabilidade; por esta razão as três seções são apresentadas no quadro 1 incluindo suas perspectivas, temas e configurações.

Identidade	Experiência	Estrutura
<b>Perspectiva:</b> no centro. Abrange crenças e concepções da comunidade (quem são, no que acreditam). Marca.	<b>Perspectiva:</b> dos membros. Abrange a tradução da identidade em atividades concretas criadoras de valor para os membros.	<b>Perspectiva:</b> operacional. Abrange a gestão da comunidade.
<b>Evidencia</b> o senso de identidade, porque a comunidade existe e o que representa. Afeta o sistema da comunidade o que a situa no núcleo.	<b>Evidencia</b> a perspectiva dos membros e possibilidades de criar valor para os membros.	<b>Evidencia</b> aspectos operacionais, gerenciais, bem como estabilidade, funcionalidade e sustentabilidade.
<b>Temas:</b> Propósito. Identidade do Membro. Valores. Definição de Sucesso.	<b>Temas:</b> Seleção dos membros. Transição. Experiências compartilhadas. Rituais e tradições. Conteúdo. Acordos. Papéis.	<b>Temas</b> Organização. Governança. Financiamento. Canais e Plataformas. Gestão de Informação.



**Quadro 1: Seções, perspectivas, temas e configuração do *Community Canvas*.**  
Fonte: elaborado pelos autores baseado em Pfortmiller *et al.* (Web)

Observa-se que por trabalhar com uma cultura que parte dos sentidos de **experiência**, **identidade** e **estrutura** (situando a **estrutura** em decorrência das duas outras seções) o *Canvas Community* configura-se como método adequado para integrar as dimensões 'social', 'ambiental' e 'econômica' da sustentabilidade.

#### 4. *Community Canvas*: Comunidade para Vivências Ambientais

Após a abordagem teórico-prática de conceitos e mapeamento de possíveis desafios, optou-se por estruturar um sistema receptivo com ênfase na utilização do design para vivências ambientais e educacionais; inicialmente, para explicitar o tema, foram identificados: (i) missão, (ii) a visão, (iii) pessoas com quem se espera construir a comunidade, (iv) parceiros, (v) órbita e (vi) propósito (quadro 2).

**Missão:** ser um centro de receptividade e rede interdisciplinar de educação ambiental, por meio de experiências orientadas para preservação das condições de vida na Terra.

**Visão:** Proporcionar experiências de aprendizagem ambiental baseadas no cultivo de alimentos, preparação de refeições e rituais à mesa fundamentadas na convivência intergeracional e na preservação das condições de vida na Terra.

**Membros:** para escolas, para famílias, para indivíduos, para grupos, para pessoas interessadas em experiências imersivas de simplicidade e conexão com a natureza.

**Parceiros:** pessoas e organizações experientes no cultivo agroecológico; professores interessados na visão e a na missão; idosos que queiram compartilhar suas experiências conectadas com a missão e a visão; pessoas e organizações experientes em gastronomia interessados na visão e na missão; pessoas da área da receptividade interessados na visão e na missão; designers orientados para a sustentabilidade e para a preservação da vida; outros profissões já que a natureza da atuação será interdisciplinar.

**Órbita:** absorção da experiência de pessoas 50+; capacitação para o cultivo, preparo e alimentação saudável; vivências conectadas com a simplicidade a desconexão e a proximidade com a Terra e a natureza; uso do espaço para processos educacionais fundamentados em projetos mediados pelo design com ênfase na preservação das condições de vida na Terra.

**Propósito:** o sistema (ou rede) pretende proporcionar experiências pedagógicas e ser um espaço catalisador da ação educativa para a preservação da vida, não apenas para o design, em uma perspectiva de autonomia e protagonismo das pessoas envolvidas (pessoas para quem se orienta e parceiros).

**Expectativas:** o sistema (ou rede) será dirigido para construção e disseminação da cultura do cuidado; espera-se contribuir com um 'agir' (inclusive no design) orientado para a preservação da vida; espera-se que promova mudanças comportamentais de parceiros/pessoas.

**Quadro 2: Missão, visão, membros, parceiros, órbita, propósito, expectativas. Fonte: elaborado pelos autores.**

Enfatiza-se que os elementos apresentados no quadro 2 serão constantemente revisados em dinâmicas participativas com os parceiros e membros.

Como parte da projeto, realizou-se a análise de experiências de diferentes áreas conectadas com os propósitos do sistema ou da rede incluindo: plataformas educacionais (*Schumacher College*, o *Center for Ecoliteracy*, Instituto Alana, movimento *Design for Change*, Instituto Caranguejo de Educação Ambiental), organizações educacionais (Ayni - Cidade Escola, escolas Waldorf), organizações de design com ênfase em comunidades (*Desis Network - Design for Social Innovation and Sustainability*, *Design Council*), redes e movimentos relacionados a alimentação saudável (*The Edible Schoolyard Project*, *Slow Food*), redes de suporte ao cultivo agroecológico (Marizá Epicentro de Cultura e Agroecologia, Nova Oikos, Coletivo Permacultura Joinville, Mago Jardineiro), Espaços redes e experiências de receptividade e vivências em conexão com o meio (Chacarananda Ashram, Sítio Desiderata, Monte Crista espaço de vivências, Refúgio Criativo). Algumas atividades de acompanhamento ocorreram por imersão e experiências de primeira mão ao longo dos últimos oito anos e outras conexões ocorreram pelo acompanhamento e participação em redes e plataformas virtuais. As análises evidenciaram aprendizados relacionados ao cultivo, uso dos rituais e tradições associados à alimentação que podem ser conectados com a educação ambiental, à receptividade, à atuação em rede, hibridismo entre espaços para vivências e plataformas para o acesso aberto às informações e, sobretudo, à complexidade e ao cuidado necessário com o planejamento e à constituição do sistema ou rede.

O *Community Canvas* foi utilizado pela afinidade com o problema e por contribuir para identificação, da identidade do sistema (ou da rede), da experiência relacionada aos membros, bem como a sua estruturação preliminar operacional e gerencial. Ressalta-se que na rodada de uso do *Community Canvas* aqui relatada, navegou-se por todo o processo no intuito de vivenciar o método e identificar aspectos ideacionais relacionados ao planejamento do sistema. A continuidade prevê novas rodadas com possíveis parceiros e

peças com afinidades ao sistema receptivo-comunitário proposto. A narrativa utiliza a sequência: **identidade**, **experiência** e **estrutura**.

A **identidade**, de acordo com Pfortmiller *et al.* (Web) abrange questões centrais relacionadas ao propósito (qual o motivo da existência, seu propósito interno e externo), valores (o que é importante para a comunidade), sucesso (qual é o seu significado para a comunidade), mensuração (como o sucesso é mensurado). Para o sistema receptivo direcionado para vivências ambientais e educacionais a identidade está sintetizada de acordo com o quadro 3.

Identidade				
<p><b>Propósito</b> Proporcionar experiências pedagógicas e ser um espaço catalisador da ação educativa para a preservação da vida. Construir e disseminar a cultura do cuidado. Promover mudanças de comportamento.</p>	<p><b>Identidade</b> Contribuir para transformações nas vivências dos membros e das pessoas. Parceiros pró-ativos atuam em modelo de design e gestão participativo, bem como em rede. O cuidado entre os membros da rede se estende aos parceiros. Estrutura física e organizacional favorece a cultura da diversidade.</p>	<p><b>Valores</b> Alteridade. Participação. Autonomia. Escuta e feedback. Disponibilidade para superação de conflitos. Resiliência a rotina e desafios. Acolhimento e receptividade. Simplicidade, uso consciente dos recursos. A cultura é: 'gentileza gera gentileza'; 'exemplos ensinam mais que palavras'.</p>	<p><b>Sucesso</b> A comunidade ideal cuida, respeita, é gentil e generosa entre si e as pessoas O sucesso dos membros é associado a sensibilidade para ouvir além das palavras. Honestidade para expressar as suas percepções e sugestões. As pessoas sentem-se bem recebidas. Os membros percebem-se como parte.</p>	<p><b>Mensuração</b> <i>Clima</i> <b>organizacional:</b> Participativo. Autonomia. Relacionamento.  <b>Receptividade:</b> Atendimento funcional, emocional e afetivo.  <b>Satisfação:</b> Fidelidade e retorno das pessoas. Depoimento das pessoas atendidas.</p>

**Quadro 3: Delineamento da Identidade, propósito, valores, sucesso e mensuração do clima. Fonte: elaborado pelos autores.**

Observa-se a intenção de atuar com experiências pedagógicas, ações educativas e a disseminação do cuidado e da preservação da vida, no intuito de mobilizar transformações no modo de viver, com membros e parceiros que, em sua pluralidade, sintam-se parte da comunidade e da proposta. A experiência está condicionada à conversão de valores em ações do cotidiano.

A **experiência** (conforme descrito por Pfortmiller *et al.*, Web) é a camada do Canvas orientada para membros e inicia pela composição, conforme o quadro 4. Entre as questões orientadoras estão: (i) convergência das pessoas para comunidade; (ii) posicionamento da comunidade como aberta (para membro e/ou não membros) ou fechada; (iii) o embarque de um novo membro; (iv) prospecção de pessoas que poderiam fazer parte da comunidade; (v) o quanto a comunidade deseja expandir.

#### Community Canvas - Com ênfase nos parceiros

A comunidade de parceiros é relativamente estável, mas pessoas com um bom projeto de contribuição com a rede de parceiros podem submeter a sua participação em um encontro com a participação de todos os parceiros. Importante que o novo membro compartilhe os valores, os propósitos, a missão e a visão do centro.

Também podem ser convidadas (para integrar a rede) pessoas com habilidades, conhecimento, perfil convergente e complementar com a equipe de parceiros.

Não há desejo explícito de crescer. Entretanto, à medida que o modelo estabilizar, podem ser oferecidas oficinas ou processos imersivos para pessoas que queiram aprender com a experiência.

#### Quadro 4: Seleção como componente de entrada da experiência. Fonte: elaborado pelos autores.

De acordo com os autores, esta seção abrange experiências compartilhadas (como as intenções individuais se conectam com a comunidade), rituais e tradições (que visam gerar e sustentar senso de pertencimento), conteúdo (o que possui valor para a comunidade e como deseja contar essa história) e regras (quais são os limites e comportamentos esperados). O quadro 5 apresenta as experiências compartilhadas da comunidade em discussão.

Experiência dos Membros			
<p><b>Experiências compartilhadas</b> Conectado com o propósito da rede. Comprometimento e respeito.</p> <p><b>Prioridades</b> Qualidade da etapa da jornada, conexão e relacionamento com as pessoas atendidas. Superação de conflitos. Abertura para dialogar. Experiências são estruturadas com a participação de todos. A diversidade de membros e experiências é bem-vinda.</p>	<p><b>Rituais</b> Convites para participação de atividades de outros segmentos da jornada. Rituais de convivência (conectados com o propósito do centro) para que valores sejam disseminados pelo exemplo. Rituais de celebração pelas realizações dos participantes.</p> <p><b>Prioridades:</b> Participativamente serão definidos rituais e tradições próprios do centro (com os parceiros e com as pessoas).</p>	<p><b>Conteúdo</b> A história dos membros pode ser contada em um <i>tour</i> de apresentação do espaço ressaltando a participação de cada parceiro.</p> <p><b>Prioridades:</b> A história construída coletivamente contribui para que sintam-se coautores, protagonistas e percebam autonomia sobre a narrativa.</p>	<p><b>Regras</b> Espera-se compromisso com o propósito e com o centro, qualidade, responsabilidade, protagonismo sobre o seu segmento da jornada. A irresponsabilidade e negligência com a experiência das pessoas (assim como falta de respeito) são considerados como fora dos limites.</p> <p><b>Prioridades:</b> Rituais, regras e tradições serão construídos coletivamente.</p>

#### Quadro 5: Experiências compartilhadas, rituais, conteúdos, regras. Fonte: elaborado pelos autores.

As prioridades relacionadas às experiências dos membros são: qualidade de relacionamento e atendimento, elaboração participativa dos rituais e tradições, bem como da história e das regras.

A **estrutura** (quadro 6) é a última seção e decorre da identidade e da experiência. É composta por: organizações (como e por quem a comunidade é dirigida), governança (como são tomadas as decisões), financiamento (planejamento para a sustentabilidade econômica), comunicação (canais e plataformas) e espaço físico (ambiente físico e virtual).

Estrutura				
<p><b>Organização</b> Gestão participativa. A Assembleia define modelo e papéis de gestão. Administração profissionalizada.</p> <p><b>Funções críticas</b> Jornada de cada parceiro (Receptividade, Cultivo, Cozinha, Refeitório) Gestão pedagógica, financeira e de processos.</p>	<p><b>Governança</b> Gestão participativa por meio de assembleias. A Assembleia define o modelo e os papéis de gestão (liderança, condução e reuniões).</p>	<p><b>Financiamento</b> A receita é gerada pelo pagamento da experiência completa ou do segmento do serviço contratado: hospedagem, atividades pedagógicas, cultivo, cozinha, refeições, uso do ambiente para passar o dia.</p>	<p><b>Canais de comunicação</b> Comunidade virtual de suporte (a exemplo do <i>Center for Ecoliteracy</i>, do <i>Design for Change</i> e do <i>Desis</i>) produzirá conteúdos de suporte para a comunidade virtual (as pessoas também podem produzir conteúdo e compartilhar nesta rede). O conteúdo educacional será disponibilizado para o acesso aberto na comunidade virtual.</p>	<p><b>Espaço Físico</b></p> <p><b>Ambiente Físico</b> Espaços desenhados para que a conexão externa com a natureza seja mais intensa (inclusive noite, dias de chuva... ciclos que merecem ser vivenciados). A estrutura física deverá ser acessível, inclusiva, segura, de fácil higienização. Cada espaço deverá ser equipado adequadamente (elegância simples, natural e sustentável).</p> <p><b>Ambiente virtual</b> Suporte aos canais de comunicação e conteúdo de acesso livre.</p>

**Quadro 6: Estrutura, direção, financiamento, canais de comunicação e espaço físico.**

Fonte: elaborado pelos autores.

A gestão e a governança serão participativas, a receita será gerada pelas experiências oferecidas (ou segmentos delas), os canais de comunicação incluirão a disponibilização de conteúdo para educação ambiental e design para acesso livre e, a estrutura física será simples, sustentável, acessível/inclusiva e desenhada para promover a conexão com a natureza.

## 5. Considerações finais: possíveis articulações entre o *Community Canvas* e o design para sustentabilidade

O relato apresentado consiste na primeira rodada de uso do *Community Canvas* e foi direcionado para explicitar intenções latentes, bem como para iniciar a mobilização para a estruturação da rede, sistema ou comunidade. Sabia-se, antes de iniciar o exercício, que as relações entre os parceiros do sistema deveriam ser horizontais e participativas; ao longo da navegação pelo método, desvelou-se a complexidade do empreendimento, assim como alargou-se a compreensão acerca do número de pessoas requeridas para oferecer uma experiência de excelência.

A atividade revelou que comunidade deve ser gerenciada e organizada participativamente, característica que será estendida para o refinamento da identidade e da experiência dos membros. Outras rodadas do *Community Canvas* devem ser conduzidas com possíveis parceiros, assim como membros para os quais direcionam-se as experiências oferecidas. A sustentabilidade econômica deve ser amadurecida ao longo das rodadas;

entretanto, o exercício evidenciou a intenção de trabalhar com parceiros ao invés de investidores (para garantir autonomia sobre os direcionamentos).

Os próximos passos incluem a aproximação e a sondagem de possíveis parceiros para que a evolução do processo (bem como as próximas rodadas com o método) possam ser, de fato, participativas. Além da intenção de avançar com o delineamento do sistema, a discussão objetivou ilustrar o uso do *Community Canvas* de forma didática; esse relato e o Guia desenvolvido por Pfortmiller et al. (Web) serão utilizados como estratégia para capacitação profissional e cidadã (no âmbito da graduação e da pós-graduação em design, bem como comunidades e ações conectadas com espaços públicos) orientada para o desenvolvimento de comunidades centradas nas dimensões social e ambiental da sustentabilidade.

Intuíva-se, em virtude da ênfase na **identidade**, **experiência** e **estrutura**, bem como em membros e parceiros, que o método seria apropriado para o design de experiências, produtos, sistemas e serviços para comunidades (abrangendo a dimensão social da sustentabilidade) e lugares (alcançando a dimensão social). O método foi aplicado como uma sondagem inicial para explicitar latências e intenções; membros e parceiros serão incluídos nas próximas rodadas. Apesar disso, as seções **identidade**, e especialmente, **experiência**, direcionaram as lentes para os membros e parceiros considerando que são centrais para a proposta. Essa ênfase consolidou a intuição inicial acerca da pertinência para projetos sociais e ambientais.

## Referências

- AYNI - CIDADE ESCOLA. Disponível em: <https://www.ayni.org.br/>. Acesso em: 10 Jan. 2021.
- BUCHANAN, R. Wicked Problems in Design Thinking. In: Design Issues. Volume 8. Primavera. 1992. Disponível em: [shorturl.at/cuyLM](http://shorturl.at/cuyLM). Acesso em: 10 Jan. 2021.
- CAPRA, F. e LUISI, P. L. A visão sistêmica da vida: uma concepção unificada e suas implicações filosóficas, políticas, sociais e econômicas. São Paulo: Cultrix, 2014.
- CENTER OF ECOLITERACY. Disponível em: <https://www.ecoliteracy.org/>. Acesso em: 12 Jan. 2021.
- CHACARANANDA ASHRAM. Disponível em: <https://www.chacarananda.com.br/>. Acesso em: 12 Jan. 2021.
- CHAVES, I. G. O. Design Centrado no Humano, Conectado e Colaborativo. Tese Doutorado em Arquitetura e Urbanismo. USP. 2019.
- COUNCIL DESIGN. Disponível em: <https://www.designcouncil.org.uk/>. Acesso em: 12 Jan. 2021.
- COLETIVO PERMACULTURA JOINVILLE. Disponível em: <https://www.facebook.com/permaculturajoinville/>. Acesso em: 12 Jan. 2021.
- DESIS. Desis - Design for Social Innovation towards Sustainability. Disponível em: <https://www.desisnetwork.org/>. Acesso em: 10 Jan. 2021.

IRWIN; T. Transition Design: A Proposal for a New Area of Design Practice, Study, and Research. In: Design and Culture. N. 7. V. 2. PP. 229-246. Disponível em: [shorturl.at/etHT7](http://shorturl.at/etHT7). Acesso em: 10 jan. 2021.

INSTITUTO ALANA. <https://alana.org.br/>. Acesso em: 10 Jan. 2021.

INSTITUTO CARANGUEJO DE EDUCAÇÃO AMBIENTAL.  
<https://www.caranguejo.org.br/>. Acesso em: 10 Jan. 2021.

LEE, Jung-Joo. Against Method: the portability of method in human-centered design. Disponível em <https://aaltodoc.aalto.fi/handle/123456789/1146>. Acesso em 29 jun. 2018.

LOVELOCK, JAMES. Gaia: um novo olhar sobre a vida na Terra. São Paulo: Edições 70, 2011.

MARIZÁ EPICENTRO DE CULTURA E AGROECOLOGIA. Disponível em: <https://www.marsha.com.br/>. Acesso em: 20 jan. 2021.

MAGO JARDINEIRO. Disponível em: <https://magojardineiro.wordpress.com/>. Acesso em: 20 jan. 2021.

MONTE CRISTA ESPAÇO DE VIVÊNCIAS. <http://www.montecrista.org/>. Acesso em: 20 jan. 2021.

NOVA OIKOS. Disponível em: <https://novaikos-permacultura.org/>. Acesso em: 20 jan. 2021.

PAPANEK, V. Designing for the Real World - Human Ecology and Social Change. Chicago: The University of Chicago Press. 1971.

PFORTMILLER, Fabian; LUCHSINGER, Nico; MOMBARTZ, e Sascha. O Guia do Community Canvas. Disponível em: <https://community-canvas.org/>. Acesso em: 20 jan. 2021.

REFÚGIO CRIATIVO. Disponível em <https://refugiocriativo.com.br/>. Acesso em: 20 jan. 2021.

SANDERS, Elizabeth B. N. From user-centered to participatory design approaches. In: FRASCARA, J. (Ed). Design and the social sciences, Taylor & Francis Books Limited, 2002.

SETHI, Kiran Bir. Kiran Bir Sethi ensina crianças a se encarregarem. Palestra proferida no TED Talks, Índia, nov. 2009. Disponível em: [https://www.ted.com/talks/kiran\\_sethi\\_kids\\_take\\_charge?language=pt-br#t-3305](https://www.ted.com/talks/kiran_sethi_kids_take_charge?language=pt-br#t-3305). Acesso em 26 jan. 2021.

SÍTIO DESIDERATA. Disponível em: <https://www.facebook.com/sitiodesideratasc/>. Acesso em 26 jan. 2021.

SLOW FOOD. Disponível em: <https://www.slowfood.com>. Acesso em: 20 jan. 2021.

SHUMACHER COLLEGE. Disponível em <https://www.schumachercollege.org.uk/>. Acesso em: 20 jan. 2021.



THE EDIBLE SCHOOLYARD PROJECT. Disponível em:  
<https://edibleschoolyard.org/>Acesso em: 20 jan. 2021.

WALDORF SCHOOL. Disponível em: <https://internationalwaldorfschool.nl/>. Acesso em: 20 jan. 2021.