

## A RELAÇÃO ENTRE O PAPEL DA EDUCAÇÃO POPULAR E O DESIGN PARTICIPATIVO APLICADA À ASSESSORIA TÉCNICA DE HABITAÇÃO DE INTERESSE SOCIAL (ATHIS)

ALLYNEANHY GADE NUNES ALVES OLIVEIRA  
Universidade Federal da Bahia (UFBA), Salvador, Bahia, Brasil

---

**RESUMO:** O presente ensaio tem por objetivo refletir sobre a educação popular e o design participativo no contexto da assistência técnica em Arquitetura, enfatizando os aspectos ligados aos métodos participativos e colaborativos. O estudo adotou como procedimento metodológico a revisão bibliográfica para a compreensão dos temas levantados. Foi identificado que a educação popular freiriana e o design participativo se assemelham em termos de práticas. Para os profissionais de assessoria técnica, ambos servem para promover inclusão e o diálogo, de modo a fortalecer a construção coletiva, a autonomia das comunidades e a compreensão das necessidades latentes. A partir do ensaio, foi compreendido que essas abordagens apresentam o potencial para melhorar o engajamento da comunidade e aprimorar as soluções de projetos, em prol da vida e habitação social de moradores de comunidades periféricas.

**PALAVRAS-CHAVE:** Educação Popular; Design Participativo; Arquitetura; Metodologia.

---

### INTRODUÇÃO

As contribuições instauradas pela educação popular nos últimos tempos têm firmado grandes transformações práticas na realidade urbana, evidenciando e articulando o direito e a resistência de grupos populares. A educação popular ressalta a importância de processos participativos e sociais. Na mesma linha de raciocínio, o design participativo surge como uma metodologia que envolve todos os participantes no processo projetual –designers, arquitetos, presidentes comunitários, cidadãos etc.– para que, juntos, possam encontrar as demandas e questões problemáticas, bem como solucioná-las. Enquanto a educação popular se intensificou através do pensamento freiriano na relação educador-educando em um processo conjunto de aprendizagem e ensino, o design participativo surgiu como resultado de pesquisas escandinavas sobre métodos de design a partir da década de 1960, com práticas cooperativas.

Portanto, o presente estudo se delimita aos temas de educação popular, do design participativo e da assistência técnica. Diante dos desafios sociais e urbanos enfrentados por comunidades marginalizadas, a justificativa para este estudo reside na importância de elencar alternativas inclusivas para a concepção de espaços habitacionais sociais mais adequados, envolvendo a comunidade por meio da escuta ativa. A metodologia utilizada neste estudo consiste em uma revisão bibliográfica abrangente para embasar teoricamente a discussão dos temas abordados.

O objetivo deste ensaio é compreender as relações entre as abordagens da educação popular e design participativo na assistência técnica em arquitetura. Assim, ao final do estudo, busca-se apresentar uma reflexão sobre suas perspectivas individuais e cruzadas que fortalecem processos participativos e projetivos na assistência técnica, tecendo diálogo e interação com as comunidades de baixa renda. O presente trabalho é resultado da disciplina “Metodologias e Técnicas para Processos Participativos”, do curso de Especialização em Assistência Técnica, Habitação e Direito à Cidade, pela Universidade Federal da Bahia (UFBA), realizado no ano de 2021. Embora o design participativo não tenha sido um tema tratado especificamente nesta disciplina, busca-se aqui retomar conceitos e práticas vistos anteriormente pela autora durante sua graduação em Design, e que está bastante intrínseco com os conhecimentos do módulo em questão.

O estudo foi conduzido por meio da revisão de literatura, explorando fontes relevantes relacionadas à integração da educação popular, especialmente a partir de Paulo Freire, e do design participativo. Posteriormente, foi realizada a revisão desses dois temas aplicados em práticas individuais na assistência técnica em arquitetura. De modo geral, foram analisados artigos científicos, livros, teses, dissertações e outros materiais relevantes que abordam essas temáticas.

A vivência em campo de Assessoria Técnica de Habitação de Interesse Social (ATHIS)<sup>1</sup> durante o curso de Especialização em Assistência Técnica, Habitação e Direito à Cidade, permitiu uma compreensão mais aprofundada dos conceitos em termos de aplicação. Embora essas práticas não sejam destacadas como estudo de caso na presente pesquisa, elas contribuíram para uma reflexão pessoal e profissional.

## ENTRE A CONSCIENTIZAÇÃO E AÇÃO: EDUCAÇÃO POPULAR

Baseando-se no modelo de educação popular de Paulo Freire, desenvolvido na década de 1960 no qual se trabalha a questão da “conscientização”, o autor incorpora o conceito de “organização” e entende que além de se conscientizar, é preciso organizar-se para transformar. Anos depois, Freire amplia a educação popular para além das comunidades e poderes locais, mas como importante influência aos sistemas educacionais públicos (Gadotti, 2012). Diversos estudiosos abordam que a educação popular emergiu de um trabalho político realizado com esferas populares, utilizando a educação como ferramenta política para conscientizar e politizar os cidadãos envolvidos no processo educador-educando.

A visão de Freire traz essa abordagem não sucedente através da transmissão de conhecimentos, mas como proposta de ação cultural em busca da libertação em práticas pedagógicas problematizadoras e dialógicas (Brandão; Assumpção, 2009).

A educação popular se apoia em metodologias envolvendo a participação social, autonomia e empoderamento, tanto individual quanto coletivo. As práticas ocorrem com técnicas de avaliação contínua. Jara (2006) destaca que é um “[...] processo político-pedagógico centrado no ser humano como sujeito histórico transformador, que se constitui socialmente nas relações com os outros seres humanos e com o mundo”. Nesse sentido, no contexto de atuação de assistência técnica em espaços comunitários é

essencial exercer métodos que valorizem o contato com as comunidades e seus moradores, pois “[...] o que é narrado exige troca de olhares e gestos” (Freire; Nogueira, 2001). O que torna um processo construído baseado em confiança e estimula o envolvimento dos moradores em decisões e ações conjuntas. Assim, Gohn (2014) afirma que a “[...] educação se desenvolve mediante processos de compartilhamento de experiências em espaços coletivos”.

Enquanto perspectiva interdisciplinar, conforme Gadotti (2012), os trabalhos de educação popular ou educação social/comunitária demandam a integração de profissionais de diversas áreas, independentemente do nível de formação. Trata-se de unificar saberes específicos. Não se estabelecem limites entre o formal e não-formal, adotando o “currículo intertranscultural” (Padilha, 2004 *apud* Gadotti, 2012). O autor diferencia a educação formal como as estruturadas por escolas e universidades seguindo regras educacionais e moldes curriculares, enquanto a não-formal, possui menor burocracia e hierarquia, sendo mais irradiado.

Na educação popular, é possível construir sua própria produção, diferenciando-se da educação bancária - tradicional - que busca apenas transferir os conhecimentos. Esta última não considera a aprendizagem fundamentada na liberdade de escolha e nas relações humanas individuais e coletivas, enquanto a educação popular se centra na relação educador-educando em aprendizagem mútua e contínua, promovendo o senso crítico. Nesse modelo, os educandos promovem saberes e experiências que apoiam a construção do conhecimento crítico, tendo o educador como agente facilitador. Essa construção fortalece a autonomia dos educandos no sentido individual e comunitário.

## DESIGN PARTICIPATIVO E PROCESSO PROJETUAL

O design participativo (ou cooperativo/ colaborativo) se apresenta como um método projetual no qual todos os participantes cooperam com os envolvidos no processo, normalmente junto com os projetistas. Historicamente, o modelo teve início entre as décadas de 1960 e 1970, tomando o sentido democrático no design, resultante das abordagens escandinavas. Na época, o movimento resgatou os usuários às etapas de desenvolvimento do projeto, atuando “[...] desde sistemas computacionais no trabalho à educação para adultos e desenvolvimento rural” (Rizardi, 2019). As experiências participativas também foram mantidas por movimentos sociais, uma vez que o contexto foi marcado pelas leis trabalhistas, lutas pelos direitos humanos e qualidade de vida social.

A prática tomada e incorporada pelo design é um pouco mais recente, especialmente no seu envolvimento no campo social. Em sua abordagem, o design participativo não limita a participação no projeto, permitindo que todos os envolvidos atuem em diversas fases do processo, em várias vezes. Quando utilizado no campo do design, a participação de todo o grupo comumente ocorre na definição do problema, requisitos e soluções, criando ideias para construir resultados válidos e reais. Também podem estar interagindo no desenvolvimento ao avaliar as soluções dadas (Silva, 2016).

O design participativo se difere bastante dos métodos lineares e tradicionais. Em uma visão projetada PARA os usuários, os designers que usam os métodos tradicionais recebem os anseios do usuário, inspirações, conteúdos, temáticas ou objetos para contribuir com a elaboração de um conceito específico. O design (designer)

tradicional detém o total controle sobre o processo de criação, desenvolvimento e solução, de forma que o “produto final” seja entregue ao usuário. Nesse processo padronizado e linear, os usuários se tornam sujeitos passivos no projeto (Armstrong; Stojmirovic, 2011).

Já o processo do design participativo projeta JUNTO com os usuários, reconhecendo sua importância na cooperação e construção, de modo a oferecer maior autonomia em seus trabalhos. Conforme Armstrong e Stojmirovic (2011), como ponto de partida no projeto participativo, pode ser solicitado ao grupo de participantes que compartilhar elementos de significado sensorial, vivencial e memorial, tais como: fotografias, vídeos, ideias, mensagens, movimentos, desenhos, sons, tato e conteúdos transmitidos. O resultado desse compartilhamento pode levar a desdobramentos inesperados ou surpreendentes ao longo do processo do projeto participativo.

Segundo Björgvinsson *et al.* (2010), no processo participativo, os problemas e as soluções são encontrados de maneira construída, livre e aberta com todos os participantes. O método é visto como potência para fomentar participações populares, construindo coletivamente os saberes na democracia participativa e gestão pública. Promove o maior engajamento dos cidadãos em práticas projetuais, experiências coletivas e decisões em consenso. Trata-se de um processo no qual o projetista interage diretamente e dialogicamente com os cidadãos, desenvolvendo confiança e aprendizagem mútua.

## **A INTEGRAÇÃO DA EDUCAÇÃO POPULAR E DESIGN PARTICIPATIVO NO CAMPO DA ASSISTÊNCIA TÉCNICA DE ARQUITETURA**

No Brasil, é comum encontrar uma diversidade de comunidades periféricas com construções precárias, sem regularização adequada e em condições inseguras. Isso se deve à ausência de atenção e apoio por parte das autoridades públicas. O cumprimento da legislação brasileira e a garantia dos direitos humanos, incluindo a moradia, precisam ser assegurados e bem efetivados, a fim de garantir às famílias de baixa renda o acesso gratuito ao trabalho técnico de profissionais da Arquitetura, Urbanismo e Engenharia.

A educação popular apoia a ATHIS e os movimentos sociais, visando à construção de saberes e fortalecimento das organizações populares. A busca por uma vida melhor, a luta por moradias, direito à terra, direito à educação, saúde, saneamento básico, emprego etc., se apresentam nesse modelo. Além disso, Gadotti (2012) afirma que hoje a educação popular vem incorporando novas tecnologias, abordando questões importantes para os direitos humanos e a cidade, para uma vida digna e justa, bem como retoma temas necessários na luta diária. Dessa forma, uma questão em comum entre as duas temáticas levantadas são as metodologias livres. Portanto, não existe uma fórmula, receita ou um “passo a passo”. São processos e conhecimentos advindos de cada espaço e participante.

Assim como a educação popular se estende ao uso dos saberes eruditos na valorização da experiência popular, o design participativo rompe com as exigências dos métodos tradicionais do design para abordar as vantagens cooperativas. Na educação popular, o ensino-aprendizagem promove o diálogo entre educador e educando, em uma relação mútua de ensinar e aprender ao mesmo tempo. O design participativo

fortalece essa relação, colocando em prática a maneira como cada participante colabora com suas ideias, dialoga e interage entre si.

Nesse sentido, para um grupo de assistência técnica na área de arquitetura, é preciso compreender o contexto vivenciado por uma comunidade, seja na questão histórica, geográfica ou cultural, sem que haja imposições, mas com respeito aos saberes prévios e experiências que carregam tanto individualmente quanto em grupo. As práticas pedagógicas populares incluem exercícios colaborativos, da mesma maneira como design participativo age: ambos permitem a construção de um processo de ensino-aprendizagem engajado com a comunidade e entendem a realidade dos envolvidos. As práticas do design participativo e a educação popular visam os processos de inclusão em um mesmo espaço. Segundo Canônica *et al.* (2014, p. 8):

A prática da inclusão, tanto na educação libertadora quanto no design participativo, considera que as pessoas devem ter oportunidades iguais perante os fatos. (...) A filosofia do design participativo se relaciona com o aspecto político e sociológico, onde as pessoas devem ter oportunidades de refletir e, através do pensamento crítico influenciar seu próprio território, criando e implementando soluções. Além disso, (...) a atividade de design carrega consigo a responsabilidade de melhorar a qualidade de vida dos indivíduos impactados pelo sistema/ produto/ organização ou ambiente. Isso vai ao encontro do pensamento Freireano, que acredita na problematização como mola propulsora para a transformação do ser humano e de suas relações com o mundo, exercendo sobre ele uma intersubjetivação das consciências traduzida em ação-reflexão (Canônica *et al.*, 2014, p. 8).

Portanto, argumentam-se algumas questões que ambos defendem: na educação popular, segundo Freire (1987), em prática dialógica da ação, os sujeitos se encontram em colaboração para a transformação do mundo. Da mesma forma, o design participativo, através do diálogo e em colaboração com todos os envolvidos, busca criar soluções para suas questões emergentes. Independente do campo em que ambos sejam aplicados – mas aqui foca-se no campo de assistência técnica –, juntos podem problematizar por meio dos diálogos e analisar criticamente sobre uma situação-problema real da comunidade. Dessa maneira, ocorre uma importante construção dos saberes.

Tanto no design quanto na arquitetura, no contexto projetual, algumas técnicas são inseridas para fortalecer o diálogo e a inclusão de todos os envolvidos. São técnicas que propõem trocas de experiências e saberes, bem como medeiam e melhoram os diálogos. Tais técnicas participativas podem ser cada vez mais exploradas no campo da assistência técnica. Mesmo aquelas que parecem mais robustas, podem ser desmistificadas e transformadas em prol da inclusão e diálogo com as comunidades. Na relação educador-educando, a afetividade é um importante mediador. A partir dela, adota-se técnicas e experiências interativas utilizando processos pedagógicos e sensoriais, através de ferramentas como dinâmicas, jogos e diálogos, entre outras.

Aponta-se algumas técnicas que são suscetíveis as relações da educação popular – pensamento freireano – e disponíveis no design participativo: primeiro, o *Brainstorming*, foca no problema para gerar soluções, problematizar, criticar e

manifestar ideias, o que torna inclusivo. Brown (2010) ressalta que a técnica “demonstra seu valor quando a meta é abrir uma ampla variedade de ideias”. Ocorre na fase de ideação, gerando diversas soluções e ideias para determinados problemas. Todos são encorajados a participar e lançar questões que os inspiram entre si e a partir delas, valoriza-se a construção coletiva do saber (Canônica *et al.*, 2014).

Outra metodologia relevante é o *Design Thinking*, cuja abordagem é focada no usuário e na inovação para resolver problemas complexos, “se baseia no kit de ferramentas do designer para integrar as necessidades das pessoas, as possibilidades da tecnologia e os requisitos para o sucesso dos negócios” (Brown, 2010). O participante é convidado a pensar como criador ou designer. Nessa abordagem, todos os participantes são incluídos e dialogam entre si, olhando criticamente para os problemas e desafios enfrentados. Na construção e troca de conhecimentos, podem interpretar de diferentes maneiras um mesmo problema (Canônica *et al.*, 2014).

Na abordagem participativa, todos podem atuar em conjunto na formulação do problema, na identificação dos valores em função da comunidade e particularidades locais, na criação e teste de soluções coletivas e detalhamento de projeto e implementação conjunta da proposta. Por fim, o processo de design participativo pode ser vinculado às práticas de educação popular no campo da assistência técnica da seguinte forma:

- Designers (ou projetistas), arquitetos, assistentes sociais e atores de diversas áreas possuem o papel similar ao educador (popular) ou mediador.
- Os moradores (cidadãos) das comunidades podem assumir o papel de educandos.
- As relações de afeto, dialógicas e interatividade ocorrem nas trocas sociais.
- As ferramentas metodológicas são valorizadas. Podem incluir práticas pedagógicas que estimulam interações e permitem a participação e aprendizagem mútua: uso de oficinas colaborativas, dinâmicas, diários de bordo e memórias.
- As experiências de vida, contextos históricos, culturais e territoriais, tanto individuais quanto comunitários, são compartilhados, promovendo trocas e aprendizados contínuos.
- Nesse processo, constrói-se relações. O processo simplifica o compartilhamento posterior de suas perspectivas na busca de um problema, geração de novas ideias e construção de soluções em conjunto.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

As principais questões abordadas no texto foram a educação popular e o design participativo. Buscou-se destacar suas perspectivas individuais, bem como as questões em comum entre si e suas integrações. A partir da reflexão sobre a relação entre as duas temáticas, entende-se que, no campo da assistência técnica, as metodologias participativas e cooperativas se tornam muito importantes para as práticas dialógicas e integrativas com os moradores das comunidades. Também se destaca que o design

ALVES OLIVEIRA, A. G. N.

participativo valoriza a construção coletiva e propositiva dos saberes, apoiando tanto no engajamento da comunidade quanto no alcance de suas expectativas.

A integração entre a educação popular e o design participativo no âmbito da assistência técnica em arquitetura revela-se promissora para a compreensão e inclusão dos anseios das comunidades. Portanto, sob uma perspectiva mais pessoal, percebe-se que a crescente integração do design participativo com a educação popular tem o potencial de se tornar uma poderosa ferramenta de transformação social no âmbito da assistência técnica para acesso às comunidades.

Artigo recebido em: 1º/06/2024

Aprovado para publicação em: 14/03/2025

---

THE RELATIONSHIP BETWEEN THE ROLE OF POPULAR EDUCATION AND PARTICIPATORY DESIGN APPLIED TO TECHNICAL ASSISTANCE FOR SOCIAL INTEREST HOUSING (TASIH)

**ABSTRACT:** This essay aims to reflect on popular education and participatory design in the context of technical assistance in Architecture, emphasizing aspects related to participatory and collaborative methods. The study adopted a bibliographic review as a methodological procedure to understand the topics discussed. It was identified that Freirean popular education and participatory design share similarities in terms of practices. For technical assistance professionals, both approaches serve to promote inclusion and dialogue, strengthening collective construction, community autonomy, and the understanding of latent needs. Through this essay, it was understood that these approaches have the potential to improve community engagement and enhance project solutions, contributing to the quality of life and social housing for residents of marginalized communities.

**KEYWORDS:** Popular Education; Participatory Design; Architecture; Methodology.

---

LA RELACIÓN ENTRE EL PAPEL DE LA EDUCACIÓN POPULAR Y EL DISEÑO PARTICIPATIVO APLICADO A LA ASESORÍA TÉCNICA PARA LA VIVIENDA DE INTERÉS SOCIAL (ATVIS)

**RESUMEN:** Este ensayo tiene como objetivo reflexionar sobre la educación popular y el diseño participativo en el contexto de la asistencia técnica en Arquitectura, enfatizando los aspectos relacionados con los métodos participativos y colaborativos. El estudio adoptó la revisión bibliográfica como procedimiento metodológico para comprender los temas abordados. Se identificó que la educación popular freireana y el diseño participativo presentan similitudes en términos de prácticas. Para los profesionales de la asistencia técnica, ambos enfoques sirven para promover la inclusión y el diálogo, fortaleciendo la construcción colectiva, la autonomía de las comunidades y la comprensión de las necesidades latentes. A través de este ensayo, se comprendió que estas metodologías tienen el potencial de mejorar el compromiso comunitario y optimizar las soluciones de proyectos, en favor de la vida y la vivienda social de los habitantes de comunidades periféricas.

**PALABRAS CLAVE:** Educación Popular; Diseño Participativo; Arquitectura; Metodología.

---

## NOTA

1- ATHIS advém como uma política pública estabelecida pela Lei Federal nº 11.888/2008 para garantir assistência técnica gratuita a famílias de baixa renda em projetos habitacionais.

---

## REFERÊNCIAS

ARMSTRONG, Helen; STOJMIROVIC, Zvezdana. **Participate: Designing with user-generated content**. 1. ed. New York: Princeton Architectural Press, 2011. 160 p.

BJÖRGVINSSON, E. *et al.* Participatory design and “democratizing innovation”. *In*: Biennial Participatory Design Conference, 11, 2010, New York. **Proceedings [...]**. New York, USA: ACM, 2010. (PDC’10). Disponível em: <https://dl.acm.org/doi/10.1145/1900441.1900448>. Acesso em: 16 abr. 2021.

BRANDÃO, Carlos Rodrigues; ASSUMPÇÃO, Raiane. **Cultura rebelde: Escritos sobre a educação popular ontem e agora**. 1. ed. São Paulo: Instituto Paulo Freire, 2009. 107 p.  
BROWN, Tim. **Design Thinking: Uma metodologia poderosa para decretar o fim das velhas ideias**. São Paulo: Elsevier Editora, 2010.

CANÔNICA, R. *et al.* Relações entre o Design Participativo e princípios pedagógicos Freireanos. *In*: Congresso Brasileiro de Pesquisa e Desenvolvimento em Design, 11, 2014, Gramado. **Anais [...]**. São Paulo: Blucher Design Proceedings, 2014. Disponível em: <https://www.proceedings.blucher.com.br/article-details/relaes-entre-o-design-participativo-e-principios-pedaggicos-freireanos-12739>. Acesso em: 05 abr. 2021.

FREIRE, Paulo; NOGUEIRA, Adriano. **Teoria e Prática em Educação Popular**. 6. ed. Rio de Janeiro: Editora Vozes, 2001. 70 p.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia do Oprimido**. 17. ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1987.  
GADOTTI, Moacir. Educação popular, educação social, educação comunitária: conceitos e práticas diversas, cimentadas por uma causa comum. **Revista Diálogos**, Brasília, v. 18, n. 1, p. 10-32, 2012.

GOHN, Maria da Glória. Educação Não Formal, Aprendizagens e Saberes em Processos Participativos. **Revista Investigar em Educação - IIª Série**, [S.l.], n. 1, p. 35-50, 2014. Disponível em: <https://edisciplinas.usp.br/mod/url/view.php?id=2346870>. Acesso em 12 abr. 2021.



ALVES OLIVEIRA, A. G. N.

JARA, Oscar. Ressignifiquemos as propostas e práticas de educação popular perante os desafios históricos contemporâneos. In: PONTUAL, P.; IRELAND, T. (org.). **Educação Popular na América Latina: diálogos e perspectivas**. Brasília: Ministério da Educação; UNESCO, 2006. p. 233-239.

RIZARDI, Bruno. A História do Design Thinking | Parte 3: A evolução dos métodos de design. **Linkedin**. São Paulo, SP: 19 mar. 2019. Disponível em: <https://www.linkedin.com/pulse/hist%C3%B3ria-do-design-thinking-parte-3-evolu%C3%A7%C3%A3o-dos-m%C3%A9todos-rizardi/>. Acesso em: 12 abr. 2021.

SILVA, Cecília Cordeiro. **Desenvolvimento de jogos digitais para educação alimentar e nutricional utilizando educação popular e design participativo**. 2016. Dissertação (Mestrado em Ciência da Computação), Universidade Federal de Pernambuco, Recife, 2016.

---

ALLYNEANHY GADE NUNES ALVES OLIVEIRA: Mestre pela Universidade Federal da Bahia, Faculdade de Comunicação, Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Cultura Contemporâneas, Campus de Ondina. Especialista em Assistência Técnica, Habitação e Direito à Cidade - Residência em Arquitetura e Urbanismo e Engenharia, pela Universidade Federal da Bahia. Bacharel em Design, pela Universidade Federal do Ceará. Orcid: <https://orcid.org/0009-0004-5340-7944>  
E-mail: [allyneanhy.oliveira@ufba.br](mailto:allyneanhy.oliveira@ufba.br)

---

Este periódico utiliza a licença *Creative Commons Attribution 3.0*, para periódicos de acesso aberto (*Open Archives Initiative - OAI*).