

Design Thinking e Teoria do Conhecimento: Interações entre Racionalidade, Intuição e Inovação

Design Thinking and Theory of Knowledge: Interactions Between Rationality, Intuition, and Innovation

Gabriela Garcia Cera¹

Mestranda em Mídia do Conhecimento

Orcid: <https://orcid.org/0009-0009-2196-7839>

E-mail: gabriela.garciacera@email.com.br

Richard Perassi²

Doutor em Comunicação e Semiótica

Orcid: <https://orcid.org/0000-0003-0696-4110>

E-mail: richard.perassi@email.com

Resumo

O desenvolvimento de projetos em Design exige não apenas domínio técnico, mas também a compreensão das estruturas que orientam a produção do conhecimento. Nesse contexto, torna-se essencial examinar como processos cognitivos se articulam a métodos projetuais na formulação de soluções inovadoras. Este artigo investiga as interações entre a Teoria do Conhecimento e a abordagem metodológica do *Design Thinking*, amplamente aplicada em contextos de inovação. A pesquisa, de natureza qualitativa e teórico-conceitual, fundamenta-se em revisão bibliográfica e análise comparativa, buscando identificar convergências entre os subsistemas lógico-linguístico, de modelagem e representação e operacional, e as etapas de imersão, ideação e prototipagem

¹ Programa de Pós-Graduação em Engenharia, Gestão e Mídia do Conhecimento, da Universidade Federal de Santa Catarina. Florianópolis, Santa Catarina (SC), Brasil.

² Professor do Programa de Pós-Graduação em Engenharia e Gestão do conhecimento, da Universidade Federal de Santa Catarina. Florianópolis, Santa Catarina (SC), Brasil.



do *Design Thinking*. Os resultados indicam que processos intuitivos, representacionais e racionais envolvidos no *Design Thinking* podem ser aprofundados à luz das estruturas epistemológicas analisadas. Conclui-se que essa articulação contribui para fortalecer a fundamentação teórica do *Design Thinking* e ampliar a compreensão dos mecanismos cognitivos que sustentam a inovação no Design.

Palavras-chave: teoria do conhecimento, *design thinking*, processos criativos, inovação, epistemologia aplicada.

Abstract

Developing design projects requires not only technical expertise but also an understanding of the structures that guide knowledge production. In this context, it becomes essential to examine how cognitive processes are articulated with design methods in the formulation of innovative solutions. This article investigates the interactions between Epistemology and the Design Thinking methodological approach, widely applied in innovation contexts. The research, qualitative and theoretical-conceptual in nature, is based on a literature review and comparative analysis, seeking to identify convergences between the logical-linguistic, modeling and representation, and operational subsystems, and the immersion, ideation, and prototyping stages of Design Thinking. The results indicate that intuitive, representational, and rational processes involved in Design Thinking can be further explored in light of the epistemological structures analyzed. It concludes that this articulation contributes to strengthening the theoretical foundation of Design Thinking and broadening the understanding of the cognitive mechanisms that underpin innovation in design.

Keywords: theory of knowledge, design thinking, creative processes, innovation, applied epistemology.

1. Introdução

Ao longo da história, a possibilidade de conhecer e a própria noção de conhecimento foram temas de constante interesse. Na contemporaneidade, diferentes áreas do saber, como a Filosofia e, mais recentemente, a Neurociência, continuam a investigar o conhecimento, suas causas e seus efeitos. Devido à sua complexidade, essa temática apresenta diversas abordagens teórico-práticas e múltiplos conceitos (Burgin, 2016).

Distingue-se o conhecimento de senso comum daquele de senso crítico. O primeiro é formado por uma mescla de resíduos teórico-científicos, crenças míticas ou místicas e experimentações diversas. Já o segundo, fundamentado em bases filosóficas ou científicas, diferencia-se por seu compromisso com processos cognitivos que buscam o ceticismo crítico, a lógica e a sistematização do pensamento.

Ambos os tipos de conhecimento — senso comum e senso crítico — podem gerar respostas corretas ou soluções úteis, mas também estão sujeitos a erros e falhas. A principal distinção entre eles reside na sistematização: no conhecimento filosófico ou científico, há o esforço de registrar com rigor os fundamentos e processos que sustentam a produção do saber, permitindo sua replicação ou revisão (Burgin, 2016).

No campo do Design, essa busca por sistematização historicamente se articulou a perspectivas de caráter mais objetivista, embora abordagens contemporâneas indiquem a necessidade de incorporar dimensões subjetivas e interpretativas ao processo projetual (Hatadani et al., 2021).

Por outro lado, o senso comum, ainda que possa ser eficaz em determinadas situações — o que popularmente se denomina "bom senso" —, carece de bases sistematizadas. É difícil identificar de maneira precisa quais elementos fundamentaram tal conhecimento, pois o processo envolve saberes tácitos, sensibilidades estéticas e intuições que emergem de forma subliminar,

sem a codificação típica da linguagem formal. O conhecimento consciente, logicamente produzido, registrado e aplicado, é aquele que pode ser expresso em linguagem — seja verbal, matemática ou técnica. Tal condição atribui valor a textos escritos, fórmulas, projetos gráficos, partituras musicais, entre outros. Sua aplicação prática exige tanto a compreensão quanto a habilidade físico-motora, envolvendo cognição lógica, sensibilidade e motricidade. No entanto, apenas a parte lógica do conhecimento, após formalizada, pode ser transmitida como informação (Coelho, 2021).

Segundo Burgin (2016), a informação é fonte para a produção de conhecimento, enquanto o conhecimento serve como base para gerar e recuperar informações. Em sua Teoria Geral da Informação (TGI), Burgin propõe que o conhecimento pode ser descrito por meio de propriedades epistêmicas, que permitem a um observador caracterizar determinadas estruturas como conhecimento. Kelly (2008) complementa essa visão ao afirmar que práticas epistêmicas são formas específicas de propor, justificar, avaliar e legitimar afirmações de conhecimento em um contexto disciplinar.

Burgin (2016) observa ainda que tais práticas são subjetivas ou intersubjetivas e podem variar entre indivíduos e sociedades, ressaltando que o conhecimento aceito em uma época pode ser considerado equivocado em outra. Ele também revisita a definição tradicional de conhecimento como “crença verdadeira justificada”, salientando que tal concepção se aplica ao conhecimento proposicional (“saber que”), mas não contempla outros tipos, como o conhecimento operacional (“saber como”).

A partir dessa perspectiva, Burgin (2016) propõe que a Teoria do Conhecimento deve ser estruturada em três subsistemas: o (1) subsistema lógico-linguístico, o (2) subsistema de modelagem e representação e o (3) subsistema operacional.

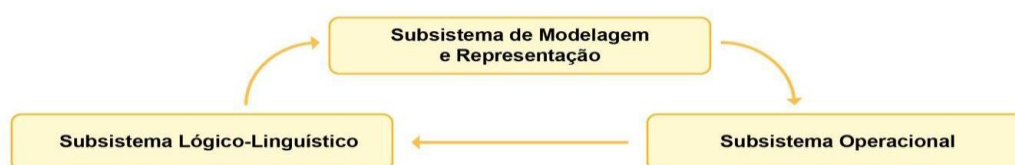
1. No subsistema lógico-linguístico (*logic-linguistic* subsystem – SLL), aborda-se a representação lógica e linguística do conhecimento,

privilegiando o modo como é expresso e comunicado com linguagens ou sistemas simbólicos. Isso estrutura o conhecimento em formas que podem ser logicamente representadas, permitindo a formulação de argumentos, inferências e comunicações mais precisas.

2. No subsistema de modelagem e representação, (*model-representation subsystem* – MSS), busca-se a criação de modelos e representações do conhecimento que capturam a essência e as características dos fenômenos estudados a partir de modelos matemáticos, gráficos e outras formas de representação, para simplificar a visualização de realidades complexas e facilitar a compreensão de fenômenos por meio de representações simbólicas.
3. No subsistema operacional (*operational subsystem* – OS), o objetivo é a aplicação prática do conhecimento em projetos reais. Assim, busca-se aplicar o conhecimento na solução de problemas ou visando alcançar objetivos específicos.

Os subsistemas, entretanto, não operam isoladamente e atuam interativamente e de modo complementar. A interação resulta no sistema maior de conhecimento para fornecer as bases teóricas e modelos necessários para a aplicação prática (Burgin, 2016). A estrutura dos subsistemas pode ser visualizada na Figura 1, que destaca suas interações dinâmicas:

Figura 1: Estrutura dos Subsistemas da Teoria do Conhecimento segundo Burgin (2016)



Fonte: Elaborado pelos autores (2025)

Portanto, a ideia de integração permite a compreensão mais abrangente e dinâmica do conhecimento, para ser aplicado em todos os setores da sociedade. Isso permite a melhoria da eficiência e da eficácia em diversos domínios, de modo que as ações sejam mais inovadoras e adaptadas aos desafios contemporâneos.

No campo da inovação em negócios, o *Design Thinking* é reconhecido como uma abordagem de comunicação e projeção focada nas pessoas e, especialmente, em sua atuação coletiva. Nessa perspectiva, multidisciplinaridade, colaboração e materialização de pensamentos e processos são condições essenciais para a criação de soluções inovadoras, sustentadas pelo pensamento abduutivo. Tal abordagem desafia padrões tradicionais de gestão ao promover a liberdade para questionar a realidade, formulando questões criativas e inovadoras (Vianna *et al.*, 2012).

O termo "*Design Thinking*" refere-se à adaptação e aplicação de processos originalmente desenvolvidos no campo do Design para o contexto da gestão organizacional e dos negócios. Consultorias e mentorias em *Design Thinking* tornaram-se amplamente utilizadas para o desenvolvimento de empresas e *startups*, estendendo a metodologia de Design para novos domínios de atuação.

Nesse contexto, o *Design Thinking* pode ser compreendido como uma abordagem que tensiona paradigmas tradicionais do Design, ao integrar dimensões subjetivas, interpretativas e centradas na experiência humana, ainda que mantenha estruturas metodológicas sistematizadas. Tal característica evidencia uma transição epistemológica no campo (Hatadani *et al.*, 2021).

De forma análoga aos três subsistemas da Teoria do Conhecimento propostos por Burgin (2016), o método de *Design Thinking* também pode ser estruturado em três etapas principais entre as cinco tradicionalmente desenvolvidas (Vianna *et al.*, 2012):

1. A primeira etapa é de “imersão”, requerendo forte interesse, observação detalhada e conhecimento hierarquizado sobre (A) a diversidade do contexto, (B) o problema a ser superado e (C) as necessidades ou oportunidades que serão atendidas. Isso implica em sensibilidade, intuição ou abdução, mas também em racionalidade. Portanto, é no uso da razão lógica que, nesta etapa de imersão, ocorre a incidência do subsistema lógico-linguístico (Burgin, 2016).
2. A segunda etapa é de “ideação”, porque quando são idealizadas e avaliadas as possibilidades de solução do problema, as soluções propostas recebem diferentes graus de representação. Há supostas soluções que são rejeitadas logo no início e outras que continuam sendo representadas enquanto ainda são avaliadas como consistentes. A ideia selecionada como a mais consistente será detalhadamente representada. Portanto, nesta etapa de ideação ocorre a incidência do subsistema de modelagem ou representação (Burgin, 2016).
3. A terceira etapa é de “prototipagem”, porque além de serem idealmente representadas, as ideias selecionadas também são materialmente construídas ou simuladas como protótipos, que é o produto do projetado e construído para a fase de testes. A produção e o uso do protótipo servem para confirmar ou negar o seu potencial de solução do problema. Enfim, nesta etapa de prototipagem ocorre a incidência do subsistema operacional (Burgin, 2016).

Quadro 1: Cinco etapas de desenvolvimento do projeto em *Design Thinking*

Etapa	Descrição	Classificação
-------	-----------	---------------

Imersão	Imersão Preliminar: Visa o entendimento inicial do problema e seu reenquadramento. Envolve pesquisas exploratórias e <i>desk research</i> para definir o escopo do projeto. Imersão em Profundidade: Destina-se à identificação das necessidades dos atores envolvidos no projeto e às oportunidades emergentes do entendimento de suas experiências.	Estruturante
Análise e Síntese	Análise: Organiza os dados coletados durante a imersão para identificar padrões e oportunidades. Síntese: Representa visualmente os dados analisados para facilitar a compreensão do todo e a identificação de oportunidades e desafios.	Intermediária
Ideação	Geração de ideias inovadoras através de atividades colaborativas que estimulam a criatividade. Utiliza ferramentas de síntese desenvolvidas na fase de análise para direcionar a geração de soluções.	Estruturante
Prototipação	Tangibilização das ideias geradas na fase de ideação. Auxilia no aprendizado contínuo e na validação das soluções através de protótipos.	Estruturante
Implementação	Transformação das soluções inovadoras em negócios viáveis. Inclui a validação final e a introdução das soluções no mercado.	Intermediária

Fonte: Adaptado de “*Design Thinking: Inovação em Negócios*” (Vianna *et al.*, 2012)

Entre essas etapas estruturantes, ocorrem processos intermediários que, didaticamente, também são indicados como etapas adicionais. Por exemplo, entre a imersão e a ideação, costuma-se incluir uma etapa de análise e síntese, que é reflexiva e avaliativa. Após a prototipagem, pode-se identificar a etapa de implementação, que visa a efetivação da solução projetada (Vianna *et al.*, 2012).

Cabe ressaltar que essas etapas não ocorrem, necessariamente, de maneira linear. O processo pode ser reorganizado ou retomado circularmente, permitindo retornos a etapas anteriores conforme as especificidades do projeto ou do problema em questão.

2. Processos metodológicos

A presente pesquisa caracteriza-se como um estudo qualitativo, de natureza exploratória e de fundamentação teórico-conceitual. Essa abordagem metodológica mostra-se adequada aos objetivos propostos, uma vez que o artigo busca aprofundar conceitos, estabelecer relações entre modelos teóricos e propor interpretações integradas entre a Teoria do Conhecimento e o *Design Thinking*, sem exigir levantamento empírico ou aplicação prática direta.

A investigação foi conduzida por meio de uma revisão bibliográfica, contemplando obras sobre epistemologia, processos cognitivos e metodologias de Design. A seleção do corpus teórico priorizou autores cuja produção apresenta relevância consolidada para o campo, destacando-se Burgin (2016) como referência central na discussão sobre a estrutura triádica do conhecimento, Brown (2008) e Vianna *et al.* (2012), cujas propostas metodológicas fundamentam a compreensão do *Design Thinking* no contexto da inovação. Também foram consultados estudos que discutem interdisciplinaridade, colaboração e criatividade em processos de inovação, de forma a ampliar a base de análise e contextualizar a articulação teórica realizada.

Após a etapa de revisão, procedeu-se à análise conceitual dos textos selecionados, com o objetivo de identificar categorias, estruturas e princípios que pudessem ser correlacionados. Essa análise envolveu a descrição detalhada dos três subsistemas da Teoria do Conhecimento — lógico-linguístico, modelagem e representação, e operacional — bem como o exame das etapas centrais do *Design Thinking* — imersão, ideação e prototipagem. A partir dessa caracterização, foram estabelecidas aproximações entre os dois modelos, observando convergências estruturais, correspondências funcionais e complementaridades epistemológicas.

Adotou-se, por fim, um procedimento analítico-comparativo que permitiu integrar as duas teorias, evidenciando como os subsistemas epistêmicos de Burgin (2016) sustentam e complementam as etapas do *Design Thinking* propostas por Vianna *et al.* (2012). Esse método não apenas descreve conceitos,

mas os articula em um quadro interpretativo que aprofunda a compreensão teórica dos processos de inovação em Design e *Design Thinking*.

3. Resultados e discussão

Nesta parte são propostas interações teórico-práticas entre teorias que fundamentaram o estudo. Assim, relaciona-se Teoria do Conhecimento e *Design Thinking*, enfatizando-se os processos de criação e inovação.

3.1. Caracterização da abordagem *Design Thinking*

O *Design Thinking* é uma abordagem aplicada em diferentes contextos de negócios, voltada para a resolução de problemas e o aproveitamento de oportunidades. Seu processo inclui a prospecção inicial, realizada na etapa de imersão, e a criação de soluções inovadoras, desenvolvida na etapa de ideação, com o objetivo de atender à amplitude e à dinâmica dos contextos observados. Posteriormente, são realizados a prototipagem e, em caso de êxito, a implementação da solução projetada.

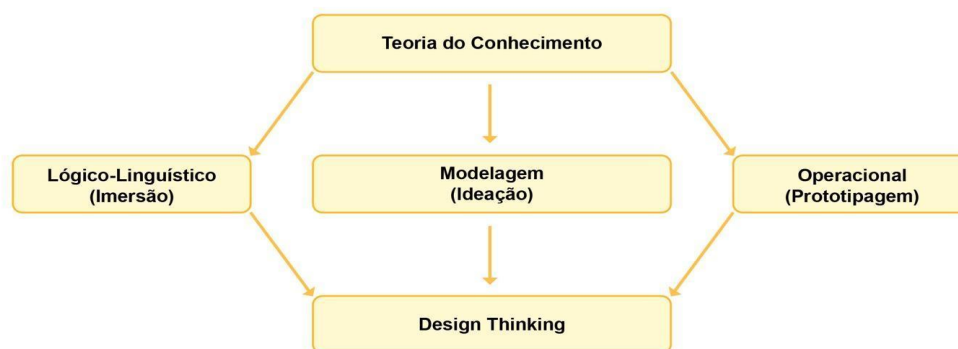
No que se refere ao desenvolvimento de sistemas, processos, produtos ou serviços, não há distinção metodológica substancial entre Design e *Design Thinking*. A principal diferença reside na ampliação do campo de aplicação do *Design Thinking* para outras áreas de atuação, como a Gestão. Dessa maneira, entende-se que, de modo consciente ou não, desenvolvem-se as etapas estruturantes do projeto (Vianna *et al.*, 2012) em paralelo aos subsistemas da Teoria do Conhecimento (Burgin, 2016).

Entretanto, o *Design Thinking* destaca-se por seu enfoque nas pessoas e na atuação coletiva, o que demanda multidisciplinaridade e colaboração na criação de soluções inovadoras e integradas. As qualidades integradoras e inovadoras do *Design Thinking* foram reconhecidas por diversos autores (Macedo, Miguel, Casarotto Filho, 2015; Brown, 2008) e também por

organizações como a Organização para a Cooperação e Desenvolvimento Econômico (OECD, 2005).

Com relação à interdisciplinaridade, Kistmann (2014) enfatiza a conexão entre *Design Thinking* e inovação, destacando que a abordagem combina processos intuitivos e lógicos e integra esforços de diferentes áreas do conhecimento. Tal característica favorece tanto a inovação incremental quanto a inovação radical. A interação entre subsistemas do conhecimento e as etapas do *Design Thinking* está representada na Figura 2.

Figura 2: Relações entre Subsistemas da Teoria do Conhecimento e Etapas do Design Thinking



Fonte: Elaborado pelos autores (2025)

3.2. Teoria do Conhecimento e processo projetual em *Design Thinking*

De acordo com Vianna *et al.* (2012), o pressuposto fundamental para as atividades de Design é o mapeamento da cultura, dos contextos, das experiências e dos processos que compõem a vida das pessoas, organizações, comunidades ou sociedades. Isso ocorre porque as necessidades, oportunidades e alternativas de solução são específicas das circunstâncias em que se inserem.

Embora as circunstâncias, necessidades e oportunidades sejam variáveis, os recursos para a construção do conhecimento são relativamente estáveis, incluindo recursos afetivo-intuitivos, lógico-rationais e habilidades de representação e operacionalização. Conforme destacado por Burgin (2016), esses recursos podem ser organizados em três subsistemas: (1) subsistema lógico-linguístico, (2) subsistema de modelagem e representação e (3) subsistema operacional.

Contudo, é importante destacar que as premissas que orientam a lógica e as habilidades de representação e operacionalização são determinadas, primordialmente, por processos afetivo-intuitivos. Esses processos, ainda que com diferentes níveis de acerto, embasam e direcionam o pensamento lógico e o desenvolvimento projetual.

No campo do Design, embora as atividades sejam predominantemente orientadas pela lógica, métricas e metodologias, os projetos tradicionalmente partem de um movimento de síntese para análise. Assim, as etapas de imersão e ideação são conduzidas majoritariamente por processos afetivo-intuitivos. Após essa fase inicial, o projeto passa a ser desenvolvido com base em métodos analíticos, métricas e testagens, validando ou ajustando a solução inicialmente proposta.

A etapa de prototipagem é crucial nesse processo, pois permite a avaliação prática da solução idealizada. A partir do desenvolvimento analítico e dos ajustes realizados durante a prototipagem, a solução pode ser aprovada para implementação ou rejeitada.

No contexto do *Design Thinking*, a principal diferença em relação ao Design tradicional é a ampliação coletiva do processo projetual. Nas etapas de imersão e ideação, é incentivada a participação ativa de membros da organização, da comunidade ou do grupo interessado no projeto. Essa participação favorece a expressão do pensamento afetivo-intuitivo dos participantes, resultando em premissas mais amplas e diversificadas.

Além disso, o *Design Thinking* não se restringe a profissionais formados em Design. O processo é frequentemente conduzido em equipes multidisciplinares e interdisciplinares, abrangendo diferentes áreas do conhecimento e setores de atuação social, produtiva ou comercial. A transdisciplinaridade também é valorizada, integrando participantes internos e externos ao ambiente do projeto.

O pensamento afetivo-intuitivo, mesmo sem o rigor lógico necessário às etapas posteriores, é fundamental para estabelecer as premissas básicas que guiarão o desenvolvimento racional e metodológico do projeto. A validação dessas premissas ocorre ao longo do processo, mediante o uso de métodos analíticos e testagens contínuas.

Vale destacar que nenhuma solução projetual é definitiva. O uso e a experiência prática promovem avaliações constantes e, frequentemente, ajustes ou substituições das soluções implementadas. No entanto, a implantação bem-sucedida de uma solução representa, ao menos momentaneamente, o atendimento a necessidades ou o aproveitamento de oportunidades específicas.

4. Considerações finais e conclusão

As diferentes linguagens, com maior ou menor eficiência, organizam e formalizam ideias, representações e ações. A linguagem verbal, falada ou escrita, destaca-se como sistema organizador por excelência, pois é capaz de representar e explicar outras linguagens, manifestações e ações. Por exemplo, embora uma imagem fotográfica possa descrever uma cena, é a linguagem verbal que permite explicar o significado e a interpretação dessa imagem. Da mesma forma, textos verbais conseguem explicar imagens, símbolos e ações.

Com menor abrangência, as linguagens matemática e geométrica também atuam como sistemas formais, servindo principalmente para quantificar as características e relações entre os objetos. Representações metrificadas de

processos, produtos ou ações permitem maior precisão na reprodução de projetos e ideias.

Existe, ainda, um tipo de racionalidade prática que organiza percepções e ações de maneira rápida e pouco consciente. Exemplos cotidianos ilustram essa racionalidade: ao atravessar uma avenida, as pessoas avaliam rapidamente espaço, tempo e velocidade dos veículos para decidir o melhor momento de atravessar; ao passar por uma porta, ajustam o movimento do braço para empurrá-la adequadamente, mesmo sem prestar atenção consciente ao gesto.

1. O subsistema lógico-linguístico é acionado e usado quando, conscientemente, as pessoas usam os recursos da linguagem verbal ou matemática para conceituarem, organizarem e representarem mentalmente suas percepções ou pensamentos.
2. O subsistema de modelagem e representação é acionado quando as pessoas usam recursos mentais, biofísicos e materiais, para representarem suas percepções ou pensamentos em suportes externos à mente. O suporte pode ser seu próprio corpo ou outras substâncias físicas ou materiais. Todavia, há diferentes tipos de representação e modelagem. Por exemplo, nos projetos de Design prevalecem os recursos lógicos, mas outros tipos de representação ou modelagem artísticas são predominantemente resultantes de um contínuo processo de tentativa e erro guiado pela racionalidade prática e pouco consciente.
3. O subsistema operacional pode ser operado por (I) pessoas ou (II) máquinas. A linguagem e a ação das máquinas são decorrentes da aplicação direta da racionalidade lógica em sistemas dinâmicos, os quais são regidos por métricas muito precisas. Por sua vez, nas operações humanas podem prevalecer a racionalidade lógico-consciente ou a racionalidade prática e semiconsciente. Mas as duas

racionalidades sempre ocorrem na operacionalidade das pessoas. A missão destinada às máquinas é a repetição, portanto, uma máquina inovadora é geralmente considerada defeituosa. Por sua vez, as pessoas criativas e inovadoras são as que, motivadas pelo pensamento afetivo-intuitivo da racionalidade prática, subvertem a racionalidade lógica e alteram as premissas do pensar ou fazer. As premissas renovadas, provavelmente, serão as raízes constituintes de novos processos lógico-rationais.

O caráter sintético do pensamento desenvolvido no campo do Design decorre do uso inicial da imaginação, regida pelo pensamento afetivo-intuitivo, para idealizar soluções. Posteriormente, a aplicação do pensamento lógico-racional organiza, avalia e ajusta essas soluções no mundo físico, utilizando linguagens verbais, matemáticas, técnicas e tecnológicas. O resultado desse processo pode ser a implementação ou a rejeição da solução projetada.

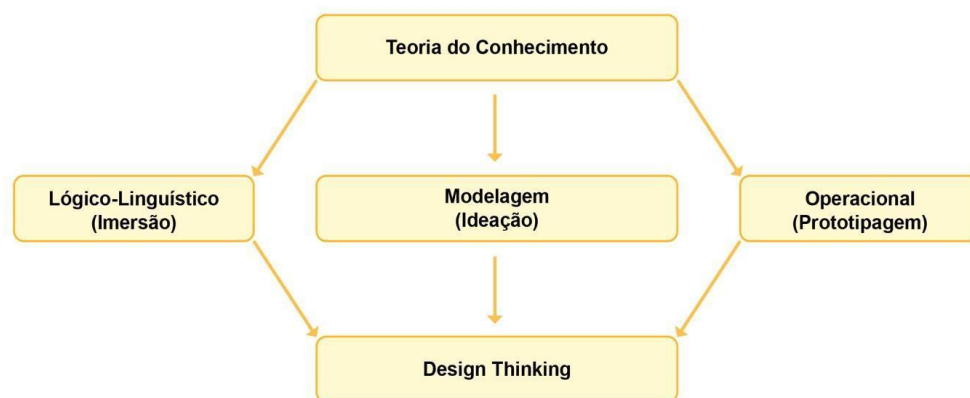
O avanço configurado pela abordagem *Design Thinking* se manifesta:

1. Pela expansão da metodologia de Design para novos setores e áreas do conhecimento, com destaque para a Gestão;
2. Pela inclusão coletiva e participativa de diferentes profissionais e públicos, em processos cocriativos, multidisciplinares, interdisciplinares e transdisciplinares.

Os subsistemas propostos na Teoria do Conhecimento (Burgin, 2016) esclarecem e categorizam os procedimentos que, tradicionalmente, participam dos processos de projeção em Design: (1) racionalidade lógica, que organiza e metrifica aquilo que foi sinteticamente idealizado; (2) representação ou modelagem, que informa objetiva e fisicamente o que foi projetado, e (3) operacionalidade, que mais especificamente instrui a implementação do projeto. Assim, a Teoria do Conhecimento esclarece os procedimentos lógico-formais que caracterizam a projeção em Design e *Design Thinking*.

É necessário assinalar que em outras áreas, destacadamente nas artes tradicionais de pintura, gravura ou escultura, os subsistemas de modelagem e operacionalização são predominantemente guiados pela racionalidade prática. Assim, a racionalidade lógica também é usada, mas como coadjuvante. Entretanto, conclui-se também que criatividade ou inovação decorrem do pensamento afetivo-intuitivo que, inclusive, estabelece as premissas básicas sobre as quais serão aplicados os subsistemas formais do conhecimento. Portanto, a contribuição que as artes e práticas, os ofícios e as atividades de Design indicam na Teoria do Conhecimento é que criatividade e inovação dependem da ruptura da ordem vigente provocada pelo pensamento afetivo-intuitivo, mesmo que posteriormente essa ordem seja recuperada sobre outras premissas. A síntese entre pensamento afetivo-intuitivo e pensamento lógico-racional no processo de Design pode ser observada na Figura 3.

Figura 3: Integração entre Pensamento Afetivo-Intuitivo e Pensamento Lógico-Racional no Processo de *Design*



Fonte: Elaborado pelos autores (2025)

Conclui-se, portanto, que a interação entre a Teoria do Conhecimento e o *Design Thinking* promove um ambiente em que os recursos individuais de criatividade e conhecimento podem ser apresentados, desenvolvidos e

integrados coletivamente, ampliando as possibilidades de atendimento de necessidades e aproveitamento de oportunidades.

5. Referências Bibliográficas

- Brown, T. (2010). *Design thinking: Uma metodologia poderosa para decretar o fim das velhas ideias*. Rio de Janeiro, Brasil: Elsevier.
- Burgin, M. (2016). *Theory of knowledge: Structures and processes* (Vol. 5). World Scientific Publishing.
- Coelho, B. (2024, 17 de junho). Tipos de conhecimento: Conheça as quatro dimensões do saber. *Mettzer*. <https://blog.mettzer.com/tipos-de-conhecimento/>
- Kelly, G. J. (2008). Inquiry, activity, and epistemic practice. In R. A. Duschl & R. E. Grandy (Orgs.), *Teaching scientific inquiry: Recommendations for research and implementation* (pp. 99–117). Sense Publishers.
- Kistmann, V. B. (2014). Interdisciplinaridade: questões quanto à pesquisa e à inovação em Design. *Estudos em Design*, 22(3), 81–99. <https://doi.org/10.35522/eed.v22i3.122>
- Hatadani, P. da S., Napo, P. R., Landim, P. da C., & Medola, F. O. (2021). Fundamentos filosóficos do design: Uma reflexão acerca de seus diferentes aspectos de abordagem. In K. C. A. S. Smythe & R. de C. Andrade (Orgs.), *Anais do 10º CIDI e 10º CONGIC Proceedings of the 10th CIDI and 10th CONGIC* (pp. 1543–1550). Sociedade Brasileira de Design da Informação. <https://doi.org/10.5151/cidicongic2021-117-353567-CIDI-Teoria.pdf>
- Macedo, M. A., Miguel, P. A. C., & Casarotto Filho, N. (2015). A caracterização do design thinking como um modelo de inovação. *INMR - Innovation & Management Review*, 12(3), 157–182. <https://revistas.usp.br/rai/article/view/101357>
- Organização para a Cooperação e Desenvolvimento Econômico (OCDE). (2005). *Manual de Oslo: Proposta de diretrizes para coleta e interpretação de dados sobre inovação tecnológica* (3ª ed.). FINEP.
- Vianna, M., Vianna, Y., Adler, I. K., Lucena, B., (2012). *Design thinking: Inovação em negócios*. MJV Press.

CONTROBUIÇÃO DOS AUTORES

Autor 1 – Conceituação, levantamento dos dados, análise e escrita.

Autor 2 – Análise, revisão e edição/supervisão.

DECLARAÇÃO DE CONFLITO DE INTERESSE

Os autores declaram que não há conflito de interesse com o artigo Design Thinking e Teoria do Conhecimento: Interações entre Racionalidade, Intuição e Inovação.