



UNIVERSIDADE FEDERAL DA BAHIA
ESCOLA DE BELAS ARTES

CURSO DE GRADUAÇÃO EM DESIGN

DÉBORA FREIRE DE OLIVEIRA BARRETO

**CONSTRUINDO UM GUIA PRÁTICO PARA
UTILIZAÇÃO DA ABORDAGEM DESIGN THINKING
NA EDUCAÇÃO DE JOVENS E ADULTOS.**

Salvador

2018

DÉBORA FREIRE DE OLIVEIRA BARRETO

**CONSTRUINDO UM GUIA PRÁTICO PARA
UTILIZAÇÃO DA ABORDAGEM DESIGN THINKING
NA EDUCAÇÃO DE JOVENS E ADULTOS.**

Memorial descritivo apresentado à Banca Examinadora do Curso de Graduação em Design da Universidade Federal da Bahia (EBA-UFBA), como requisito parcial para a obtenção do grau de Bacharel em Design.

Orientadora: Prof^a MSc: Erica Ribeiro de Andrade

**Salvador
2018**

DÉBORA FREIRE DE OLIVEIRA BARRETO

**CONSTRUINDO UM GUIA PRÁTICO PARA
UTILIZAÇÃO DA ABORDAGEM DESIGN THINKING
NA EDUCAÇÃO DE JOVENS E ADULTOS.**

Memorial descritivo apresentado à Banca Examinadora do Curso de Graduação em Design da Escola de Belas Artes da Universidade Federal da Bahia (EBA- UFBA), como requisito parcial para a obtenção do grau de Bacharel em Design.

Salvador,

Aprovado em ___/___/___

Banca examinadora:

Orientadora

Avaliador (a)

Avaliador (a)

*Educação não transforma o mundo.
Educação muda pessoas. Pessoas transformam o mundo.*

Paulo Freire

RESUMO

O presente projeto propõe a construção colaborativa de um Guia Prático para utilização da abordagem Design Thinking na Educação de jovens e adultos da rede pública de ensino do Estado da Bahia (Programa EJA Bahia). Todo processo de imersão para criação e construção colaborativa do Guia, se deu através de Oficinas Criativas de Design Thinking com o público alvo do projeto e foi fundamentada nos princípios do Design Thinking na Educação, utilizando-se das suas metodologias e ferramentas, com o intuito de co-criar um material para uso pedagógico que contribua no processo formativo desses jovens e adultos. Esse projeto traz à tona um olhar sobre a especificidade da Educação de Jovens e Adultos e suas necessidades específicas bem como a importância de envolver o público-alvo no processo de construção colaborativa de um material pedagógico personalizado para ser utilizada no processo formativo desses jovens.

Palavras-chave: Design de Serviços. Design Thinking na Educação. Educação de Jovens e Adultos.

ABSTRACT:

This project proposes the collaborative construction of a Practical Guide for the use of the Design Thinking approach in Education of young people and adults of the public education system of the State of Bahia (EJA Bahia Program). All the immersion process for creation and collaborative construction of the Guide was done through Creative Thinking Design Workshops with the target public of the project and was based on the principles of Designing Thinking in Education, using its methodologies and tools, with the aim to co-create a material for pedagogical use that contributes to the formative process of these young people and adults. This project brings to the forefront a look at the specificity of Youth and Adult Education and their specific needs as well as the importance of involving the target audience in the process of collaborative construction of a personalized pedagogical material to be used in the formative process of these young people.

Keywords: Service Design. Design Thinking in Education. Youth and Adult Education.

AGRADECIMENTOS

Agradeço primeiramente a Deus, meu refúgio e fortaleza em todas as horas. Mas também quero registrar meu agradecimento aos meus filhos Kaled e Enzo e ao esposo Márcio, por todo apoio, suporte e encorajamento nas horas mais difíceis.

Foi uma longa caminhada, cheias de altos e baixos, erros e acertos mas em todos os momentos pude contar com apoio de pessoas muito especiais que ficarão pra sempre registradas nas minhas boas memórias.

Quero registrar meu agradecimento especial às escolas Ruth Pacheco e Escola Classe II, nas pessoas dos seus gestores Sandra, Ricardo e Lucinete que me receberam tão bem em suas unidades escolares para que fosse realizado o trabalho de campo, bem como aos professores Lázaro, Ubiraci, Marta e Zuleika que cederam os horários de suas aulas para realização das Oficinas com os alunos.

Agradeço também à professora Erica, orientadora deste trabalho que desde o início esteve junto e em todos os momentos colaborou muito com o projeto, me encorajou a não desistir e deu um suporte essencial, sem o qual eu provavelmente não teria alcançado êxito.

Por fim, para viabilizar a conclusão deste trabalho dentro do prazo tão apertado e conseguir concluir o Guia Prático Design Thinking na Educação de Jovens e Adultos, contei com apoio, a criatividade e o olhar muito competente do querido Yago e também foi imprescindível e fundamental contar com o apoio incondicional, a disponibilidade, a entrega e o talento da minha querida sobrinha Isabela e sua família que me acolheram e abraçaram a minha causa nos dias que antecederam a entrega deste trabalho.

Por todos esses momentos e por ter por perto pessoas tão especiais, sou só grato.

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO

1.1 OBJETIVOS

1.1.1 - Objetivo Geral

1.1.2 - Objetivos Específicos

1.2 JUSTIFICATIVA

1.3 SÍNTESE DO PERCURSO METODOLÓGICO

2 DESIGN THINKING E A EDUCAÇÃO DE JOVENS E ADULTOS

2.1 IMERSÃO

2.1.1 Pesquisa Desk

2.1.1.1 A Educação de Jovens e Adultos na Bahia

2.1.1.2 A Nova Base Nacional Curricular Comum (BNCC)

2.1.1.3 Design Thinking ou "Pensamento de Design"

2.1.1.4 O Design Thinking na Educação

2.1.1.5 O contexto que levou o design thinking à educação

2.1.1.6 As abordagens de design thinking na educação

2.1.2 Pesquisa Exploratória / Observação Participativa

2.1.2.1 Oficinas Criativas Design Thinking com alunos EJA / Noturno

2.1.2.2 Oficinas Criativas Design Thinking com alunos Tempo Juvenil (TJ/Diurno)

2.1.2.3 Entrevistas não estruturadas com Professores e Gestores

2.2 ANÁLISE E SÍNTESE:

2.2.1 Project Model Canvas

2.2.2 Mapa da Empatia

2.2.3 Personas

2.2.4 Critérios Norteadores

2.2.5 Canvas Proposta de Valor

2.2.6 Painel análise de similares:

3 IDEIAÇÃO DO GUIA PRÁTICO

3.1 PERCURSO METODOLÓGICO para ideação

3.1.2 Oficinas Criativas Design Thinking com alunos EJA / Noturno e Diurno

3.1.2.1 As sequências de atividades

3.1.2.2 As relações interativas

3.1.2.3 A utilização dos espaços e do tempo

3.1.2.4 A organização dos conteúdos

3.1.2.5 Os materiais curriculares

3.1.3 CO-CRIAÇÃO DO GUIA PRÁTICO PARA AULAS MAIS PRODUTIVAS

4 PROTOTIPAÇÃO E RESULTADOS FINAIS

4.1 Gravação e Edição de VÍDEO DO PROCESSO CRIATIVO

4.2 Primeiro Protótipo: Design Thinking na Educação de Jovens e Adultos

4.3 Projeto Gráfico e Diagramação do Guia

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

REFERÊNCIAS

ANEXOS

1 INTRODUÇÃO

O Design, compreendido como um campo amplo que agrega diversas áreas do conhecimento, vem sempre expandindo sua área de atuação, pesquisas e dialogando com as mais diversas áreas, assimilando as transformações da sociedade e projetando soluções criativas que visem inovar e transformar as situações existentes em situações melhores ou preferidas visando atender e acompanhar as mudanças aceleradas enfrentadas na cultura e na sociedade na contemporaneidade.

Com esta pesquisa busca-se destacar a importância do diálogo entre o campo do Design e a Educação, enfatizando a relação entre a abordagem Design Thinking na sala de aula e um possível incremento da motivação no aprendizado do jovem e adulto que integra o programa EJA BAHIA. Sabe-se que, tradicionalmente, a aprendizagem na modalidade de ensino mais tradicional está estruturada de forma a ser conduzida pelo professor, que detém os conteúdos a serem trabalhados e a forma de conduzir o processo educativo. Mostra-se com este trabalho que, através da realização de oficinas criativas de Design Thinking, o aprendizado pode ser construído de forma colaborativa com os estudantes, o professor e entre colegas, em um processo que envolve o aprendizado e o desenvolvimento social que já são parte do indivíduo e de sua história de vida.

Além de realizar um levantamento bibliográfico a respeito do tema e da aplicação da abordagem Design Thinking em contextos educativos, o presente trabalho contempla o desenvolvimento de oficinas criativas em diferentes âmbitos como forma de analisar o processo motivacional de jovens e adultos ao utilizarem a abordagem para resolução de problemas diversos do cotidiano escolar, tão pertinentes e desafiadores no mundo atual.

Dessa forma, o estudo, análise e aplicação da abordagem Design Thinking não só norteou todo o processo de desenvolvimento das oficinas criativas, servindo também de metodologia para produção do conteúdo de um Guia Prático para aulas mais produtivas, bem como, o próprio processo desenvolvido nas oficinas será utilizado como conteúdo e sugestões de atividades pedagógicas para experiências posteriores uma vez que o próprio processo de construção do Guia se deu de forma coletiva, colaborativa e participativa onde alunos/professores e designer trabalharam em conjunto na elaboração do material através da vivência das etapas da abordagem DT na educação: Imersão, Interpretação, Ideação, Experimentação, Prototipação e Validação, etapas do Design Thinking

adaptadas à educação, primeiramente desenvolvida pela IDEO¹ e anos mais tarde, adaptada e traduzida para o português pelo Instituto EducaDigital.²

A pesquisa aconteceu através da realização de Oficinas Criativas de DT em duas escolas da rede pública de ensino que atendem a modalidade EJA - Educação de Jovens e Adultos e Tempo Juvenil. A realização de todas as oficinas ocorreu no segundo semestre de 2018, nos turnos matutino (Programa Tempo Juvenil) e Noturno (EJA), e foram planejadas e conduzidas pela autora. O formato das oficinas foi desenvolvido pela autora, com base em estudos e análises de outras experiências educativas com aplicação da abordagem DT na educação presencial, e também em outras experiências criativas com jovens de escolas públicas de Salvador e região metropolitana. A pesquisa totalizou 08 encontros presenciais para realização de oficinas nas escolas envolvidas no projeto, além de entrevistas estruturadas e não estruturadas com gestores de escolas, professores da EJA e pesquisadores especialistas em DT e educação. Durante as oficinas, utilizou-se a metodologia da observação participante e da pesquisa-ação, procurando manter sempre um olhar analítico e observador, ao mesmo tempo em que conduzia e participava de forma colaborativa e ativa das atividades desenvolvidas. Os sujeitos principais desta pesquisa foram os jovens e adultos alunos do Programa Tempo Juvenil - ETAPA III e da EJA - ETAPA VI, do gênero masculino e feminino, com idades variando entre 17 e 52 anos, que em sua maior parte, trabalham nos turnos que não estão na escola, alguns são pais e mães de família, possuem baixa renda e residem no mesmo bairro em que se encontram as escolas estudadas: Pero Vaz e Sussuarana, ambos reconhecidos por altas taxas de violência urbana e envolvimento da juventude com facções criminosas, além de registros de uso e abuso de drogas.

Esta pesquisa busca entrelaçar conhecimentos advindos dos referenciais teóricos e metodológicos da prática do design thinking na educação, através da leitura e cruzamento de outras pesquisas referentes ao tema e sua aplicação no contexto educacional. O ponto de partida definidor se deu através de pesquisa de referenciais teóricos e práticos em sites e portais na internet que tratam da abordagem design thinking em espaços de educação formal no Brasil. A partir disso, se conduziu o desenvolvimento de oficinas criativas de DT em duas escolas públicas que resultou em uma compilação de sugestões de atividades e ferramentas práticas como sugestão para realização de aulas mais criativas e produtivas voltadas para o público em questão. Em paralelo, a revisão de literatura sobre o tema foi fundamental na definição dos referenciais teóricos e, consequentemente, metodológicos. Os outros procedimentos, como observações participativas e entrevistas alimentaram e embasaram a descrição da proposta metodológica.

¹ **IDEO.org** é uma empresa internacional de design e consultoria em inovação, fundada em Palo Alto, Califórnia, em 1991

² O **Instituto Educadigital (IED)** é uma organização sem fins lucrativos, fundada em 2010 e que atualmente é referência mundial em projetos inovadores de uso pedagógico de tecnologias digitais, dentro e fora das escolas.

1.3 OBJETIVOS

1.3.1 Objetivo Geral:

Contribuir para o desenvolvimento cognitivo, criativo, sensível e crítico de jovens e adultos, integrantes do Programa de Educação de Jovens e Adultos (EJA) e do Programa Tempo Juvenil (TJ), utilizando abordagem Design Thinking para desenvolver em conjunto com o público-alvo um Guia Prático que possa auxiliar o educador na concepção de aulas mais produtivas e criativas.

1.3.2 Objetivos Específicos:

- Contribuir para o desenvolvimento das competências gerais previstas na BNCC para educação básica;
- Compreender os benefícios da utilização da abordagem DT na educação de Jovens e Adultos
- Associar as correntes filosóficas da educação com abordagem Design Thinking, seus métodos e ferramentas;
- Investigar estrutura mínima disponível nas escolas observadas, no que diz respeito a materiais pedagógicos; equipamentos eletrônicos; estrutura física; internet, etc a fim de potencializar seus usos de maneira mais produtiva e criativa.
- Construir colaborativamente com os alunos, um Guia prático com sugestões e dicas de atividades para aulas mais produtivas e criativas.
- Desenvolver a sistematização da experiência, contribuindo para a disseminação de propostas e atividades criativas de ensino-aprendizagem;

1.4 JUSTIFICATIVA

Todos, independente da condição de raça, cor, gênero ou nível de escolaridade, tem condições de alcançar seus objetivos pedagógicos e apreender conteúdos necessários ao seu desenvolvimento pessoal e social durante seu processo formativo na educação formal. Para isso, a escola se constitui como espaço privilegiado de aprendizagem que, no entanto, precisa estar em sintonia com o jeito de ser e atenda os anseios dos estudantes, que fale sua linguagem, e isso requer a utilização de metodologias mais ativas e híbridas que realmente façam sentido para o jovem e adulto de hoje que busca concluir a educação básica na modalidade da EJA, na rede pública de ensino.

Dados recentes de pesquisas do Inep (Instituto Nacional de Estudos e Pesquisas Educacionais Anísio Teixeira) apontam que atualmente na Bahia, há cerca de 354.776 alunos matriculados na modalidade EJA, na rede pública de ensino, o que representa cerca de 12,8% da totalidade de alunos matriculados na educação básica em toda rede pública do Estado. Contudo, o mesmo censo escolar aponta também altas taxas de evasão escolar desse público, o que preocupa e chama atenção de autoridades competentes, educadores, pesquisadores no intuito de buscar alternativas para amenizar essa questão.(INEP, 2017)

Desta forma, o pensamento do design, mais especificamente o Design Thinking e sua aplicação na educação, emerge como tema central desta pesquisa que busca investigar como o modelo mental e as ferramentas do design podem impactar positivamente o aprendizado do aluno EJA.

Nesta perspectiva, o presente projeto se faz necessário para a compreensão das principais causas de desmotivação, falta de engajamento e, conseqüentemente, a elevação das taxas de evasão escolar no segmento de educação de jovens e adultos, visando assim, através da empatia, sugerir dicas e insights para aulas mais produtivas e centradas nos estudantes, que compreenda os anseios e dificuldades do público em questão e atenda às suas necessidades educacionais e formativas da melhor forma possível. E tudo isso através da utilização da abordagem Design Thinking como fio condutor de todo o processo.

1.5 SÍNTESE DO PERCURSO METODOLÓGICO

Para alcançar os objetivos da presente pesquisa e ciente de que a escolha da metodologia adequada é indispensável para o alcance dos resultados esperados, optou-se pela utilização das ferramentas e processos do design através da abordagem Design Thinking. Mais especificamente, o uso do Design Thinking em educação, que, segundo as autoras Cavalcanti e Filatro (2017) pressupõe as etapas: Compreender o problema, Projetar Soluções, Prototipar e Implementar a melhor opção. Percebe-se aqui que correspondem, de maneira um pouco mais simplificada, às mesmas etapas já citadas anteriormente no Kit de ferramentas produzido pela IDEO “Design Thinking para Educadores” (2002) que são: Imersão, Interpretação, Ideação, Experimentação, Prototipação e Validação. Assim, essa foi a abordagem que serviu de guia metodológico e embasamento para desenvolvimento das demais etapas do projeto.

Com um caráter dinâmico, multidisciplinar, colaborativo e centrado no público alvo, o Design Thinking aplicado à educação já é, hoje, muito pesquisado e discutido por diversos especialistas que buscam soluções inovadoras na educação e metodologias mais ativas de aprendizagem, porém foi observado nas pesquisas realizadas que essa abordagem ainda é timidamente aplicada e experienciada na

prática educativa da rede pública de ensino de Salvador, especialmente em se tratando da modalidade de Educação de Jovens e Adultos, que é o público alvo deste trabalho.

No presente projeto utilizou-se como referência base o livro Design Thinking na Educação presencial, a Distância e Corporativa (CAVALCANTI e FILATRO, 2017) e também a primeira obra sobre o tema traduzida e adaptada para o português em 2014 pelo Instituto Educa Digital: Design Thinking para Educadores (IDEO, 2001). Além destes, foram pesquisados também outros estudos sobre o tema e análise de iniciativas similares já desenvolvidas em escolas do Brasil e do exterior.

Através da realização de Oficinas Criativas de Design Thinking em escola pública com alunos e professores do Programa EJA / BAHIA (Educação de Jovens e Adultos) e do Programa Tempo Juvenil, buscou-se assim identificar as principais lacunas vivenciadas no dia a dia escolar e vislumbrar um possível incremento na motivação do aprendiz do jovem e adulto em situação de defasagem idade/série, bem como contribuir para que estes jovens deixem de ser meros receptores de conteúdos prontos e dissociados de sua vida cotidiana, para se tornarem sujeitos proativos e mais comprometidos com seu processo de aprendizagem. Desta forma, durante a realização das oficinas nas escolas, foi realizada também a pesquisa-ação educacional, que é apontada por TRIPP (2005) como uma das principais estratégias para o desenvolvimento de professores e pesquisadores de modo que eles possam utilizar suas pesquisas para aprimorar seu ensino e, em decorrência, o aprendizado de seus estudantes.

Para a etapa de imersão (ou "compreensão do problema") do presente trabalho, além da pesquisa bibliográfica, revisão de literatura e leituras de publicações diversas sobre o tema, foram desenvolvidas também Oficinas Criativas de Design Thinking com estudantes de escolas públicas (alunos da EJA/ noturno e TJ/ diurno) a fim de que eles vivenciassem na prática as etapas da abordagem Design Thinking e, através dessa vivência, pudessem co-criar e colaborar na confecção do Guia Prático para aulas mais produtivas, que será um dos resultados desta pesquisa.

Durante a imersão, foi vivenciada uma maior aproximação com o contexto do projeto e seu público-alvo, a coleta de dados significativos, entrevistas e observação participativa para sintetizar essas informações. Posteriormente, na etapa de ideação, foram esboçadas as primeiras ideias geradas ainda durante a imersão, buscando agregar uma variedade de alternativas que contribuirão no desenvolvimento da proposta final do Guia.

Por fim, na etapa de prototipação, implementação e validação, as melhores ideias e dicas foram selecionadas e organizadas para integrarem o Guia prático para Aulas mais Produtivas, para assim serem colocadas em prática e serem disseminadas para outros educadores, a fim de serem validadas e implementadas em contextos educativos diversos.

2 DESIGN THINKING E A EDUCAÇÃO DE JOVENS E ADULTOS

2.1 IMERSÃO

A Imersão é o momento do projeto onde se busca investigar e aprofundar mais o conhecimento sobre o objeto de estudo e seu contexto, procurando entender suas características e coletando dados que irão orientar o desenvolvimento das demais etapas da pesquisa. Para realizar essa etapa, foram utilizadas algumas ferramentas de pesquisa e coleta de dados.

2.1.1 Pesquisa Desk

2.1.1.1 EDUCAÇÃO DE JOVENS E ADULTOS NA BAHIA

O atual momento de transição vivenciado na educação básica acaba por deixar de lado a importância da formação adequada e de qualidade para aqueles jovens e adultos que não tiveram acesso à educação na idade própria ou não puderam permanecer no ambiente escolar por algum motivo e que por isso se encontram em situação de defasagem idade/série, sendo-lhes portanto, garantido o direito à educação através de programas como Educação de Jovens e Adultos, Tempo Juvenil, Tempos formativos, dentre outros. Direitos estes que lhes são garantidos por Lei, porém muitas vezes negligenciados. Para Amorim (2015), vale ressaltar que na Constituição Federal (CF) de 1988, art. 208, inciso I, a EJA ganha destaque, aparecendo como dever do Estado e direito de todos, mediante a obrigatoriedade e gratuidade do ensino fundamental e médio, inclusive para os que não tiveram acesso à educação na idade certa. Ainda, salientamos a presença da referida modalidade de ensino na Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDBEN), Lei nº 9.394/96, a qual assegura os mesmos direitos constante na CF, dentre outras políticas públicas que são oriundas das lutas dos movimentos sociais (BRASIL, 1988). Ainda assim, em algumas situações, os jovens e adultos têm os seus direitos negados.

Pesquisadores do Programa de Pós-Graduação em Educação de Jovens e Adultos da Universidade do Estado da Bahia (UNEB) vêm se debruçando sobre a questão e publicaram a obra **Identidade, cultura, formação, gestão e tecnologia na Educação de Jovens e Adultos** (AMORIM et al, 2017) na qual transitam pelos principais problemas e situações de aprendizagem de Jovens e Adultos e analisam o distanciamento entre sala de aula e contexto de vida do aluno, trazendo à tona também a discussão sobre a formação e a qualidade do ensino da EJA e analisando a questão da gestão e os caminhos democráticos inovadores, verificando o cenário educacional baiano e nordestino, oferecendo elementos para uma ampla reflexão em torno da gestão escolar e da melhoria da qualidade do trabalho educacional.

A EJA como modalidade de ensino, tem recebido, nas últimas décadas, a atenção, em todo o mundo, em função das mudanças sociais e econômicas, devido ao surgimento de novas legislações e de novas formas de conceber a educação para o atual contexto mundial, que vem requerendo, cada vez mais, a formação de mão de obra qualificada para o diversificado mundo do trabalho. (AMORIM, 2017 p.33)

Nessa perspectiva, se faz necessário e urgente uma reflexão em torno das questões contemporâneas da Educação de Jovens e Adultos (EJA) com o propósito de analisar o cenário educacional atual, proporcionando uma discussão sobre a escola, o papel do educador, o enfrentamento da formação e da busca pela melhoria formativa dos alunos, que devem ser percebidos como centros do processo formativo, como sujeitos com rosto, com histórias, com cor, com trajetórias sócio-étnico-raciais, com muitas histórias de vida, muitas experiências, muitas vivências que podem e devem ser levadas em consideração ao serem planejadas aulas e atividades que tornem a escola um ambiente mais atrativo, acolhedor e significativo para este público, pois, como reitera AMORIM (2017), neste processo de transformação acelerada, da invasão das tecnologias da informação e da comunicação, significa que a escola precisa acompanhar essa dinâmica social adequando a proposta à nova realidade dos jovens e adultos.

Acredita-se assim, que a abordagem Design Thinking, com suas ferramentas, métodos criativos e foco centrado no indivíduo, pode contribuir e agregar muito no processo formativo desses estudantes.

2.1.1.2 A NOVA BASE NACIONAL CURRICULAR COMUM

A Base Nacional Comum Curricular (BNCC) - atualmente o maior instrumento de referência dos conhecimentos indispensáveis a todos os alunos da educação básica, elaborado pelo Ministério da Educação, prevê já em seu capítulo introdutório as competências gerais - conhecimentos, habilidades, atitudes e valores que todo estudante brasileiro deve desenvolver ao longo da educação básica. Por educação básica, compreende-se o período que vai da Educação infantil ao Ensino Médio. Após longas pesquisas e consultas a entidades da sociedade civil, especialistas e educadores, a BNCC se encontra no momento atual (2018) em fase de implantação em todo território nacional.

Analisando as 10 competências gerais previstas na BNCC, verifica-se que algumas delas dialogam muito com a abordagem Design Thinking como por exemplo: Competência 1: Aquisição de Conhecimento: currículo motivador, metacognição, aplicação do conhecimento, etc; Competência 2:

Pensamento Científico, Crítico e Criativo: uso da criatividade para resolver problemas e criar soluções; Competência 9: Empatia e Cooperação;

Ou seja, essas competências prevêm a formação de novos cidadãos mais críticos, ativos e protagonistas do seu processo formativo e também vai exigir uma escola em mais sintonia com o jeito de ser dos estudantes, que fale sua linguagem e isso vai requerer a utilização de metodologias mais ativas e híbridas que realmente façam sentido para os estudantes do séc.XXI.

2.1.1.3 DESIGN THINKING OU "PENSAMENTO DE DESIGN"

O vasto campo de atuação do designer não se restringe a pensar de maneira superficial na beleza estética de um produto ou serviço, como pode parecer para os leigos da área, mas também na funcionalidade e interação para os usuários desse produto ou serviço de forma que se conecte também com as emoções das pessoas, o que vem se mostrando como uma tendência mundial de Design de produtos e serviços, conforme demonstrou o designer americano Frank Tyneski, durante o Seminário Humanize-se, no Fórum Agenda Bahia 2018: "A gente não pode começar só com ideias, mas pensar em quais problemas vamos solucionar e aí sim, projetar um produto ou serviço que reúna design, experiência e ainda consiga se conectar com as emoções dos consumidores" (TYNESKI, 2018). Isso vem corroborar ainda mais a importância da abordagem Design Thinking e sua relevância quando aplicada em contextos educativos.

Antes de se debruçar um pouco mais sobre o objeto de estudo dessa pesquisa, cabe esclarecer o que alguns autores entendem como Design Thinking, sua abordagem e metodologia. Para Melo e Abelheira (2015), o DT é uma metodologia eficiente que consiste na aplicação de técnicas de design para resolução de problemas complexos. Pinheiro (2010) complementa e aprofunda um pouco mais o conceito afirmando que o Design Thinking é uma abordagem para problemas complexos focada no uso da criatividade e da empatia, e que incentiva a participação de usuários finais na criação de soluções que já nascem mais adaptadas e, por isso, possuem maiores índices de adoção e maior potencial de serem alçadas ao patamar de inovação.

Em Brown (2010) percebe-se concordância com a afirmação de Pinheiro (2010), complementando que o DT não seja uma abordagem apenas para solucionar problemas, mas voltado a atender as necessidades das pessoas, afirmando que o ser humano deve estar no foco dos processos e que seus desejos devem ser sempre levados em consideração na projeção de um produto ou serviço.

Definido de forma simples e direta como "um novo jeito de pensar e abordar problemas ou, dito de outra forma, um modelo de pensamento que coloca as pessoas no centro da solução de um problema" (GONSALES, 2017 p.12), o Design Thinking, vem ganhando cada vez mais espaço e

notoriedade em todo o mundo e sendo aplicado nas diversas áreas do conhecimento, inclusive na educação, área que terá o enfoque desta pesquisa. A autora amplia o entendimento sobre Design Thinking ao afirmar que o DT é uma abordagem que descentraliza a prática do Design das mãos de profissionais especializados ao permitir que seus princípios sejam adotados por pessoas que atuam nas mais variadas áreas profissionais.

De acordo com Melo e Abelheira (2015), a expressão do Design Thinking foi citada pela primeira vez em um artigo de Richard Buchanan "*Wicked Problems in Design Thinking*" traduzido para a língua portuguesa como: Problemas Complexos em Design Thinking. No artigo supracitado Buchanan (1992) afirma que apesar do esforço das artes plásticas, ciências naturais, ciências sociais para descobrir os fundamentos do design thinking o mesmo não cede às reduções e torna-se uma atividade flexível. O autor chama o design thinking no século XX como uma nova arte liberal da cultura tecnológica. Essa concepção de "arte liberal" escrita se refere a uma disciplina de pensamento que pode ser compartilhada por todas as pessoas nas suas vidas diárias, mas é dominada por poucas pessoas que praticam a disciplina com uma visão distinta e às vezes avançam em novas áreas de aplicação inovadora.(REGINALDO, 2015)

Diante dos desafios do contexto educacional atual e com objetivo de obter novas alternativas relacionadas ao design e suas diversas aplicações, a abordagem Design Thinking emerge como um novo modelo de pensamento, que se baseia em três pilares: empatia, colaboração e experimentação servindo como uma possibilidade para a educação olhar para seus desafios sejam eles de sala de aula, relações interpessoais ou currículo. (GONSALES, 2017)

2.1.1.4 O DESIGN THINKING NA EDUCAÇÃO

A abordagem Design Thinking começou a ser difundida no meio educacional e mais utilizada como ferramenta pedagógica após o lançamento da publicação "Design Thinking for Educators", lançada em 2002 pela IDEO - empresa americana de design e inovação, de Palo Alto, na Califórnia que expandiu o DT para a área de educação, com o objetivo de desenvolver o pensamento crítico e a capacidade de inovação dos estudantes bem como popularizar sua utilização no ambiente educacional. Alguns anos depois, a tradução e adaptação da versão para o português, composta por um livro base e um caderno de atividades, foi elaborada por Priscila Gonsales, diretora do Instituto Educadigital, disponibilizado de forma aberta, licenciado pelo Creative Commons, buscando aproximar e adaptar o conteúdo à realidade brasileira.

Nesse kit de ferramentas, inicialmente traz-se as definições adotadas do DT:

Figura 1: Design Thinking para Educadores (versão adaptada para o português)

O que é *Design Thinking*? (ou *Pensamento de Design*)

***Design Thinking* é um modelo de pensamento.**

Design Thinking significa acreditar que podemos fazer a diferença, desenvolvendo um processo intencional para chegar ao novo, a soluções criativas, e criar impacto positivo.

O *Design Thinking* faz com que você acredite em sua própria criatividade e no propósito de transformar desafios em oportunidades.

É centrado no ser humano.

Design Thinking começa com uma profunda empatia e um entendimento das necessidades e motivações das pessoas – neste caso, estudantes, professores, pais, funcionários e gestores escolares que compõem seu cotidiano.

É colaborativo.

Muitas mentes brilhantes são sempre mais fortes que uma só ao resolver um desafio. *Design Thinking* apresenta vantagens por considerar as múltiplas perspectivas e a criatividade dos demais para reforçar a sua própria criatividade.

É otimista.

Design Thinking é a crença fundamental de que nós todos podemos criar mudanças – não importa quão grande é um problema, quão pouco tempo temos disponível ou quão restrito seja o orçamento. Não importa que restrições existam à sua volta, pensar como designer pode ser um processo divertido.

É experimental.

Design Thinking te dá a liberdade de errar e aprender com seus erros porque você tem novas ideias, recebe *feedback* de outras pessoas, depois repensa suas ideias. Dada a gama de necessidades de seus estudantes, seu trabalho nunca estará terminado ou "resolvido". Está sempre em processo. Há uma expectativa subjacente de que educadores devem se esforçar ao máximo para alcançar a perfeição, de que eles não podem cometer erros, de que eles devem sempre ser modelos perfeitos. Esse tipo de expectativa dificulta assumir riscos e limita as possibilidades de criar mudanças mais radicais. Mas educadores precisam experimentar também, e o *Design Thinking* permite aprender fazendo.

Em resumo, *Design Thinking* é a confiança de que coisas novas e melhores são possíveis e que você pode fazê-las acontecer. E de que certo otimismo é bem-vindo na educação.

Fonte: Gonsales (2014)

Desde então, algumas experiências práticas têm sido feitas utilizando a abordagem DT em escolas do Brasil, mas na Bahia, as aplicações ainda são muito escassas e pouco disseminadas e inexpressivas ou ainda inexistentes na rede pública em se tratando de EJA, principalmente. Dessa forma, abre-se mais um campo de atuação muito promissor para o designer, uma vez que, atuando como formador e multiplicador do "pensamento do design", ele pode disseminar, colaborar e co-criar materiais e processos de ensino e aprendizagem e dessa forma contribuir bastante com a disseminação da recente abordagem DT aplicada à educação, contribuindo também na prática pedagógica ao atuar diretamente - e não apenas na ilustração e /ou diagramação de produtos pedagógicos, mas na construção de conteúdo e de ferramentas pedagógicas de forma colaborativa e participativa com os estudantes.

Para o presente trabalho, não há a intenção de se definir uma única concepção pedagógica ou "receita" que o educador deva seguir para utilizar o design thinking na sala de aula. Visa contudo, apresentar através das observações participativas e experiências práticas, os valores e a concepção que estão intrínsecos na prática do design thinking no processo formativo e sua aplicação na educação de jovens e adultos, fazendo com que se perceba características genuínas do DT e que

podem ser potencializadas com suas práticas quando realizadas dentro de uma proposta pedagógica bem fundamentada.

Muitos são os desafios da educação contemporânea e 'desafio' aqui é a palavra chave da abordagem DT na educação. Como apresentado por Gonsales (2017), todo desafio de Design Thinking começa com “como podemos” justamente para enfatizar o processo coletivo de pensar junto sugerido pela abordagem. A autora ainda complementa trazendo à tona informações relevantes:

A Organização Mundial de Saúde (OMS) elaborou em 1997 uma lista denominada 'habilidades para a vida': autoconhecimento, empatia, inteligência emocional, resolução de problemas, comunicação, relacionamentos interpessoais, tomada de decisão, pensamento criativo, pensamento crítico. Em educação, algumas dessas habilidades foram denominadas “competências socioemocionais” e vêm recebendo, desde 2015, especial atenção da Organização Social para o Desenvolvimento Econômico (OCDE) e de diversas instituições educacionais em todo o mundo, que estão produzindo materiais e pesquisas para apoiar educadores a criarem políticas e práticas educacionais relacionadas a essas competências. (GONSALES, 2015 p.28)

Observa-se aqui o quanto a abordagem DT se encaixa e se adequa confortavelmente à essas competências, ao inserir o estudante no centro do processo educativo. A essência do Design Thinking vai ao encontro dessas concepções por trabalhar com valores e promover habilidades e competências para além do tradicional movimento de apreender conteúdos e responder perguntas prontas que admitem uma única resposta. (GONSALES, 2017).

Ainda sobre essa inter relação, Brown (2010 p.3) afirma:

O design thinking começa com habilidades que os designers têm aprendido ao longo de várias décadas na busca por estabelecer a correspondência entre as necessidades humanas com os recursos técnicos disponíveis considerando as restrições práticas dos negócios. Ao integrar o desejável do ponto de vista humano ao tecnológico e economicamente viável, os designers têm conseguido criar os produtos que usufruímos hoje.

Essa abordagem, afirma Brown (2010), criada no contexto de gestão e negócios, sugere que seu próximo passo é colocar as ferramentas de design nas mãos de pessoas que talvez nunca tenham pensado em si mesmas como designers de modo que possam resolver uma variedade ampla de problemas. E é isso que se percebe que está acontecendo em diversas áreas, entre elas, na educação. (REGINALDO, 2015)

Para Gonsales (2017), ao conhecer ou vivenciar as fases do DT, muitos educadores vão se reconhecer em várias situações e dinâmicas. Por isso, o DT na educação remete a uma “ritualização” de boas práticas que normalmente são pouco sistematizadas, reconhecidas e valorizadas.

O DT permite assim evidenciar o processo como um resultado em si mesmo e ainda contribuir para fortalecer as relações intra e interpessoais no contexto escolar, não por acaso, remetendo a algumas das ‘habilidades para a vida’ definidas pela Organização Mundial de Saúde (OMS) citadas anteriormente.

2.1.1.4.1 O contexto que levou o design thinking à educação

O mundo globalizado, as constantes mudanças nas formas como se dão hoje as relações interpessoais e as cada vez mais rápidas transformações nos processos de formação e aquisição de conhecimentos e informações vem demandando aos profissionais das mais diversas áreas de conhecimento, especialmente àqueles que se dedicam à educação, repensar tempos, formatos e relações interpessoais nos espaços educativos. É cada vez mais notório que aos educandos do séc. XXI não cabe mais o modelo de escola do séc.XIX.

A escola tem sofrido mudanças ao longo dos tempos e passado por novos processos, modelos, métodos educacionais e conceitos com o objetivo de acompanhar a sociedade em suas demandas. Nesse sentido, nessa nova era cabe à escola um espaço mais exigente em termos de criatividade, iniciativa e resolução de problemas. (PAIS, 2010 in REGINALDO, 2015)

Ou seja, vivemos a era da reinvenção da educação. Com o advento e popularização da internet e da rede "WWW"(World Wide Web), a forma de aquisição e transmissão de conhecimentos mudou, bem como o papel do professor/educador que deixam de ser os únicos detentores do conhecimento, para se tornarem "mediadores/facilitadores" do processo de aprendizagem que agora tem o estudante no centro do processo, atuando como protagonistas e autores do seu processo formativo na aquisição de conhecimentos, como explicam as pesquisadoras:

A este movimento pedagógico se denomina 'metodologias ativas de aprendizagem', por colocar o estudante no centro do processo de aprendizagem e com um papel ativo na construção e criação de conhecimentos, em vez de deixá-los ocupar um papel passivo nas salas de aula tradicionais, enfileirados e olhando para a frente, aguardando a transmissão de conhecimentos de seus professores.

(ARAÚJO in CAVALCANTI e FILATRO, 2017 prefácio p.VII)

Muito discutida atualmente, a necessidade de se repensar e reinventar a educação não é recente. Há muito se vem discutindo e refletindo sobre essas questões e necessidades de mudanças no processo de ensino aprendizagem, um movimento que apesar de ter precursores muito antigos, vem cada dia mais tomando forma e ganhando voz e vez nos espaços de práticas educativas e de reflexões sobre a educação do séc.XXI. De acordo com Cavalcanti e Filatro (2017), a base epistemológica para essa revolução ora em curso, que vem abalando o modelo tradicional das escolas e universidades, está assentada no construtivismo e no trabalho de autores como John Dewey, Jean Piaget, Lev Vygotsky, Seymour Papert e o brasileiro Paulo Freire, dentre outros. Todos eles são precursores dos movimentos atuais que buscam ressignificar a educação.

A seguir, um quadro resumo dos principais nomes da educação, com uma síntese do seu trabalho e relação atual que se pode fazer com a abordagem Design Thinking:

Quadro 1: Relação Design Thinking e principais preceitos da Educação

Educadores	Alguns preceitos	Relação com o DT
Jean Piaget (Suíço) 1896 - 1980	O Professor é um facilitador da aprendizagem. O trabalho é diversificado por perfil do estudante.	O DT possibilita diversificar atividades e mediar processos de investigação e busca de informações.
Lev Vygotsky (Russo) 1896 - 1934	O desenvolvimento humano é resultado da interação com o mundo. Grande valorização das experiências vividas.	DT tem como base a experimentação e construção de protótipos a partir de conhecimentos prévios.
Emília Ferreiro (Argentina) 1937 - 81 anos	O processo de aprendizagem da criança deve valorizar os erros como etapa fundamental da aprendizagem.	No DT o erro é valorizado como um dos elementos principais do processo de construção dos protótipos.
John Dewey (Norte-americano) 1859 - 1952	Defende a democratização e a igualdade de oportunidades. Aprender com experiências. Foco na convivência.	O DT permite criar experiências diversas por meio da troca de ideias sem juízo de valor.
Paulo Freire (Brasileiro) 1921 - 1977	Aprender a "ler o mundo" para então transformá-lo. Defende e estimula a consciência crítica e a aprendizagem significativa.	No DT os conhecimentos prévios são muito importantes, assim como os perfis heterogêneos, pois favorece a criatividade.
Anísio Teixeira (Brasileiro) 1900 - 1971	Defende a integração escola e sociedade. Também a importância de fomentar a autonomia do estudante preparando-os para um futuro incerto	Pensamento abduutivo é o forte do DT ao possibilitar hipóteses, adquirir postura propositiva e proativa para resolver problemas.
Célestin Freinet (Francês) 1896 - 1966	Cooperação e colaboração entre estudantes e educadores.	Todo processo do DT se baseia em interação, colaboração e troca de ideias.

Fonte: Gonsales (2017) adaptado pela autora (2018).

2.1.1.6 As abordagens de design thinking na educação

A abordagem Design Thinking se apresenta muito atual e adequada para aplicação em processos educativos pois, analisa e propõe a solução de problemas a partir da prática da empatia, colocando os estudantes no centro do processo educativo-formativo e contextualizando a situação desafiadora, quebrando a rigidez de abordagens pedagógicas tradicionais centradas na transmissão de conteúdos apenas. (CAVALCANTI e FILATRO, 2017)

Há alguns anos, estudiosos e pesquisadores têm se debruçado sobre o tema mapeando e analisando as experiências com abordagem Design Thinking na educação básica no Brasil, como o engenheiro e pesquisador Thiago Reginaldo, que em sua dissertação de mestrado, apresentada na Universidade Federal de Santa Catarina, em 2015, traz uma análise do porquê dessa abordagem está tão difundida no campo educacional e nos espaços formativos. Para ele, tais características de uma educação mais humana e inovadora encontram no design possibilidades de se desenvolver por meio de suas práticas. Junto a isso está o fato de que no Brasil está se mudando a forma de conceber e exercer a ação pedagógica com novas possibilidades de ensinar e aprender dentro e fora da sala de aula, individualmente ou em equipes, ao vivo ou conectado, presencial ou virtualmente (MORAN, 2007).

Somando a essa concepção, Gonsales (2017) acrescenta que a abordagem DT na educação valoriza algo que há tempos precisamos resgatar: a empatia. Desenvolver a capacidade de se colocar no lugar do outro e olhar empaticamente para os desafios cotidianos da escola reforçam e reiteram as várias possibilidades de uso do DT na educação. Ao encarar temas e problemas cotidianos como desafios, é possível pensar em oportunidades que levem a soluções criativas e colaborativas.

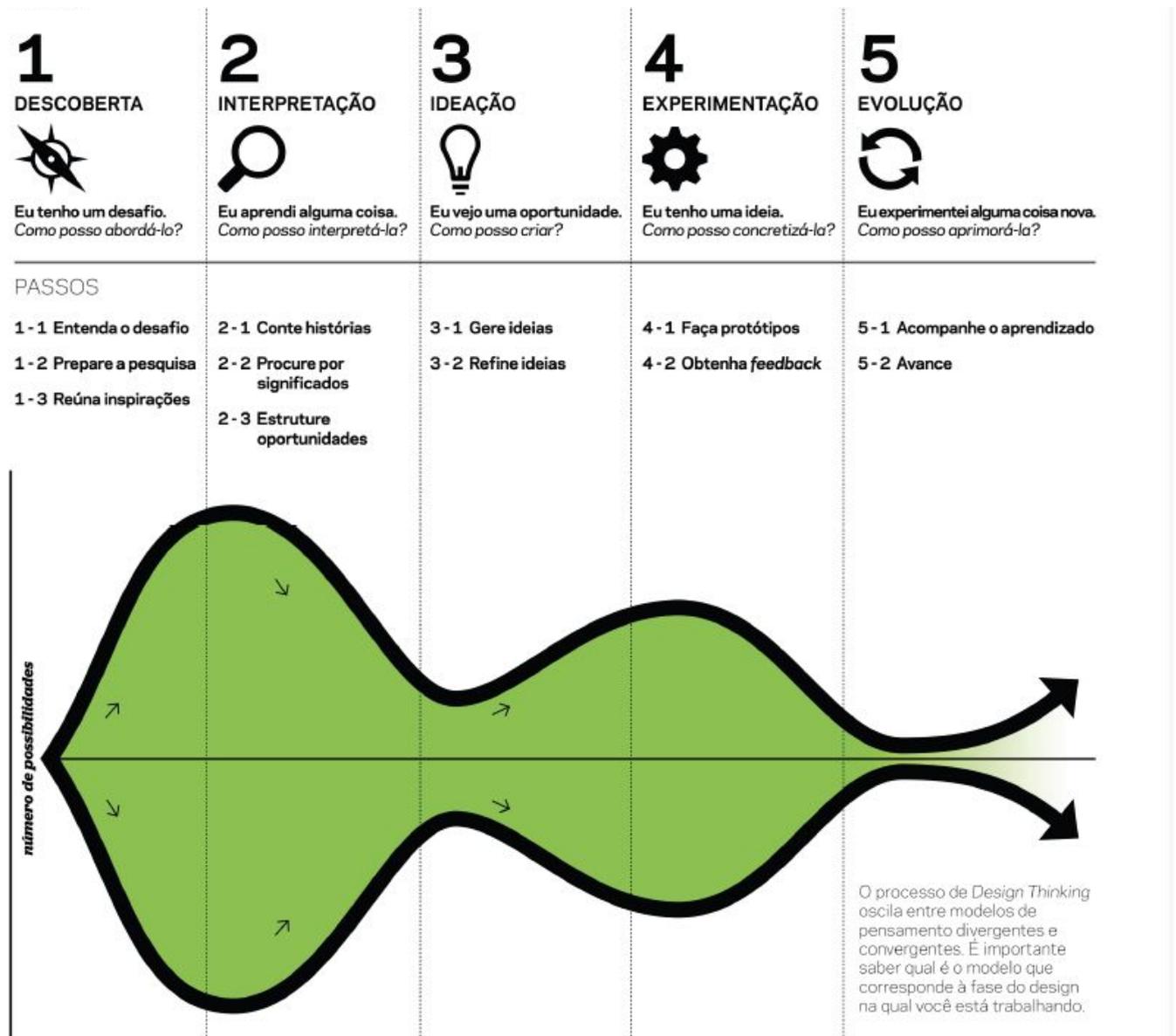
Tais situações possibilitam que o design se aproxime da educação com o intuito de trazer novos modos de pensar a educação e o cotidiano escolar. No entanto, se têm claro que o design thinking na educação ou qualquer outro modo do design operar na educação não representam a solução de todos os problemas e desafios que a educação enfrenta. Eles podem representar potencialidades positivas quando compreendidos pelos sujeitos que estão envolvidos nas atividades pedagógicas não como um modismo, mas sim como uma práxis com a devida reflexão. (REGINALDO, 2015)

De acordo com o Kit de ferramentas DT para Educadores (Kit DT/ IDEO.Org, 2014) o DT é um modelo de pensamento centrado no ser humano, colaborativo, otimista e experimental. Portanto, ao ser aplicado em contextos de educação o documento Kit DT (2014) afirma que o mesmo pode ser usado para abordar qualquer desafio, contudo, visto o conjunto consistente de problemas que professores, alunos e as escolas costumam enfrentar no seu cotidiano, levando em consideração

suas distintas realidades. Dessa forma o documento sugere cinco fases que ajudam desde identificar o desafio até encontrar e construir a solução:

A primeira etapa é a da descoberta, onde a curiosidade sobre como enfrentar o desafio é aguçada e as questões são levantadas. Em seguida, vem a fase da interpretação, que transforma as ideias em percepções significativas. A terceira fase é a ideação, que significa gerar um monte de ideias (pensamento divergente) até se definir a melhor ideia ou uma nova ideia gerada a partir da combinação de várias ideias geradas (pensamento convergente). A quarta fase é a da experimentação, momento em que as ideias vão ganhando vida. É quando se experimenta, através da prototipação, algumas possíveis soluções para o desafio lançado. Por fim, a quinta e última fase: a evolução, que é o desenvolvimento do conceito ao longo do tempo, que envolve o planejamento conjunto dos próximos passos, o compartilhamento da ideia com outras pessoas que podem se envolver e ajudar e a documentação do processo (validação), para que a evolução seja percebida e que se faça seu acompanhamento.

Figura 2: Etapas do Design Thinking para Educadores (versão adaptada para o português)



Fonte: Gonsales (2014)

2.1.2 Pesquisa Exploratória / Observação Participativa

Ainda na fase da imersão desta pesquisa, a fim de se aproximar ainda mais do objeto de estudo e vivenciar a dinâmica do ambiente escolar em seu dia a dia, foram realizadas pesquisas exploratórias e observações participativas através da realização de Oficinas Criativas de Design Thinking com alunos do Programa EJA - no Colégio Estadual Ruth Pacheco, no turno noturno e também com alunos do Programa Tempo Juvenil - no Colégio Estadual Carneiro Ribeiro, CLASSE II, no turno matutino. Foram realizadas oficinas em duas escolas diferentes - nos turnos matutino e noturno - por conta da diferenciação de público em termos de idade e série e também para verificar pontos de

divergência e convergência entre estes públicos e sua relação com a escola e processos de aprendizagem.

Inicialmente, foram planejados para as oficinas até 5 encontros com 4h de duração cada, totalizando 20h de Oficina em cada escola. Após visita às escolas que receberiam as oficinas e realização de entrevistas não estruturadas com professores e corpo diretivo, foi constatado que não seria viável para a escola disponibilizar todas essas horas nesse período do semestre letivo pois estavam em fase de finalização da III unidade escolar. Desta forma, foram feitos ajustes na proposta e quantidade de encontros a serem realizados em cada oficina, mantendo apenas as atividades essenciais previstas para viabilizar o projeto.

No capítulo 3 (Ideação) será apresentado de forma mais detalhada os processos e atividades desenvolvidos durante as oficinas nas escolas. Aqui será apresentado de forma breve um resumo do planejamento previsto e principais impressões e percepções adquiridas durante realização desta etapa.

Além das Oficinas Criativas de DT com estudantes da EJA, foi realizado também um Mini Curso Online sobre a Nova Base Nacional Curricular Comum, oferecido pelo Portal Nova Escola para educadores que desejam se aprofundar mais sobre as novas competências e exigências para a educação básica, além disso foram realizadas análise de similares de diversos materiais pedagógicos, Tool Kits e Guias para aulas mais condizentes com as novas competências curriculares de acordo com a BNCC.

2.1.2.1 Oficinas Criativas Design Thinking com alunos EJA / Noturno

Oficina realizada no Colégio Estadual Ruth Pacheco, localizada no bairro de Sussuarana Nova, onde ocorreram 03 encontros com duração aproximada de até 2h cada encontro, no turno noturno (19h às 21h).

Utilizando os horários de aula das disciplinas de Língua Portuguesa e História, o público da oficina oscilou entre os próprios alunos da Turma (EJA - ETAPA VI - Turma A) que cursam as séries equivalentes ao 1º e 2º anos do ensino médio com a presença dos professores de História e Língua portuguesa em momentos distintos das atividades. O primeiro desafio enfrentado nessa escola foi a questão do horário de início das atividades. Previstas para primeiro horário de aula, que tem início às 19h, por conta dos alunos virem do trabalho e já efetuarem o lanche antes dos início das aulas, todos os dias houve atrasos significativos com relação à chegada dos alunos, assim, as atividades foram iniciadas sempre com um número muito reduzido de alunos e já no decorrer das atividades outros foram chegando e se agregando ao processo. O público participante consistiu em jovens e adultos

com idades que variavam entre 18 e 52 anos, sendo na grande maioria (cerca de 90%) público de jovens na casa dos 20 a 25 anos.

No encontro 1 (IMERSÃO) buscou-se desenvolver atividades de integração para que estudantes, professores e pesquisadora se conhecessem e estabelecessem relação de troca e confiança e logo depois foi realizada uma dinâmica com perguntas e respostas sobre os principais desafios enfrentados pela escola e pelos estudantes a fim de exercitar a escuta, a observação e a empatia para compreender os principais problemas e definir o desafio para ser trabalhado no encontro seguinte. No encontro 2 (IDEAÇÃO e PROTOTIPAÇÃO) os estudantes compartilharam suas pesquisas realizadas em casa e geraram ideias para solucionar o desafio proposto e em seguida iniciaram a construção de um painel de sugestões apontando quais seriam, na visão deles, as propostas de sugestões e atividades para tornar as aulas mais produtivas e criativas. Em paralelo a esse processo de construção do painel, todo processo foi registrado em vídeo, onde eles puderam experienciar e refletir sobre as sugestões apresentadas entrevistando e sendo entrevistados pelos próprios colegas, o que gerou um momento de muita descontração e interatividade, que é próprio da atividade que envolve produção e prática do audiovisual. No terceiro e último encontro com essa turma, estavam presentes alguns alunos que não estiveram presentes nos encontros anteriores e outros que haviam participado apenas no Encontro 1. Assim, a atividade do terceiro dia consistiu em apresentar o vídeo produzido no encontro 2 pelos estudantes participantes e abrir a discussão para os que não haviam participado também pudessem colaborar com sugestões e idéias para o Guia e depois todos realizaram avaliação sobre as oficinas e atividades realizadas nos encontros.

Figura 3 e 4: Oficina Criativa Design Thinking na Escola Ruth Pacheco



Fonte: Acervo pessoal. Registro feito pela autora (2018).

Figura 5 e 6: Oficina Criativa Design Thinking na Escola Ruth Pacheco



Fonte: Acervo pessoal. Registro feito pela autora durante oficina na escola.(2018)

2.1.2.2 Oficinas Criativas Design Thinking com alunos Tempo Juvenil (TJ/Diurno)

Oficina realizada no Colégio Estadual Carneiro Ribeiro - CLASSE II, que fica localizada no bairro do Pero Vaz. Nesta escola, as oficinas foram desenvolvidas no turno matutino com alunos do Programa Tempo Juvenil, Etapa I - que corresponde ao 6º e 7º ano do Ensino Fundamental II. Os estudantes que integram este programa possuem entre 15 e 17 anos, portanto ainda não se enquadram na modalidade EJA, porém, por estarem muito defasados em relação à idade que deveriam cursar estas séries iniciais do Fundamental II, foi criado este programa no intuito de promover a aprendizagem de forma mais acelerada, garantindo-lhes o direito à educação básica na rede pública de ensino.

O programa da Oficina Criativa de DT para esta escola, foi o mesmo aplicado à outra escola do noturno, porém, aqui foi disponibilizado 4 dias para desenvolvimento das atividades nos horários das disciplinas de História e Artes, que correspondia aos dois últimos horários do turno escolar - das 10:20 às 12h - e este foi o primeiro problema a ser enfrentado nesta unidade escolar: a maioria dos alunos não permaneciam na escola após o horário do intervalo ou até permaneciam, porém fora da sala de aula. Assim, as atividades foram desenvolvidas com número de alunos geralmente oscilando entre 6 a 8 participantes e nem em todos os encontros era possível ter o mesmo grupo de alunos, pois alguns faltavam dias consecutivos, o que, segundo as professoras, era prática comum nestas turmas de TJ (Tempo Juvenil). Esse foi então o maior desafio para a pesquisa, pois tudo foi pensado e planejado para ser aplicado com um mesmo grupo de estudantes e foi necessário fazer adaptações e ajustes para envolver e não excluir os alunos que apareciam em apenas um ou dois encontros. Com todas essas dificuldades, mais as reduções dos horários previstos e ainda cancelamentos repentinos impostos pela escola por conta de outras atividades, a Oficina foi desenvolvida seguindo os pontos principais do planejamento inicial com os ajustes necessários devido alta rotatividade do

público participante. Assim, foram desenvolvidos os 4 encontros previstos: Encontro 1 (IMERSÃO); Encontro 2 (IDEAÇÃO); Encontro 3 (PROTOTIPAÇÃO) e Encontro 4 (VALIDAÇÃO).

Figura 7: Oficina Criativa Design Thinking na Escola Carneiro Ribeiro (Classe II)



Fonte: Acervo pessoal. Registro feito pela autora (2018)

Figura 8: Oficina Criativa Design Thinking na Escola Carneiro Ribeiro (Classe II)



Fonte: Acervo pessoal. Registro feito pela autora (2018)

Figura 9: Resumo do planejamento das Oficinas Criativas DT desenvolvida das escolas



Fonte: Elaborado pela autora (2018)

2.1.2.3 Entrevistas não estruturadas com Professores e Gestores

Antes de iniciar as atividades das Oficinas com os estudantes nas escolas, durante o tempo de espera na sala dos professores, foi possível observar e perceber o ambiente escolar na perspectiva dos docentes e ainda realizar algumas entrevistas não estruturadas com professores, gestores e coordenadores pedagógicos da EJA. Grande parte destes profissionais deixam transparecer em suas falas o quanto estão cansados e se sentem desvalorizados, inclusive sendo desrespeitados pelos próprios estudantes. Para alguns, o maior desejo é aposentar e o melhor dia é aquele que não tem aula. Para outros, o problema da violência na sala de aula e desrespeito aos docentes é algo que não tem jeito e nem uma solução a curto prazo. Esse momento da pesquisa foi importante para estabelecer uma maior aproximação com estes profissionais que estão no dia a dia da escola enfrentando as lutas e dificuldades impostas pelo desafio de se atuar na educação pública. Os profissionais entrevistados narraram suas dores e mesmo muitos deixaram transparecer que mesmo cansados e muitas vezes desmotivados por conta de tantas dificuldades, não deixam de acreditar e insistir na educação como chave para mudança social e reconhecem a importância do papel de cada um deles nesse processo.

Todos concordam que o maior problema enfrentado na escola com este público da EJA e TJ é sem dúvida a questão da evasão escolar. Há, de fato, uma preocupação latente com essa questão por parte dos professores e gestores e inclusive foi sugerido por eles para esta pesquisa, que se abordasse essa questão no desafio proposto durante a Oficina, para que os estudantes pudessem colaborar com sugestões e ideias que viessem amenizar esse problema. Porém, ao questionar os estudantes sobre o tema, ficou explícito para os professores presentes, que a questão da evasão não representava um problema maior para eles, mas sim a questão da escola não ser um espaço que eles gostassem de estar e ainda a questão das aulas não serem em nada interessantes ou com conteúdos úteis para eles em suas vidas diárias. Ficou claro que os estudantes têm consciência de que necessitam da escola para concluir os estudos iniciais mínimos e assim projetarem uma vida melhor no que diz respeito ao mercado de trabalho.

2.2 ANÁLISE E SÍNTESE:

Após a etapa de Imersão, já em posse de uma grande quantidade de informações sobre o objeto de pesquisa em questão, era necessário organizar e sintetizar todo o material captado, a fim de poder analisá-lo com mais atenção para, a partir daí, já na etapa de ideação, desenvolver mais as ideias e sugestões que corroboram com os objetivos propostos. Para auxiliar nesse processo, a própria abordagem Design Thinking sugere uma série de ferramentas e técnicas que auxiliarão a pesquisa de forma prática e assertiva. Nesta proposta foi utilizado as seguintes ferramentas: Project Model Canvas, Mapa da Empatia, a criação de Personas e o Canvas da Proposta de Valor, além da pesquisa e análise de propostas similares já realizadas sobre a temática aqui apresentada.

2.2.1 Project Model Canvas

Ferramenta desenvolvida originalmente pelo consultor e professor José Finocchio Júnior, o Project Model Canvas (PMC) é uma metodologia de gerenciamento de projetos bastante inovadora que foi elaborada levando em conta os conceitos do Design Thinking. Atualmente, essa ferramenta tem sido cada vez mais difundida e aplicada no desenvolvimento de projetos de design por auxiliar na gestão das etapas do projeto e proporcionar uma visão geral de todo o projeto, permitindo os ajustes necessários durante o processo.

Figura 9: Project Model Canvas



Fonte: Modelo adaptado pelo Prof. Dr Alessandro Faria. Preenchido pela autora (2018)

Figura 10 e 11: Detalhe Project Model Canvas

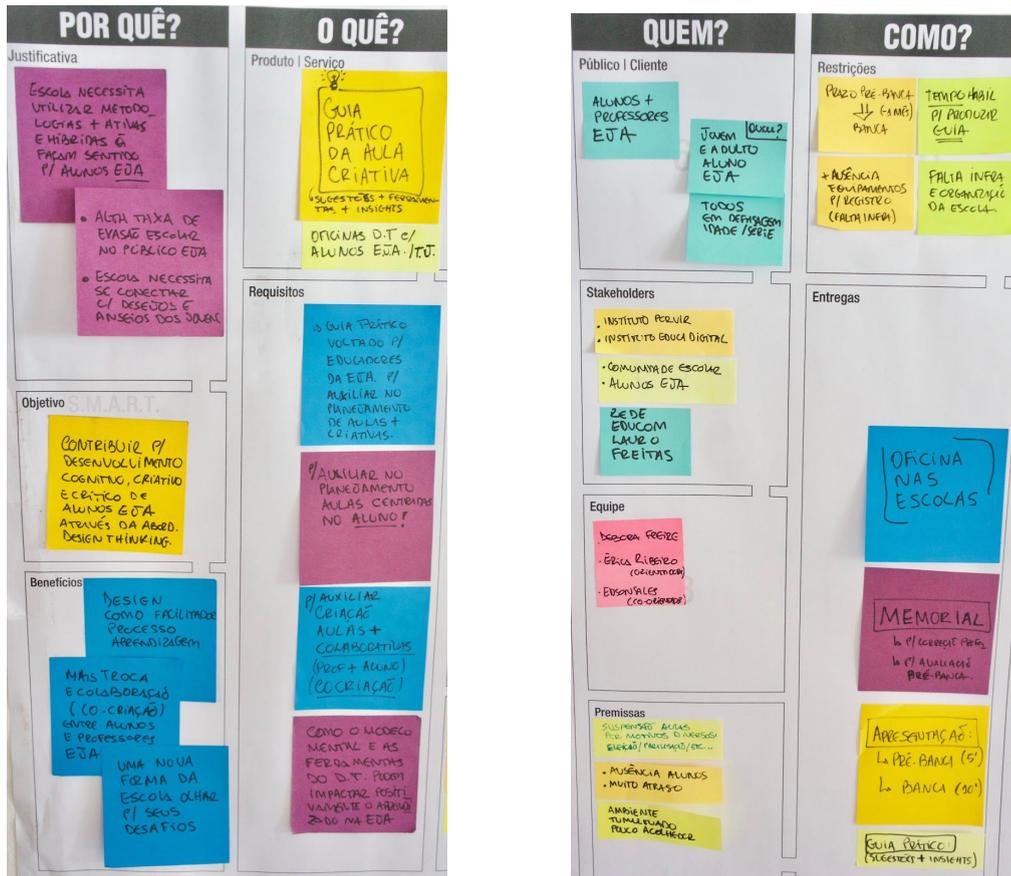
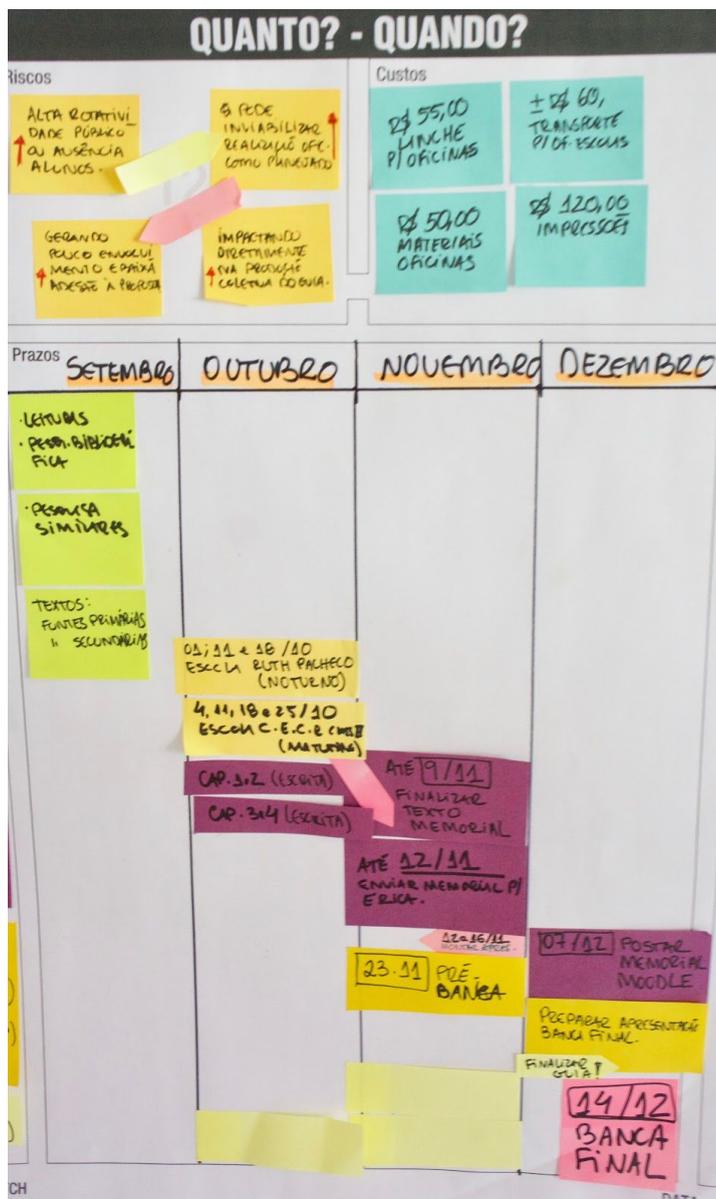


Figura 12: Detalhe Project Model Canvas

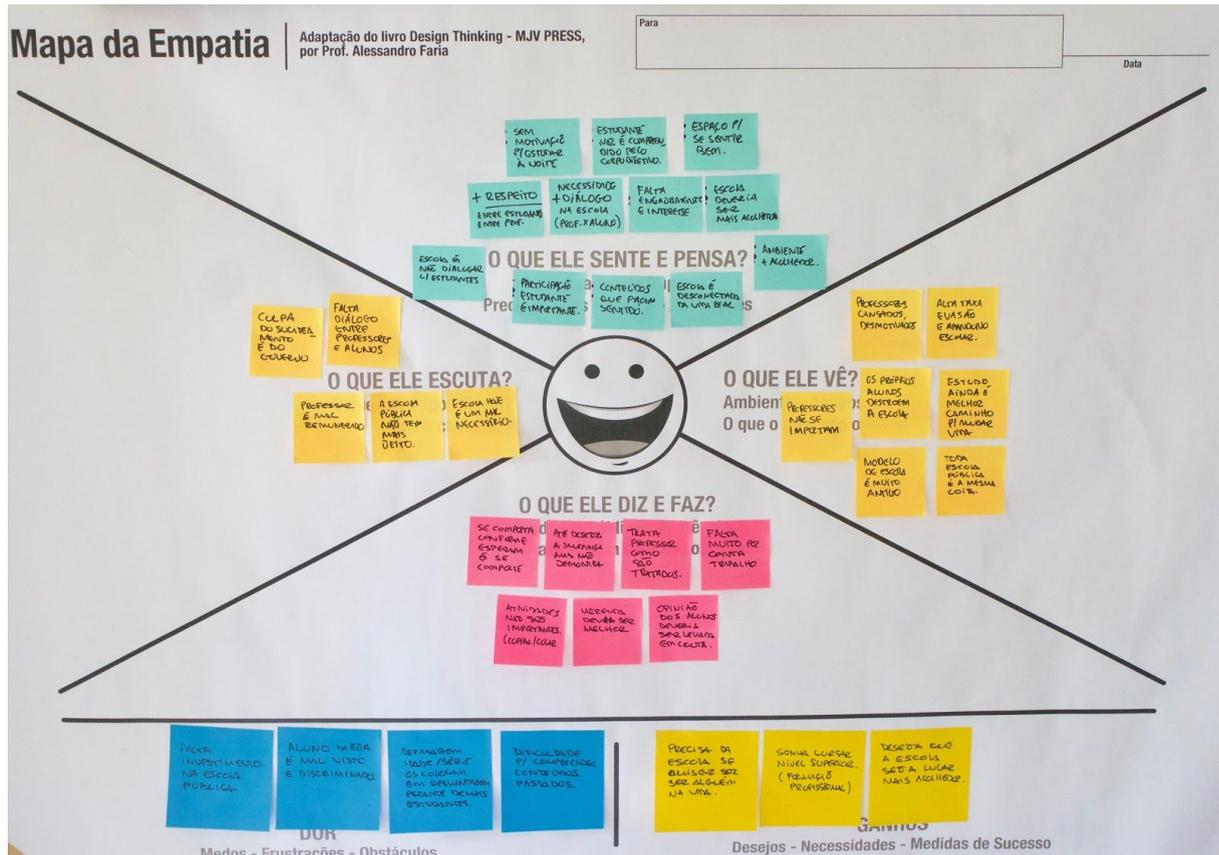


Fonte: Modelo adaptado pelo Prof.Dr Alessandro Faria. Preenchido pela autora (2018)

2.2.2 Mapa da Empatia

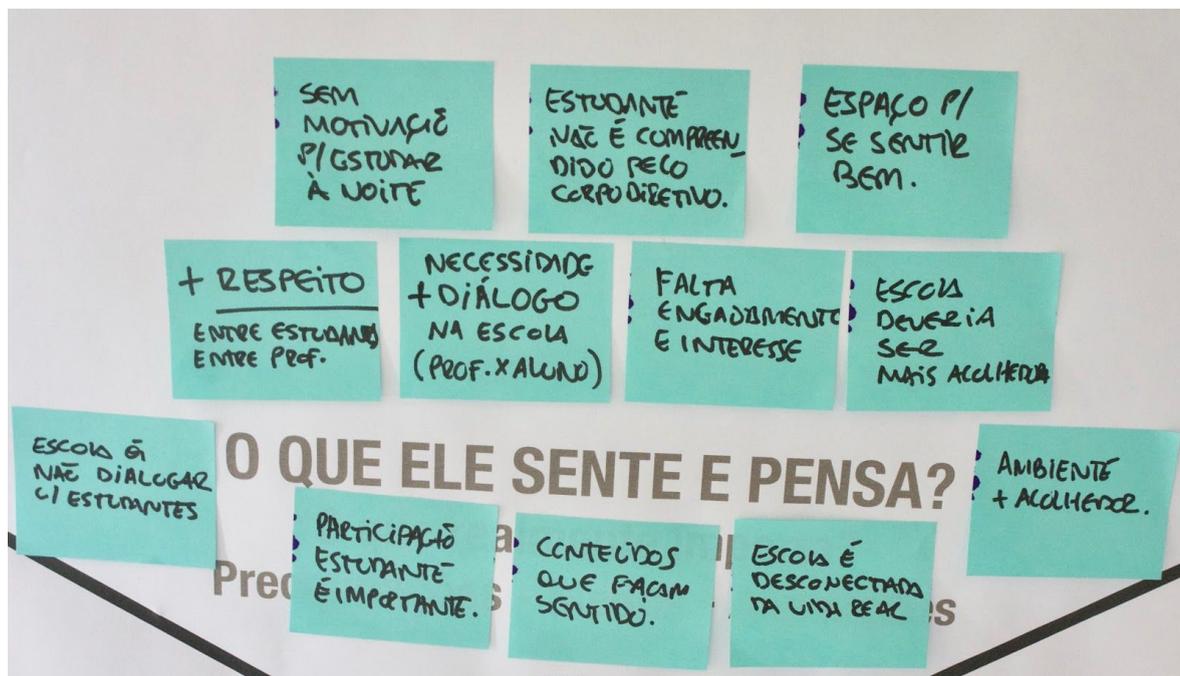
Ferramenta criada pela companhia do pensamento visual XPlane, consiste num mapa visual útil, que facilita e orienta a geração de ideias a partir da perspectiva do usuário final do produto ou serviço. Ferramenta utilizada para registrar o que o usuário final diz e faz, o que ele vê, para entender o que pensa, sente e escuta.

Figura 13: Mapa da Empatia



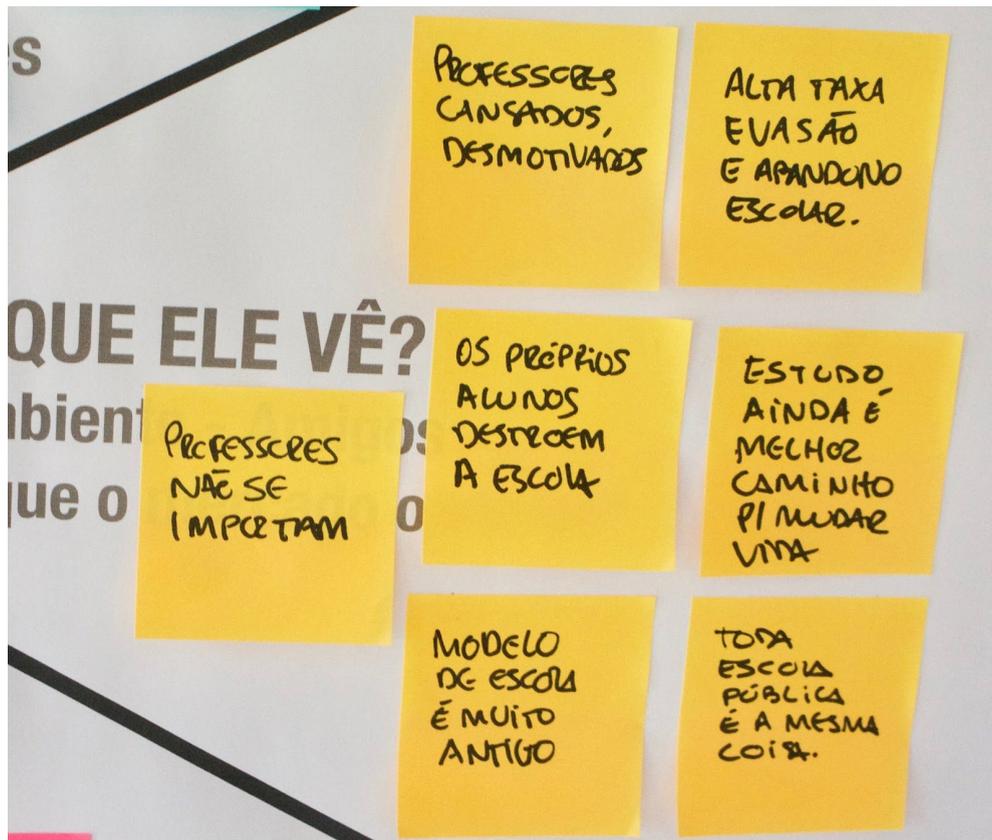
Fonte: Modelo adaptado pelo Prof.Dr Alessandro Faria. Preenchido pela autora (2018)

Figura 14: Detalhe Mapa da Empatia



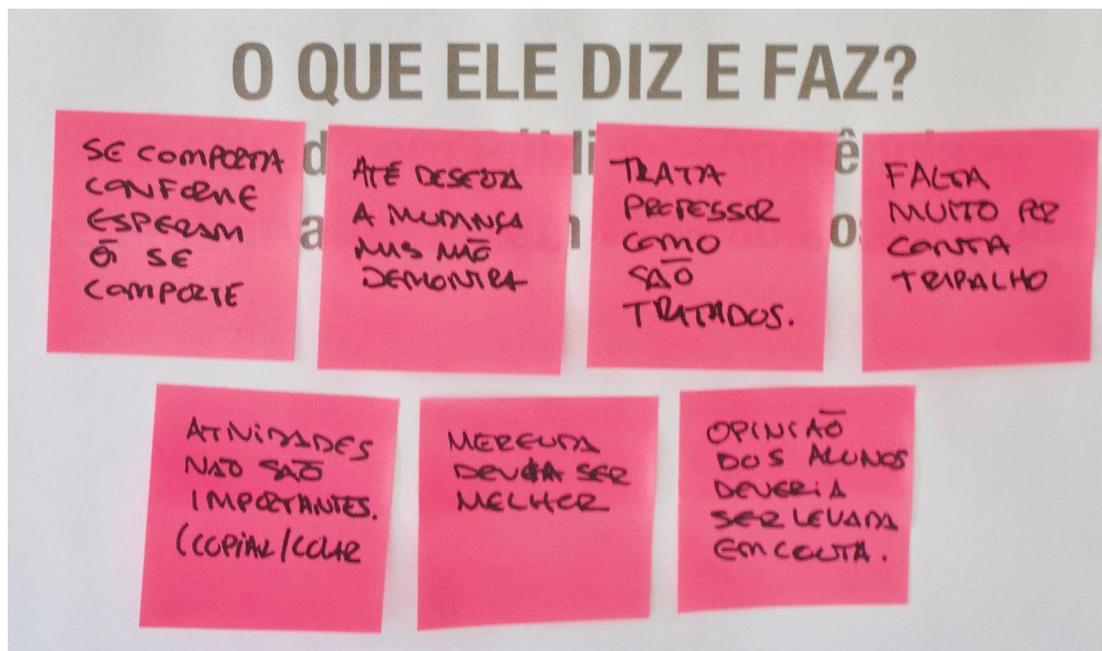
Fonte: Modelo adaptado pelo Prof.Dr Alessandro Faria. Preenchido pela autora (2018)

Figura 15: Detalhe Mapa da Empatia



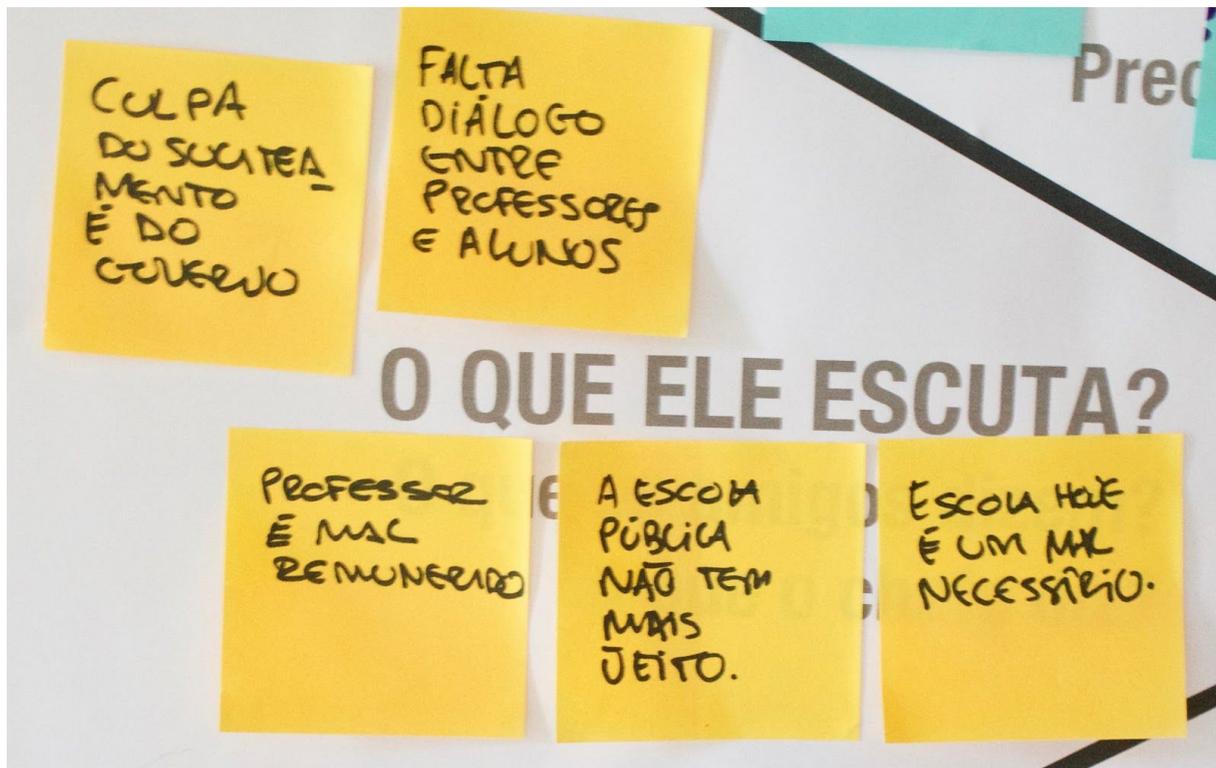
Fonte: Modelo adaptado pelo Prof.Dr Alessandro Faria. Preenchido pela autora (2018)

Figura 16: Detalhe Mapa da Empatia



Fonte: Modelo adaptado pelo Prof.Dr Alessandro Faria. Preenchido pela autora (2018)

Figura 17: Detalhe Mapa da Empatia



Fonte: Modelo adaptado pelo Prof.Dr Alessandro Faria. Preenchido pela autora (2018)

2.2.3 Personas

Atualmente, a criação de personas é uma técnica bastante utilizada em projetos de design centrados no usuário pois, por meio da construção de personagens fictícios - construídos com bases nas pesquisas com o público e observações realizadas -, tem-se uma ideia mais clara dos mesmos e permite a realização de um projeto mais personalizado e mais assertivo em sua proposta.

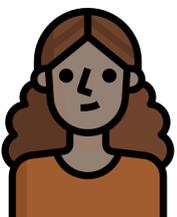
Vianna (2012) afirma que, a construção de personas auxiliam no processo de design porque direcionam as soluções para o sentido dos usuários, orientando o olhar sob as informações e, assim, apoiando as tomadas de decisão.

Para o presente trabalho foram criadas 4 personas:

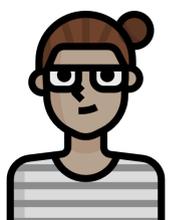
Quadro 2: Personas



Yuri: 20 anos, morador de Sussuarana que havia parado de estudar aos 15 anos no 9º ano do Ensino Fundamental II, pois precisava trabalhar para ajudar a mãe nas contas da casa e então arrumou um emprego como lavador de carros em um lava jato do bairro. Decidiu retornar a escola a noite na EJA para cursar o ensino médio, pois tem a intenção de fazer um curso técnico no SENAI para prospectar inserção mais qualificada no mercado de trabalho e assim melhorar a renda.



Andréia: 38 anos, trabalha como auxiliar de classe numa creche do bairro. Trabalhou como babá desde os 15 anos, o que a fez largar os estudos precocemente. Atualmente, cursa a EJA, pois nutre o sonho de ser professora e acredita que tem vocação para dar aulas e que para isso necessita da formação superior.



Marta: 52 anos, professora de Língua Portuguesa, atuando há 28 anos na rede pública de ensino. Já atuou em cargos como Direção, Vice-Direção, professora da Educação Infantil e nos últimos anos agregou mais 20h à sua carga horária para ser professora da EJA. Seu maior sonho no momento é se aposentar.



Luan: 16 anos, cursa 6º e 7º ano no programa Tempo Juvenil no turno matutino e a tarde trabalha informalmente como empacotador no mercadinho do bairro. Já abandonou a escola diversas vezes, pois não consegue entender os conteúdos que são passados pelos professores e não gosta de estar na escola, só vai por ser obrigado pela mãe.

Fonte: Elaborado pela autora (2018)

2.2.4 Critérios Norteadores

De acordo com Vianna et al (2012), durante o desenvolvimento de uma pesquisa, os critérios norteadores devem estar sempre presentes porque eles é que parametrizam e orientam as soluções, evidenciando sua adequação ao escopo que deve ser respeitado. Assim, buscou-se para esta pesquisa definir alguns critérios que deveriam balizar toda a proposta de maneira a não perder de vista os objetivos definidos para o projeto. Com base nisso, adotou-se como critérios norteadores:

- Envolver os estudantes no processo de construção do Guia;

2.2.6 Paineis de análise de similares:

Na elaboração do painel de referências visuais, utilizamos elementos previamente pesquisados e selecionados a partir da análise de similares e a forma que se relaciona com o projeto. Dessa forma, esses elementos vão possibilitar pensar a criação do novo produto ou serviço.

Figura 21: Painel análise de similares



Fonte: Elaborado pela autora (2018)

A partir da análise dos diversos guias, E-books e manuais já desenvolvidos que abordam temática semelhante ao contexto do projeto, ficou mais claro a necessidade de se debruçar mais um pouco sobre a construção colaborativa de materiais pedagógicos que envolvam os estudantes desde o seu processo de elaboração e construção e não apenas como receptores da nova metodologia ou abordagem.

Dos materiais analisados, serviu de inspiração e agregou muito na forma de montar o conteúdo do Guia, especialmente o E-book elaborado e difundido pelo Manifesto 55 - "plataforma para uma comunidade de pessoas e organizações que querem viver e trabalhar com propósito pela conexão com outros, curiosidade, criatividade e intenção" (Manifesto 55). Além deste, também o material elaborado pelo Instituto Península trouxe muita clareza sobre a utilização do Design no processo de transformação da escola, bem como as publicações do portal Porvir.org - "uma iniciativa de comunicação e mobilização social que mapeia, produz, difunde e compartilha referências sobre inovações educacionais para inspirar melhorias na qualidade da educação brasileira e incentivar a mídia e a sociedade a compreender e demandar inovações educacionais". (PORVIR, 2018)

Enfim, todos os materiais analisados trouxeram muitas contribuições para elaboração do Guia proposto aqui, pois partiram da análise de experiências reais de aprendizagem que já foram testadas e validadas em contextos educacionais diversos e assim, puderam agregar mais valor à proposta e embasar a elaboração do conteúdo.

Dessa forma, para elaboração do Guia proposto neste projeto, os estudantes atuaram como co-criadores, trazendo ideias e contribuições do que deveria constar num Guia para aulas mais produtivas e criativas.

3 IDEAÇÃO DO GUIA PRÁTICO

3.1 Percurso metodológico para ideação:

Como já citado na etapa de IMERSÃO, as Oficinas Criativas DT com estudantes foi o que norteou todo trabalho para se chegar até a Ideação do Guia Prático. Todas as etapas de desenvolvimento das Oficinas serão aqui melhor explicitadas pois seu conteúdo, aliadas as ideias e sugestões dos estudantes, irão compor também o conteúdo do Guia.

3.1.2 Oficinas Criativas Design Thinking com alunos EJA

3.1.2.1 As sequências de atividades durante os encontros

Quadro 3: Planejamento das Oficinas Criativas DT realizada nas escolas

#1 - IMERSÃO	#2 - IDEAÇÃO	#3 - PROTOTIPAÇÃO	#4 - EXPERIMENTAÇÃO
Palavras chave: OUVIR; OBSERVAR; ENTENDER	Palavras chave: CRIAR; DEFINIR; IDEAR	Palavras chave: APROFUNDAR, ORGANIZAR, TESTAR	Palavras chave: ENTREGAR, VALIDAR, IMPLEMENTAR
Objetivo Principal: Compreender o problema, quais necessidades e anseios.	Objetivo Principal: Gerar ideias e projetar soluções que possam resolver um problema comum a todos.	Objetivo Principal: Tirar ideias do papel; compartilhar ideias geradas e definir como implementar a melhor solução para o desafio.	Objetivo Principal: Validar propostas geradas e avaliar experiência
Atividade: Dinâmica de Apresentação. Cada estudante apresenta o colega da direita com base nas informações que já tem sobre ele (Nome, idade, o que faz; o que mais gosta, etc). Avaliar respostas e corrigir os “erros”. Com isso, pode-se perceber e avaliar qual a visão que cada um tem sobre o outro e como é importante ver como se é percebido e a importância da observação.	Atividade: Brainstorming / Chuva de ideias. Em grupos menores (3 ou 4), TODOS devem pensar / criar soluções para problemas da escola de maneira colaborativa e organizada. As ideias trazidas de casa devem ser compartilhadas e as sugestões geradas nos grupos devem ser organizadas de forma visual num painel para ser apresentado à turma.	Atividade: Em grupo, definir a melhor ideia ou grupo de melhores ideias para ajudar no detalhamento, organização e planejamento para que a solução seja implementada.	Atividade: Elaborar em conjunto o plano de ações para implementação das ideias propostas: 1. O que fazer? 2. Como fazer? 3. Qual prazo? 4. Quem faz o que

<p>Atividade: Distribuir cartões com perguntas disparadoras que estimulem reflexão e discussão sobre os principais problemas e desafios enfrentados pela escola.</p> <p>Exemplos de perguntas:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Como seria a escola ideal? 2. Como eu gostaria que fossem as aulas? 3. Como eu me sinto dentro da escola? 4. O que eu gostaria de aprender mais? 5. Quais os pontos positivos e negativos da escola? 		<p>Atividade: Usar o vídeo para se aprofundar mais na temática e obter mais informações sobre as soluções propostas para o desafio.</p> <p>Mini Oficina Vídeo: Princípios básicos p/ produção de conteúdo audiovisual: Etapas: Ideia / Roteiro / Gravação; Equipe: Quem faz o que? (dividindo as tarefas)</p>	<p>Atividade: Exibir material produzido em vídeo durante o processo;</p> <p>Abrir roda de discussão sobre a experiência vivenciada nas oficinas e comentar as sugestões para conteúdo do Guia Prático para aulas mais produtivas</p>
<p>Compartilhando: As respostas às perguntas disparadoras devem ser colocadas num cartão ou bloco de notas e à medida que forem respondidas, serão coladas num painel. Com todas as respostas na parede, os posts deverão ser agrupados por temáticas e a partir daí, o grupo deve definir qual o desafio que será trabalhado durante demais encontros.</p>	<p>Compartilhando: Todos os grupos apresentam as ideias e propostas para solucionar o desafio ao restante da sala.</p> <p>Define-se assim a melhor ou grupo de melhores ideias para pensá-las sob parâmetros das restrições:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) é viável realizar em curto prazo? 2) Soluciona um problema real? 3) Temos recursos para executá-la? 	<p>Compartilhando: Cada aluno participante deve elaborar uma pergunta para entrevistar o colega sobre solução para desafio proposto. Após primeira rodada de perguntas eles trocam de papéis e quem foi o entrevistador (repórter) agora será o entrevistado.</p>	<p>Compartilhando: Cada aluno participante deve fazer auto-avaliação da sua participação nas atividades e compartilhar com o grupo suas impressões e sugestões de melhorias.</p>
<p>Definindo o desafio: COMO PODEMOS.....? OBS: como atividade de casa, todos os estudantes deverão realizar pesquisas individuais e trazer uma imagem ou desenho que sintetize a sua solução para o desafio proposto.</p>		<p>Refletindo: Para solucionar o desafio, a melhor ideia ou o melhor a fazer é....</p>	
<p>Final: Avaliando a oficina em UMA PALAVRA.</p>	<p>Final: Avaliando o dia com base no que aprendeu</p>	<p>Final: avaliação do processo.</p>	<p>Final: avaliação final, preencher ficha de avaliação distribuída.</p>
<p>Materiais Necessários: Papel cores diversas; Cartões com perguntas disparadoras; Canetas coloridas.</p>	<p>Materiais Necessários: Post lts cores diversas; papel metro; canetas e papéis coloridos.</p>	<p>Materiais Necessários: Papel ofício; canetas coloridas; Câmera de vídeo ou celular; Microfone (se possível).</p>	<p>Materiais Necessários: Papel e caneta; fichas de avaliação impressas.</p>

Fonte: Elaborado pela autora (2018)

Durante todos os encontros, o grupo de alunos se mostrou pouco entrosado entre si e à medida que as atividades foram sendo desenvolvidas, era necessário acessar e interagir com os colegas para realização das tarefas. Com isso, as atividades realizadas durante as oficinas proporcionaram maior

engajamento da turma com os problemas da escola e maior entrosamento entre os próprios estudantes.

3.1.2.2 A utilização dos espaços e do tempo

Todas as atividades planejadas para as oficinas foram realizadas no espaço da escola, utilizando principalmente o ambiente da sala de aula, reconfigurando a arrumação das carteiras geralmente em fileiras, para uma configuração que proporcionasse maior interatividade entre os estudantes, como semicírculo e em subgrupos para o desenvolvimento das atividades. Em alguns momentos, foram acessados outros espaços da escola como hall de entrada, pátios e áreas de convivência para realização das atividades práticas de vídeo. O grande desafio aqui foi articular o tempo disponibilizado pela escola com a demanda exigida pelas atividades propostas. Em alguns momentos houve a necessidade de adaptar e reduzir o tempo da atividade proposta por conta do tempo de aula reduzido e também da dispersão dos estudantes que não tinham o hábito de permanecer na escola até o último horário de aula.

3.1.2.3 A organização dos conteúdos

Inicialmente foi pensado em se trabalhar nas oficinas com conteúdos mais ligados ao currículo escolar que o professor tivesse trabalhando naquele momento do ano letivo, porém, já no primeiro encontro (IMERSÃO) a demanda dos estudantes nas duas escolas em que foi realizado o trabalho, se mostrou mais propensa a falar da escola e seus maiores problemas e desafios cotidianos na visão dos estudantes e buscar meios e soluções para amenizá-los. Essa temática se mostrou bastante desafiadora e engajou bastante os estudantes na geração de ideias e soluções que fossem viáveis para solucionar o desafio proposto e tornar a escola um espaço mais significativo e acolhedor.

3.1.2.4 Os materiais curriculares

Para desenvolvimento das atividades foram acessados prioritariamente materiais de baixo custo já acessíveis e presentes no cotidiano escolar como: canetas coloridas; papel metro; revistas usadas para recortes; cola e tesoura. Para desenvolvimento das atividades criativas foi acrescentado como material externo levado pela autora, os post its em cores e tamanhos diversificados, material que é muito comum nos processos e projetos de Design e que, contudo, se mostrou como uma grande novidade para os estudantes que ficaram fazendo perguntas sobre onde encontrá-lo e o custo, pois desejariam utilizar em outras atividades.

3.1.4 CO-CRIAÇÃO DO GUIA PARA AULAS MAIS PRODUTIVAS.

Durante a etapa de Ideação e Prototipação realizada nas Oficinas Criativas nas Escolas, os estudantes sugeriram uma série de atividades e maneiras de tornar as aulas mais produtivas e criativas e a escola em um ambiente melhor e mais agradável para se estar.

A seguir, quadro com sistematização das sugestões trazidas pelos estudantes que será utilizado na elaboração do conteúdo para o Guia e demais conteúdos, atividades e sugestões trazidas pela pesquisadora para compor o projeto.

Quadro 4: Esboço do conteúdo do Guia

Guia prático para planejar aulas mais produtivas! (esboçando o conteúdo / sumário preliminar)
----- Apresentação
----- Motivação / ANIME-SE! <ul style="list-style-type: none">- Design e educação?- Porque Design Thinking na Escola?- BNCC
----- Na prática: Não falta inspiração! <ul style="list-style-type: none">- Ideias e percursos- Iniciando a construção do Guia
----- POR ONDE COMEÇAR? Oficinas Criativas DT Como foi planejado e executado (ETAPAS DT) <ul style="list-style-type: none">- Encontro 1: Imersão: Escuta / Definindo o desafio- Encontro 2: Ideação / Projetando Soluções- Encontro 3: Prototipação / Mão na massa!- Encontro 4: Experimentação / Sem medo de errar!
----- Agora Faça Você Mesmo! (sugestões e dicas p/ atividades) <ul style="list-style-type: none">- PLANEJANDO aulas + Produtivas- USE a CURIOSIDADE do aluno como aliada!- AULA CONECTADA com a VIDA REAL!- AULAS + VISUAIS!- O AMBIENTE IMPORTA!- TECNOLOGIA DO BEM!- FAZER JUNTO É MELHOR!
----- APRENDIZADOS (Avaliando experiência)
----- ANEXOS: Fichas / caderno atividades para utilização

Fonte: elaborado pela autora (2018)

4 PROTOTIPAÇÃO E RESULTADOS FINAIS

Desenvolver o protótipo é uma etapa muito importante do Design Thinking pois permite materializar as ideias, além de analisar com mais clareza e avaliar o que foi projetado/desenvolvido para que seja possível retomar etapas anteriores do projeto, avaliar, repensar e fazer os ajustes necessários antes de decidir pela versão final do produto ou serviço.

4.1 Gravação e Edição de vídeo do processo criativo.

Durante a etapa de Imersão para construção do Guia e oficinas realizadas nas escolas, todo o processo foi registrado em vídeo pelos próprios estudantes e professores participantes, e durante essa experiência os estudantes vivenciaram na prática como a ferramenta do vídeo pode ser utilizada para prototipar experiências de aprendizagem e posteriormente avaliar e validar essa experiência através da análise do vídeo realizado em conjunto.

Figura 26: Print do vídeo realizado durante oficina na escola.



Fonte: Acervo pessoal (2018).

Figura 27: Print do vídeo realizado durante oficina na escola.



Fonte: Acervo pessoal (2018).

Figura 28: Exibição do vídeo gravado na escola.



Fonte: Acervo pessoal (2018).

4.3 Primeiros Protótipos, Projeto Gráfico e Diagramação do Guia Prático.

Utilizando uma linguagem simples e de fácil compreensão, o conteúdo e projeto gráfico do Guia foi pensado para estabelecer uma comunicação fácil e rápida com a comunidade escolar, com visual atrativo, destacando os conteúdos mais relevantes sobre a temática trabalhada durante a pesquisa.

Figura 29: Protótipo de baixa fidelidade



Fonte: Acervo pessoal (2018)

Os conteúdos do Guia foram divididos em 4 blocos: ANIME-SE / INSPIRE-SE / CRIATIVE-SE e FAÇA VOCÊ MESMO. Desta forma, no primeiro bloco tem-se os conteúdos mais teóricos que abordam de forma bem reduzida alguns tópicos trabalhados na pesquisa sobre Design Thinking e Educação. No bloco INSPIRE-SE, o educador terá conhecimento sobre como se deu o processo de elaboração e construção do Guia para no terceiro bloco, acessar o passo-a-passo das oficinas criativas desenvolvidas nas escolas com alunos da EJA. No capítulo final, será fornecido mais dicas, ideias e insights para que o próprio educador possa repensar sua prática e elaborar em conjunto com seus alunos, aulas mais produtivas e criativas, utilizando as principais ferramentas do Design Thinking na educação. Desta forma, o educador poderá acessar o Guia não apenas de forma linear capítulo após capítulo, mas poderá dirigir-se diretamente ao assunto que procura no momento.

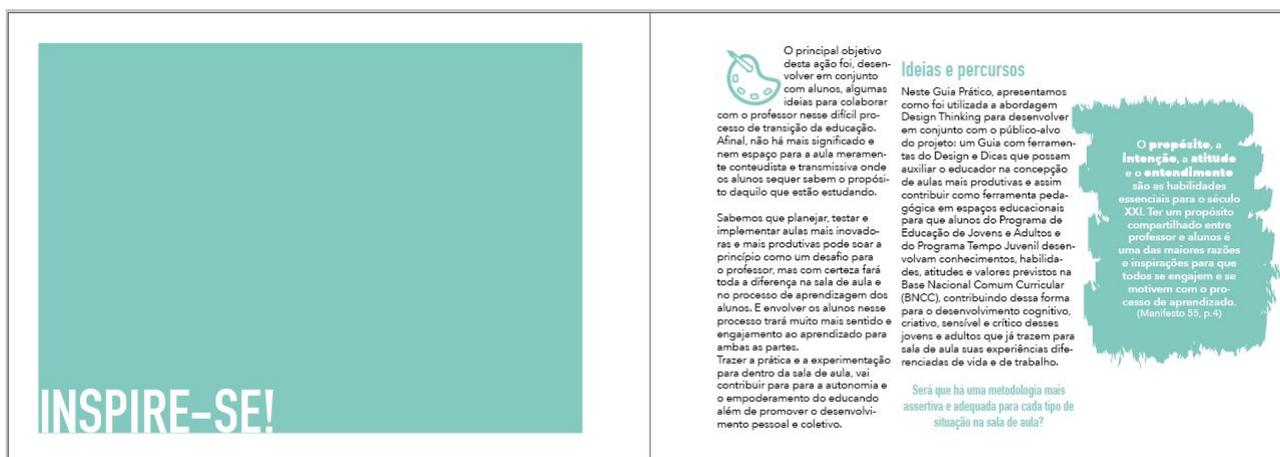
Figura 30: Protótipo final Sumário do Guia



Fonte: Elaborado pela autora (2018).

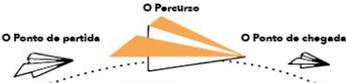
A seguir, algumas páginas diagramadas para compor o Guia:

Figuras 31 Página diagramada do Guia



Fonte: Elaborado pela autora (2018).

Figuras 32 a 34: Páginas diagramadas do Guia

 <p>FAÇA VOCÊ MESMO!</p>	 <p>PLANEJANDO AULAS MAIS PRODUTIVAS</p> <p>Para começar, imaginemos que o processo de aprendizagem, seja ele apenas uma aula de 50 minutos, um módulo, um semestre ou o ano letivo, ou mesmo que todo o percurso dos 9 anos do ensino fundamental, seja um grande arco de aprendizagem composto de três estágios principais: preparação, sustentação e aterrissagem.</p>  <p>Preparação Nesta fase inicial de todo processo de aprendizagem, o objetivo é garantir clareza de propósito, definição de regras e combinados, gerar confiança no processo e alinhar expectativas.</p> <p>Sustentação Nesta fase, o professor está observando atentamente o grupo, gerindo o tempo disponível, mantendo a energia do grupo, fazendo ajustes e mudanças de rumo de acordo com o contexto, o conteúdo, eventos internos e externos ao grupo.</p> <p>Aterrissagem Aqui o que importa é garantir que o grupo e os participantes "cheguem" ao destino, tenham a sensação e a compreensão do que ocorreu e como saem do processo. Reflexão, avaliação dos aprendizados e do processo de aprendizagem.</p> <p>Arco de aprendizagem Essa ferramenta foi desenvolvida pela Keospilot, escola de empreendedorismo e liderança na Dinamarca, e é utilizada internamente para desenhar o currículo dos programas de curta e longa duração.</p> <p><small>Fonte: Medeiros, 2019, 101</small></p>
 <p>ANIME-SE!</p>	 <p>Aqui neste Guia, você vai descobrir como as ferramentas do DESIGN e seu modelo mental, pode ser um facilitador para gerar grande impacto no processo de transformação da aula tradicional em aulas mais produtivas e criativas e, com isso, gerar mudanças e contribuir significativamente na educação de jovens e adultos.</p> <p>Design e educação? Sim! Entenda como o design e a educação podem trabalhar juntos para promover mudanças significativas no processo de aprendizagem.</p> <p>Muito discutida atualmente, a necessidade de se repensar e reinventar a educação não é recente. Há muito se vem discutindo e refletindo sobre essas questões e necessidades de mudanças no processo de ensino aprendizagem.</p> <p>um movimento que apesar de ter precursoras muito antigas, vem cada dia mais tomando forma e ganhando voz e vez nos espaços de práticas educativas e de reflexões sobre a educação do séc.XXI</p> <p>Porque Design Thinking? A abordagem Design Thinking se apresenta muito atual e adequada para aplicação em processos educativos pois, analisa e propõe a solução de problemas a partir da prática da empatia, colocando os estudantes no centro do processo educativo-formativo.</p> <p>Para elaborar o conteúdo deste material, foram realizadas Oficinas Criativas de Design Thinking com alunos da Educação de Jovens e Adultos de duas escolas públicas de Salvador onde eles puderam sentir, dialogar, experimentar e co-criar as sugestões aqui apresentadas para tornar as aulas mais produtivas.</p> <p>Todas as atividades desenvolvidas nas oficinas foram baseadas nos três pilares principais da abordagem Design Thinking:</p> <p>EMPATIA CO-CRIAÇÃO EXPERIMENTAÇÃO</p> <p>Com isso, construímos na prática e de forma colaborativa novas perspectivas e possibilidades que poderão servir de inspiração e ponto de partida para novas experiências.</p> <p>Design Thinking busca promover uma inovação centrada no ser humano, com preocupação voltada às necessidades, dos reais dos usuários.</p>
 <p>CRIATIVE-SE!</p>	 <p>OFICINAS CRIATIVAS DT NA EJA</p> <p>Para a etapa de imersão do projeto de elaboração conjunta do Guia, a fim de obter maior conhecimento sobre o público-alvo e experimentar a construção colaborativa desse material, percorremos as principais etapas do DT através da realização de Oficinas Criativas de DT com jovens e adultos da EJA e do Programa Tempo Juvenil.</p> <p>Foram realizadas Oficinas Criativas em 2 escolas públicas diferentes:</p> <p>No Colégio Estadual Ruth Pacheco, no Bairro de Nova Sussuierana, em Salvador - Realizada no turno noturno com jovens e Adultos da EJA / Etapa 6 - que corresponde ao 1º e 2º ano do Ensino Médio; (Público com idades entre 18 e 49 anos);</p> <p>No Centro Educacional Carneiro Ribeiro CLASSE II, no Bairro Pero Vaz, em Salvador - Realizada no turno matutino com jovens integrantes do Projeto Tempo Juvenil / Etapa 3 - que corresponde ao 6º e 7º ano do Ensino Fundamental. (Público com idades entre 15 e 17 anos).</p> <p>Todos os estudantes dos programas EJA (noturno) e TJ (Diurno) enfrentam a questão da distorção idade/série e em ambos os casos as escolas enfrentam o grande problema da alta taxa de evasão escolar.</p> <p>Para as Oficinas Criativas de DT foram realizados 04 encontros com duração aproximada de 2h cada.</p> <p>Nesta oficinas, o estudante teve voz e vez, ajudando na decisão dos assuntos que seriam abordados, o que contribuiu para criar um senso de pertencimento, de responsabilidade e um ambiente mais estimulante para o aprendizado.</p>

Fonte: Elaborado pela autora (2018).

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Desenvolver esta pesquisa para conclusão do curso de Design, desde o início se apresentou como um grande desafio, ao mesmo tempo em que me trouxe bastante inspiração e me instigou ainda mais para projetos futuros, onde pretendo continuar desenvolvendo e aprofundando mais a pesquisa na área de Design atrelado à educação.

Acredito que este trabalho alcançou seu principal objetivo que era trazer uma contribuição para o desenvolvimento cognitivo, criativo, sensível e crítico de jovens e adultos, integrantes do Programa de Educação de Jovens e Adultos (EJA) e do Programa Tempo Juvenil (TJ), utilizando abordagem Design Thinking para desenvolver em conjunto com este público um Guia Prático que possa auxiliar o educador na concepção de aulas mais produtivas e criativas.

No decorrer do processo, apesar de todas as dificuldades e percalços enfrentados como a evasão escolar e alta rotatividade do público que ainda frequenta as aulas na EJA, foi necessário fazer alguns ajustes nas atividades planejadas e assim fui percebendo dia após dia a importância e relevância do trabalho desenvolvido e quanto ainda há por fazer.

No momento atual, não dá mais pra dissociar o processo formativo das experiências vividas e buscar uma formação e uma atuação profissional dentro do vasto campo de atuação do Designer que seja diferenciada e realmente significativa e impactante para todos os usuários dos seus produtos e serviços. Esse é o principal papel do designer: projetar algo para além da visão apenas superficial, mas que gere impacto real através de soluções criativas para resolução dos problemas que se apresentam.

Considero este trabalho um passo bastante importante para meu aprendizado como Designer e Educomunicadora, mas que ainda há muito o que aprender, fazer, dialogar, trocar experiências e realmente transformar a escola que temos, na escola que desejamos para nossos jovens.

Com isto, a presente pesquisa não se encerra no projeto de conclusão de curso da graduação, mas dá início a um projeto maior que se pretende desenvolver a nível de pós-graduação a fim de dar continuidade à proposta e buscar maior aprofundamento dos estudos aqui iniciados.

Espero que esta pesquisa colabore com outros pesquisadores, educadores, designers e demais interessados no assunto para que se inspirem na trajetória aqui percorridas e principalmente utilizem a criatividade e o Design para realizar mudanças significativas em suas vidas, em seus trabalhos e que sejam multiplicadores da experiência de mudança.

REFERÊNCIAS

AMORIM, Antonio; DANTAS, Tânia Regina; FARIA, Edite Maria da Silva de, org. **Identidade, cultura, formação, gestão e tecnologia na Educação de Jovens e Adultos**. Salvador: EDUFBA, 2016.

BRASIL. **Base Nacional Comum Curricular** - Ministério da Educação. 3ª versão revisada e aprovada pelo CNE. Disponível em: <<http://portal.mec.gov.br>> (Acesso em 14 outubro 2017)

BROWN, Tim. **Design thinking: uma metodologia poderosa para decretar o fim das velhas ideias**. Rio de Janeiro: Elsevier, 2010.

CAVALCANTI, Carolina Costa e FILATRO, Andrea. **Design Thinking na Educação Presencial, a distância e corporativa**. 1.ed. São Paulo: Saraiva, 2016

GONSALES, Priscila. **Design Thinking e a ritualização de boas práticas educativas**. São Paulo: Instituto Educadigital, 2017. Edição do Kindle.

INSTITUTO ALANA. **Criativos da Escola / Design for Change**: Material de Apoio produzido pelo Instituto Alana Disponível em: <<http://www.criativosdaescola.com.br>> Acesso em: 22 set. 2018

Instituto Península. **Ebook - Aprender a Aprender: Como o Design pode transformar a escola**. Tellus - Agência de Design em Serviços públicos. Disponível em: <<http://www.institutopeninsula.org.br>> Acesso em: 20 set. 2018

IDEO.Org. **Kit DT. Design Thinking para Educadores**. 1.ed. Versão em Português: Instituto Educadigital, 2014. Disponível em: <<http://www.dtparaeducadores.org.br/>> Acesso em:16 set. 2018.

MELO, Adriana; ABELHEIRA, Ricardo. **Design Thinking & Thinking Design - metodologia, ferramentas e reflexões sobre o tema**. São Paulo: Novatec, 2015.

MORAN, José Manuel. **A educação que desejamos: novos desafios e como chegar lá**. 2.ed. Campinas, SP: Papirus, 2007.

PINHEIRO, Tennyson; ALT, Luís. **Design Thinking Brasil: empatia, colaboração e experimentação para pessoas, negócios e sociedade**. Rio de Janeiro: Elsevier, 2012.

REGINALDO, Thiago; **Referenciais Teóricos e Metodológicos para prática do Design Thinking na Educação Básica**. Dissertação de Mestrado submetida ao Programa de Pós-Graduação em Engenharia e Gestão do Conhecimento da Universidade Federal de Santa Catarina. Florianópolis, 2015

TRIPP, David; **Pesquisa-ação: uma introdução metodológica**. Artigo publicado no periódico Educação e Pesquisa, São Paulo, v. 31, n.3, p. 443-466, set./dez. 2005

VIANNA, Maurício. [et al.] **Design Thinking: inovação em negócios**. Rio de Janeiro: MJV Press, 2012.

VERSTEEG-VEDANA, Henrique et al. **Manifesto 55 - Experiências Transformadoras**. Plataforma Digital.< <https://manifesto55.com/sobre-manifesto-55/>> Acesso em 20 outubro 2018

TERMO DE AUTORIZAÇÃO DE USO DE IMAGEM E VOZ

Neste ato, e para todos os fins em direito admitidos, autorizo expressamente a utilização da minha imagem e voz, em caráter definitivo e gratuito, constante em fotos e filmagens decorrentes da minha participação no projeto de TCC DESIGN realizado na Escola de Belas Artes da UFBA a seguir discriminado:

Título do projeto: Design Thinking na Educação de Jovens e Adultos
Pesquisador: Débora Freire
orientador: Profa Erica Ribeiro

Objetivos principais:
Desenvolver oficinas de Design Thinking com alunos EJA, através da experimentação in loco, co-criação e vivência com personagens reais envolvidos no processo de aprendizagem para a construção de um material pedagógico que sirva de inspiração e guia para outras experiências educacionais com mesmo público-alvo.

As imagens e a voz poderão ser exibidas: nos relatórios parcial e final do referido projeto, na apresentação áudio-visual do mesmo, em publicações e divulgações acadêmicas, em festivais e premiações nacionais e internacionais, assim como disponibilizadas no banco de imagens resultante da pesquisa e na Internet, fazendo-se constar os devidos créditos.

O aluno fica autorizado a executar a edição e montagem das fotos e filmagens, conduzindo as reproduções que entender necessárias, bem como a produzir os respectivos materiais de comunicação, respeitando sempre os fins aqui estipulados.

Por ser esta a expressão de minha vontade, nada terei a reclamar a título de direitos conexos a minha imagem e voz ou qualquer outro.

11/10 de outubro de 2018.

Sallador
Assinatura

Nome: Andréio dos Santos Leal
RG: 07.361.514-51
Escola: Ruth Pacheco
Responsável legal (se menor 18 anos): _____

TERMO DE AUTORIZAÇÃO DE USO DE IMAGEM E VOZ

Neste ato, e para todos os fins em direito admitidos, autorizo expressamente a utilização da minha imagem e voz, em caráter definitivo e gratuito, constante em fotos e filmagens decorrentes da minha participação no projeto de TCC DESIGN realizado na Escola de Belas Artes da UFBA a seguir discriminado:

Título do projeto: Design Thinking na Educação de Jovens e Adultos
Pesquisador: Débora Freire
orientador: Profa Erica Ribeiro

Objetivos principais:

Desenvolver oficinas de Design Thinking com alunos EJA, através da experimentação in loco, co-criação e vivência com personagens reais envolvidos no processo de aprendizagem para a construção de um material pedagógico que sirva de inspiração e guia para outras experiências educacionais com mesmo público-alvo.

As imagens e a voz poderão ser exibidas: nos relatórios parcial e final do referido projeto, na apresentação áudio-visual do mesmo, em publicações e divulgações acadêmicas, em festivais e premiações nacionais e internacionais, assim como disponibilizadas no banco de imagens resultante da pesquisa e na Internet, fazendo-se constar os devidos créditos.

O aluno fica autorizado a executar a edição e montagem das fotos e filmagens, conduzindo as reproduções que entender necessárias, bem como a produzir os respectivos materiais de comunicação, respeitando sempre os fins aqui estipulados.

Por ser esta a expressão de minha vontade, nada terei a reclamar a título de direitos conexos a minha imagem e voz ou qualquer outro.

Elizandra de Jesus de outubro de 2018.

Elizandra de Jesus
Assinatura

Nome: Elizandra de Jesus

RG: 0214262 146 37

Escola: Paulista Pacheco

Responsável legal (se menor 18 anos) _____

TERMO DE AUTORIZAÇÃO DE USO DE IMAGEM E VOZ

Neste ato, e para todos os fins em direito admitidos, autorizo expressamente a utilização da minha imagem e voz, em caráter definitivo e gratuito, constante em fotos e filmagens decorrentes da minha participação no projeto de TCC DESIGN realizado na Escola de Belas Artes da UFBA a seguir discriminado:

Título do projeto: Design Thinking na Educação de Jovens e Adultos
Pesquisador: Débora Freire
orientador: Profa Erica Ribeiro

Objetivos principais:

Desenvolver oficinas de Design Thinking com alunos EJA, através da experimentação in loco, co-criação e vivência com personagens reais envolvidos no processo de aprendizagem para a construção de um material pedagógico que sirva de inspiração e guia para outras experiências educacionais com mesmo público-alvo.

As imagens e a voz poderão ser exibidas: nos relatórios parcial e final do referido projeto, na apresentação áudio-visual do mesmo, em publicações e divulgações acadêmicas, em festivais e premiações nacionais e internacionais, assim como disponibilizadas no banco de imagens resultante da pesquisa e na Internet, fazendo-se constar os devidos créditos.

O aluno fica autorizado a executar a edição e montagem das fotos e filmagens, conduzindo as reproduções que entender necessárias, bem como a produzir os respectivos materiais de comunicação, respeitando sempre os fins aqui estipulados.

Por ser esta a expressão de minha vontade, nada terei a reclamar a título de direitos conexos a minha imagem e voz ou qualquer outro.

9.9.1. VADON.15 de Outubro de 2018.

Assinatura

Nome: Wanderlei Ferreira Barbosa

RG: _____

Escola: _____

Responsável legal (se menor 18 anos) _____

TERMO DE AUTORIZAÇÃO DE USO DE IMAGEM E VOZ

Neste ato, e para todos os fins em direito admitidos, autorizo expressamente a utilização da minha imagem e voz, em caráter definitivo e gratuito, constante em fotos e filmagens decorrentes da minha participação no projeto de TCC DESIGN realizado na Escola de Belas Artes da UFBA a seguir discriminado:

Título do projeto: Design Thinking na Educação de Jovens e Adultos

Pesquisador: Débora Freire

orientador: Profa Erica Ribeiro

Objetivos principais:

Desenvolver oficinas de Design Thinking com alunos EJA, através da experimentação in loco, co-criação e vivência com personagens reais envolvidos no processo de aprendizagem para a construção de um material pedagógico que sirva de inspiração e guia para outras experiências educacionais com mesmo público-alvo.

As imagens e a voz poderão ser exibidas: nos relatórios parcial e final do referido projeto, na apresentação áudio-visual do mesmo, em publicações e divulgações acadêmicas, em festivais e premiações nacionais e internacionais, assim como disponibilizadas no banco de imagens resultante da pesquisa e na Internet, fazendo-se constar os devidos créditos.

O aluno fica autorizado a executar a edição e montagem das fotos e filmagens, conduzindo as reproduções que entender necessárias, bem como a produzir os respectivos materiais de comunicação, respeitando sempre os fins aqui estipulados.

Por ser esta a expressão de minha vontade, nada terei a reclamar a título de direitos conexos a minha imagem e voz ou qualquer outro.

11/10 de 2018 de 2018.

Kuri Maquenze Brandão
Assinatura

Nome: Kuri Maquenze Brandão da Silva

RG: _____

Escola: Ruth Pacheco

Responsável legal (se menor 18 anos) _____

TERMO DE AUTORIZAÇÃO DE USO DE IMAGEM E VOZ

Neste ato, e para todos os fins em direito admitidos, autorizo expressamente a utilização da minha imagem e voz, em caráter definitivo e gratuito, constante em fotos e filmagens decorrentes da minha participação no projeto de TCC DESIGN realizado na Escola de Belas Artes da UFBA a seguir discriminado:

Título do projeto: Design Thinking na Educação de Jovens e Adultos
Pesquisador: Débora Freire
orientador: Profa Erica Ribeiro

Objetivos principais:

Desenvolver oficinas de Design Thinking com alunos EJA, através da experimentação in loco, co-criação e vivência com personagens reais envolvidos no processo de aprendizagem para a construção de um material pedagógico que sirva de inspiração e guia para outras experiências educacionais com mesmo público-alvo.

As imagens e a voz poderão ser exibidas: nos relatórios parcial e final do referido projeto, na apresentação áudio-visual do mesmo, em publicações e divulgações acadêmicas, em festivais e premiações nacionais e internacionais, assim como disponibilizadas no banco de imagens resultante da pesquisa e na Internet, fazendo-se constar os devidos créditos.

O aluno fica autorizado a executar a edição e montagem das fotos e filmagens, conduzindo as reproduções que entender necessárias, bem como a produzir os respectivos materiais de comunicação, respeitando sempre os fins aqui estipulados.

Por ser esta a expressão de minha vontade, nada terei a reclamar a título de direitos conexos a minha imagem e voz ou qualquer outro.

Salvador, 11 de outubro de 2018.

Carla dos Santos Gomes Santana
Assinatura

Nome: Carla dos Santos Gomes de Santana

RG: 14 862 146 57

Escola: Ruth Pacheco

Responsável legal (se menor 18 anos) _____

CLASSE II
18/10
LISTA DE PRESENÇA

1. Talone Santana TJA03
2. Jackson Santos TJ3A
3. Vitor Hugo de Amor Durão Brito TJ3A
4. João Lucas Lima Brandão TJ3A
5. João Paulo Mariano TJ3B
6. Caionil Bonfim
7. Emily Almeida Andrade TJ3B
8. Rafaela de Jesus Xavier TJ3B

ESCOLA CLASSE II
LISTA DE PROSEÇA

- 31.10.18
ENCANTO 4

1. Rodrigo Bonfim Damasceno
2. Emily Almeida Andrade
3. Caíbal Bonfim Damasceno
4. JACKSON SANTOS DE SOUZA
5. Juan Eric Jesus da SILVA
6. Lucas Levi Pereira dos Santos
7. Leiriel Bonfim Santos da Cruz
8. Roman Pablo Andrade da Cruz
9. Tailome Santana.
- 10.
11. Vitor Hugo Pereira
12. Rodrigo B.S. Leal
13. Edouard S dos Santos
14. Juan Santos

LISTA DE PRESENÇA - RUTH PACHECO
ENCANTO 3 18.10.18

1. Franciane M de Jesus
2. Yure Maquenze Brandão da Silva
3. Donilo de Souza Carvalho
4. Adriel Gilson Oliveira
5. Helio Pereira
6. Michael Douglas
7. Gabriel Gonçalves Dos Santos
8. Graia Kelly Pereira Ferreira
9. Gleudson Sampaio Brito
10. Jônatas dos Santos Carvalho
11. Carla dos Santos
12. Bruno, Silva
13. Andreia dos Santos Bual
14. Elizabeth de Jesus Pires
15. Cãmia Kelly Souza dos Santos da S.
16. Kanderlei Ferreira Barbosa

LISTA DE PRESENÇA – PARTICIPAÇÃO NAS OFICINAS

Projeto: Design Thinking na Educação de Jovens e Adultos
Pesquisador: Débora Freire
Orientador: Profa Erica Ribeiro

ENCONTRO 2 TEMA: IDEAÇÃO

DATA: 11/10/18 LOCAL: C.E.C.D - CHASSE II

PARTICIPANTES:

1. Achilton Sousa dos Santos
2. Emily Almeida Andrade
3. Leiriel Benfim Santos
4. Juan Santos
5. Luiz Henrique
6. Renan Paulo Andrade da Cruz
7. _____
8. _____
9. _____
10. _____
11. _____
12. _____
13. _____
14. _____
15. _____
16. _____
17. _____
18. _____
19. _____
20. _____
21. _____
22. _____

LISTA DE PRESENÇA – PARTICIPAÇÃO NAS OFICINAS

Projeto: Design Thinking na Educação de Jovens e Adultos
Pesquisador: Débora Freire
Orientador: Profa Erica Ribeiro

ENCONTRO 1 TEMA: IMERSÃO / IDEIAÇÃO

DATA: 04/10/18 LOCAL: Escola Ruth Pacheco

PARTICIPANTES:

1. Carla dos Santos Gomes de Santana
2. Elizete de Jesus Pires
3. Andriana dos Santos Saual
4. Jilten Sampaio Tosta
5. Ranieri Ferreira Barbosa
6. _____
7. _____
8. _____
9. _____
10. _____
11. _____
12. _____
13. _____
14. _____
15. _____
16. _____
17. _____
18. _____
19. _____
20. _____
21. _____
22. _____

LISTA DE PRESENÇA – PARTICIPAÇÃO NAS OFICINAS

Projeto: Design Thinking na Educação de Jovens e Adultos

Pesquisador: Débora Freire

Orientador: Profa Erica Ribeiro

ENCONTRO 2 TEMA: IDEAÇÃO / PROTOTIPAGEM

DATA: 11/10/18 LOCAL: ESCOLA RUTH PICHECO

PARTICIPANTES:

1. Carla dos Santos Gomes de Santana
2. Thiago de Jesus Pires
3. Andréia dos Santos Araújo
4. Yuri Maquenze Brandão da Silva
5. Arthur Souza Santos
6. Wanderlei Ferreira Pontes
7. _____
8. _____
9. _____
10. _____
11. _____
12. _____
13. _____
14. _____
15. _____
16. _____
17. _____
18. _____
19. _____
20. _____
21. _____
22. _____

LISTA DE PRESENÇA – PARTICIPAÇÃO NAS OFICINAS

Projeto: Design Thinking na Educação de Jovens e Adultos
Pesquisador: Débora Freire
Orientador: Profa Erica Ribeiro

ENCONTRO 1 TEMA: IMERSÃO

DATA: 04/10/18 LOCAL: C.E.C.P. - CLASSE II

PARTICIPANTES:

1. Adailton ~~sousa~~ sousa da santos
2. Emily Almeida Andrade
3. Larissa Helen Silva de Oliveira
4. Bizuel Benfim Santos
5. Juan Santos
6. Luiz Henrique
7. _____
8. _____
9. _____
10. _____
11. _____
12. _____
13. _____
14. _____
15. _____
16. _____
17. _____
18. _____
19. _____
20. _____
21. _____
22. _____

DÉBORA FREIRE

GUIA PRÁTICO DESIGN THINKING NA EDUCAÇÃO DE JOVENS E ADULTOS

Acesse Guia Completo em:

<https://drive.google.com/file/d/1KLMYKTNb9aS30vsUVXBJvOLKWpvkfavW/view?usp=sharing>