

DÉBORA FREIRE

GUIA PRÁTICO DESIGN THINKING NA EDUCAÇÃO DE JOVENS E ADULTOS



SUMÁRIO

APRESENTAÇÃO



ANIME-SE!

Design e educação?
Porque Design Thinking?
Design Thinking e a BNCC



INSPIRE-SE!

Ideias e percursos
Iniciando a construção do Guia

CRIATIVE-SE!

Oficinas Criativas DT na EJA
Encontro 1: Imersão / Definindo o desafio
Encontro 2: Ideação / Projetando soluções
Encontro 3: Prototipação / Mão na massa
Encontro 4: Experimentação



FAÇA VOCÊ MESMO!

APRENDIZADOS

REFERÊNCIAS

CRÉDITOS

APRESENTAÇÃO

Um instrumento de apoio para o educador discutir e trocar ideias com outros professores e com seus próprios educandos a fim de usar e abusar da criatividade ao planejar aulas mais produtivas.

Traz um monte de informações, ideias, dicas e ferramentas sobre como planejar e colocar em prática aulas mais produtivas e criativas, tornando os alunos mais engajados, participativos e coautores do seu processo de aprendizagem.

O mundo mudou e para educar com êxito o jovem e adulto de hoje, a educação também precisa mudar e sabemos bem que esta não é uma tarefa fácil. Os desafios são muitos, como o gradual desinteresse dos adolescentes e jovens pelos estudos, as dificuldades de se conectar às disciplinas do currículo à vida real dos jovens e ao mercado de trabalho, a falta de diálogo entre estudantes, professores e profissionais da escola, além da falta de envolvimento

da comunidade e, como uma das consequências disso tudo, temos o agravamento da evasão escolar.

Sabemos que são muitas as dificuldades enfrentadas pelo educador que atua na educação pública e igualmente das muitas limitações e desafios da Educação de Jovens e Adultos (EJA).

Com isso, acreditamos que todos podem e devem colaborar com a mudança necessária na educação e que esta é uma construção coletiva, de interesse e participação de todos!

Assim, baseado no princípio da COCRIAÇÃO do Design Thinking, este Guia Prático visa colaborar com o professor da EJA para planejar aulas que sejam verdadeiramente relevantes e significativas, com a possibilidade de ser o diferencial na vida pessoal e profissional dos seus alunos.



**Educação é coisa séria.
Mas não precisa ser chata!**



ANIME-SE!



Aqui neste Guia, você vai descobrir como as ferramentas do DESIGN e seu modelo mental podem ser facilitadores 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.

Design e educação?

Sim! Entenda como o design e a educação podem trabalhar juntos para promover mudanças significativas no processo de aprendizagem.

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.

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.

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 nas quais eles puderam sentir, dialogar, experimentar e cocriar as sugestões aqui apresentadas para tornar as

aulas mais produtivas. Todas as atividades desenvolvidas nas oficinas foram baseadas nos três pilares principais da abordagem Design Thinking:

EMPATIA COCRIAÇÃO EXPERIMENTAÇÃO

Com isso, construímos na prática e de forma colaborativa com os estudantes novas perspectivas e possibilidades que poderão servir de inspiração e ponto de partida para novas experiências.

Design Thinking
busca promover uma
inovação centrada
no ser humano, com
preocupação voltada
às necessidades reais
das pessoas.

Design Thinking e a BNCC

Aqui você vai encontrar informações sobre as 10 Competências Gerais previstas na BNCC (Base Nacional Comum Curricular) para educação básica e as que mais se aproximam e dialogam com a abordagem Design Thinking, além de dicas e sugestões práticas para tornar as aulas mais produtivas e criativas e consequentemente o ambiente escolar um lugar mais agradável para se estar e aprender. Essas competências prevêem 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.

Isso vem corroborar ainda mais a importância da abordagem Design Thinking e sua relevância quando aplicada em contextos educativos.

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: Currículo motivador, metacognição e aplicação do conhecimento

Competência 2: Uso da criatividade para resolver problemas e criar soluções

Competência 9: Empatia e Cooperação



Fonte: MEC (adaptado pela autora, 2018)

INSPIRE-SE!



O principal objetivo desta ação foi, desenvolver em conjunto com os estudantes, algumas ideias para colaborar com o professor nesse difícil processo de transição da educação. Afinal, não há mais significado e nem espaço para a aula meramente conteudista e transmissiva em que os alunos sequer sabem o propósito daquilo que estão estudando.

Sabemos que planejar, testar e implementar aulas mais inovadoras e mais produtivas pode soar, a princípio, como um desafio para o professor, mas com certeza fará toda a diferença na sala de aula e no processo de aprendizagem dos alunos. E envolver os alunos nesse processo trará muito mais sentido e engajamento ao aprendizado para ambas as partes.

Trazer a prática e a experimentação para dentro da sala de aula, vai contribuir para a autonomia e o empoderamento do educando além

de promover o desenvolvimento pessoal e coletivo.

Ideias e percursos

Neste Guia Prático, apresentamos como foi utilizada a abordagem Design Thinking para desenvolver em conjunto com o público-alvo do projeto um Guia com ferramentas do Design e Dicas que possam auxiliar o educador na concepção de aulas mais produtivas e assim contribuir como ferramenta pedagógica em espaços educacionais para que alunos do Programa de Educação de Jovens e Adultos e do Programa Tempo Juvenil desenvolvam conhecimentos, habilidades, atitudes e valores previstos na Base Nacional Comum Curricular (BNCC), contribuindo dessa forma para o desenvolvimento cognitivo, criativo, sensível e crítico desses jovens e adultos que já trazem para sala de aula suas experiências diferenciadas de vida e de trabalho.

Será que há uma metodologia mais assertiva e adequada para cada tipo de situação na sala de aula?

O propósito, a intenção, a atitude e o entendimento são as habilidades essenciais para o século XXI. Ter um propósito compartilhado entre professor e alunos é uma das maiores razões e inspirações para que todos se engajem e se motivem com o processo de aprendizado.

(Manifesto 55, p.4)

Iniciando a construção do Guia

Para elaborar este Guia Prático de forma colaborativa com os alunos da EJA, foram utilizadas ferramentas e processos do design através da abordagem Design Thinking percorrendo as etapas: **Imersão**, **Ideação**, **Prototipação** e **Experimentação**.

Nesse momento foi muito importante a EMPATIA e a ESCUTA: conversar abertamente com os estudantes, dialogar sobre sua visão para o futuro e quais os objetivos que eles gostariam de conquistar, dentro e fora da sala de aula.

Quais são os sonhos e desejos para melhoria da escola?
Como podemos tornar a escola um lugar mais atrativo, acolhedor e significativo para todos?
Como podemos colaborar para tornar as aulas mais produtivas?
Essas foram algumas das questões discutidas com os estudantes durante as oficinas nas escolas.

IMERSÃO

Compreender o Problema e mapear as dores:
OUVIR / OBSERVAR / SENTIR / ENTENDER
Definir o desafio!

IDEAÇÃO

Projetar Soluções
DEFINIR / CRIAR / IDEAR
Tempestade de ideias!

PROTOTIPAÇÃO

Tirar as ideias do papel
APROFUNDAR / ORGANIZAR / TESTAR
Colocar a Mão na Massa!

EXPERIMENTAÇÃO

Testar novas práticas sem medo de errar
ENTREGAR / VALIDAR / IMPLEMENTAR
Avaliar a experiência!

A EMPATIA é a prática de conectar-se ao outro e captar o que ele está sentindo. Esta é a base para estimular outras habilidades essenciais, como a comunicação, a criatividade, a inteligência emocional e o trabalho em equipe.

“É muito importante fazer com que o estudante sempre conheça o propósito e objetivo de cada tarefa a fim de melhor compreendê-la e impedir que ela fique em um enfoque superficial, baseado apenas em seu cumprimento e entrega, sem a necessidade de reflexão, o que o desmotiva e desengaja.”

(Manifesto 55,p.6)

Quando o educador se torna mais empático e transparente, compartilhando suas ideias de aulas ou dinâmicas de grupo, ele abre as portas para o diálogo e todos ao redor acabam se engajando voluntariamente aos seus objetivos. Contudo, o engajamento não pode ser imposto. Ele é algo voluntário, que se escolhe assumir.

E para estimulá-lo, o propósito é um dos melhores caminhos. Isso porque o propósito traz um significado para o que está sendo visto em sala de aula, ajuda o aluno a compreender o real motivo de estar estudando tal conteúdo e traz uma motivação extra para que ele se engaje. (Manifesto 55)

CRIATIVE-SE!



OFICINAS CRIATIVAS DESIGN THINKING NA EJA

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 Design Thinking através da realização de Oficinas Criativas de DT com jovens e adultos da EJA e do Programa Tempo Juvenil (TJ).

Foram realizadas Oficinas Criativas em 2 escolas públicas diferentes:

No Colégio Estadual Ruth Pacheco, no Bairro de Nova Sussuarana, 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);
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).

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.

Para as Oficinas Criativas de DT foram realizados 04 encontros com duração aproximada de 2h cada.

Nesta oficina, 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.

Encontro 1

IMERSÃO

Palavras chave:
OUVIR; OBSERVAR; ENTENDER.

Objetivo Principal:

Compreender o problema, quais necessidades e anseios.

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).

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:

Distribuir cartões com perguntas disparadoras que estimulem reflexão e discussão sobre os principais problemas e desafios enfrentados pela escola.

Exemplos de perguntas:

Como seria a escola ideal?

Como eu gostaria que fossem as aulas?

Como eu me sinto dentro da escola?

O que eu gostaria de aprender mais?

Quais os pontos positivos e negativos da escola?

Compartilhando:

As respostas às perguntas disparadoras devem ser colocadas em cartões de cores variadas e à medida que forem respondidas, serão coladas num painel. Com todas as respostas na parede, os cartões deverão ser agrupados

por temáticas e a partir daí, o grupo deve definir qual o desafio que será trabalhado durante os demais encontros.

Definindo o desafio: **COMO PODEMOS...?**

Sugestão:

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.

Encerramento:

Avaliando a oficina em uma palavra.

Materiais Necessários:

Papéis coloridos ou adesivos similar a Post Its de cores diversas; cartões com perguntas disparadoras; canetas coloridas;

Encontro 2



IDEAÇÃO

Palavras chave:
CRIAR; DEFINIR; IDEAR

Objetivo Principal:

Gerar ideias e projetar soluções que possam resolver um problema comum a todos.

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.

Compartilhando:

Todos os grupos apresentam as ideias e propostas para solucionar o desafio ao restante da sala.

Define-se assim a melhor ou grupo de melhores ideias para pensá-las sob parâmetros das restrições:

É viável realizar em curto prazo?

Soluciona um problema real?

Temos recursos para executá-la?

Encerramento:

Avaliando o dia com base no que aprendeu.

Materiais Necessários:

Papéis coloridos ou adesivos similar a Post Its de cores diversas; papel metro; canetas coloridas.

Lembre-se!

Esta é uma prática criativa e participativa que não pode ser executada sozinha. Por isso, professor e aluno devem unir competências para chegar ao melhor resultado.

Encontro 3

PROTOTIPAÇÃO

Palavras chave:

APROFUNDAR; ORGANIZAR; TESTAR.

Objetivo Principal:

Tirar ideias do papel; compartilhar ideias geradas e definir como implementar a melhor solução para o desafio.

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.

Usar o vídeo para se aprofundar mais na temática e obter mais informações sobre as soluções propostas para o desafio.

Mini Oficina de Vídeo:

Princípios básicos para produção de conteúdo audiovisual: Ideia / Roteiro / Gravação. Equipe: Quem faz o que?

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.

Refletindo:

Para solucionar o desafio, a melhor ideia ou o melhor a fazer é...

Materiais Necessários:

Papel ofício; canetas coloridas; Câmera de vídeo ou celular; Microfone.

Anote!

O Vídeo é uma das ferramentas utilizadas para a prototipação que permite engajar os estudantes na solução de um problema ou desafio comum a todos.

Encontro 4



EXPERIMENTAÇÃO

Palavras chave:

ENTREGAR, VALIDAR, IMPLEMENTAR

Objetivo Principal:

Validar propostas geradas e avaliar experiência

Atividade:

Elaborar em conjunto o plano de ações para implementação das ideias propostas:

O que fazer?

Como fazer?

Qual prazo?

Quem faz o que?

Exibir material produzido em vídeo durante o processo;
Abrir roda de discussão sobre a experiência vivenciada nas oficinas e comentar as sugestões para conteúdo do Guia Prático para aulas mais produtivas.

Compartilhando:

Cada aluno participante deve fazer auto-avaliação da sua participação nas atividades e compartilhar com o grupo suas impressões e sugestões de melhorias.

Encerramento:

Avaliação final, preencher ficha de avaliação distribuída.

Materiais Necessários:

Papel e caneta; fichas de avaliação xerocadas.

Importante!

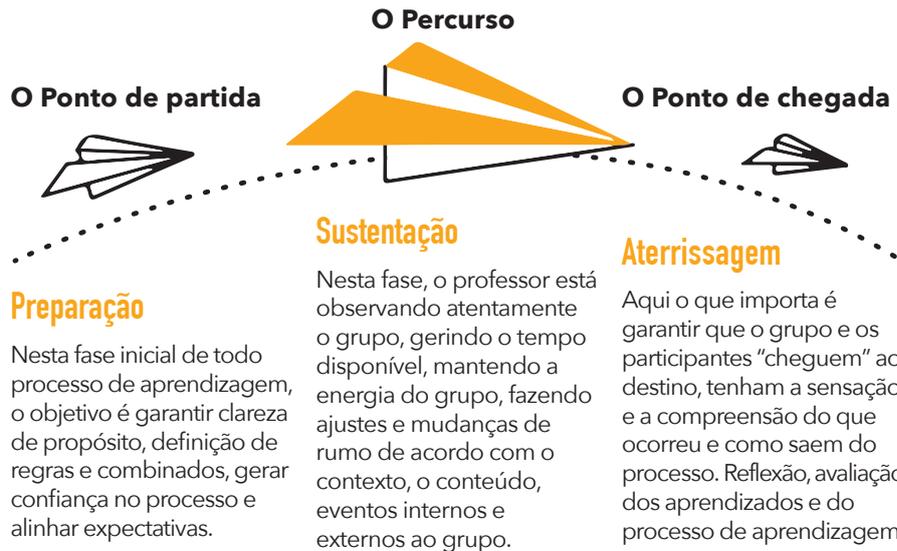
Colocar o aluno no centro da proposta pedagógica e criar oportunidades para que se torne o principal agente do seu aprendizado.

FAÇA VOCÊ MESMO!



PLANEJANDO AULAS MAIS PRODUTIVAS

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.



Arcos de aprendizagem

Essa ferramenta foi desenvolvida pela Kaospilot, escola de empreendedorismo e liderança na Dinamarca, e é utilizada internamente para desenhar o currículo dos programas de curta e longa duração.

E agora, use as estratégias do Design Thinking para realizar aulas mais produtivas e criativas!



“O Design Thinking traz para escola uma maneira diferente de pensar, sentir e agir sobre a construção das aprendizagens, onde a comunidade escolar pode refletir junto sobre determinadas questões, cocriar e testar soluções para elas, contextualizando e ressignificando os saberes, fazendo com que os alunos sintam e acreditem na possibilidade da mudança.”

(GONSALES, 2017)



ETAPA 0: Definindo o desafio

Nesse momento é importante, antes de tudo, compreender o problema ou desafio que se deseja solucionar. É o momento de OUVIR / OBSERVAR / SENTIR / ENTENDER.

Objetivo:

Estimular a participação ativa, a fala e a escuta em sala de aula na tomada de decisões coletivas e no engajamento para solução de um problema ou desafio que seja pertinente ao grupo.

Materiais:

Canetas hidrocores coloridas, papel branco grande (tipo flipchart) ou cartolina, cartões coloridos com adesivos tipo post-its, fita-crepe.

Tempo necessário:

Uma ou duas aulas consecutivas.

Atividades:

1. Converse com a turma para definir um tema para o desafio considerando um contexto, como, por exemplo, a escola, o bairro, a comunidade. Tenha em mente os tópicos do conteúdo curricular com os quais você pretende trabalhar e sugira temas relacionados.

**LEMBRE-SE:
O ideal é que seja algo próximo da realidade dos estudantes!**

2. Para sensibilizar o grupo, realize uma dinâmica distribuindo cartões com questionamentos estimulantes e inquietantes para os estudantes debaterem e cocriarem o conhecimento sobre o tema que será abordado na aula. Nessa oportunidade, incentive-os a falar e expressar para o grupo sua opinião sobre o tema em questão.

3. Divida a classe em quatro ou cinco grupos e entregue a cada grupo cartolinas ou folhas brancas de tamanho grande, canetinhas e papéis coloridos ou adesivos similar a post-its de cores diversas; Varie as cores dos materiais. Além de dar um visual mais agradável e lúdico, as cores são envolventes.

4. Peça que os jovens façam uma divisão na cartolina/ folha e escrevam bem grande de um lado “Sonhos” e do outro “Pesadelos”, como na ilustração a seguir.

SONHOS	PESADELÓS

5. Sugira que todos no grupo, individualmente, escrevam nos papéis coloridos, aquilo que gostariam que acontecesse em relação ao tema escolhido (sonhos), que desejos ou perspectivas eles já têm ou gostariam que acontecesse. Peça que escrevam um sonho por papelzinho de forma sucinta e cole na cartolina, na área dedicada aos sonhos. Sugestão: cada aluno pode colar 1, 2 ou quantos papezinhos quiser. Quanto mais, melhor. Ajude-os a entender como expressar os sonhos: pode ser uma sensação, um fato concreto, uma frase, um sentimento, uma ação, uma atividade, uma atitude.

Assim que todos encherem um dos lados do cartaz, peça que leiam as respostas de cada um e organizem as informações parecidas colando perto umas das outras, para formar pequenos agrupamentos de sonhos semelhantes.

6. Depois dos sonhos, é a vez dos pesadelos. Mesma coisa, só que agora do outro lado da folha. Peça que escrevam nos papéis coloridos e cole tudo aquilo que é indesejável no tema, ou seja, quais são as coisas que eles não gostam dentro daquele tema, coisas que já existem e não são bacanas. Incentive o grupo a ser crítico e pontuar todos os entraves que eles lembrarem. Feito isso, todos

agrupam os pesadelos. Por exemplo, “medo” com “insegurança”.

7. Após a análise de todas as respostas dos sonhos e pesadelos, combinem coletivamente um desafio para ser trabalhado com o tema proposto.

O desafio é uma pergunta que vai trazer a oportunidade de inventarem juntos uma melhoria, uma solução. Todo desafio começa com a locução “Como podemos _____?” e, em seguida, vem um verbo que representa uma ação pretendida.

Exemplos de Desafios:

“Como podemos aproveitar melhor os equipamentos do bairro e da cidade ao longo do ano letivo?”

“Como podemos contribuir com a preservação ambiental de nossa cidade?”

“Como podemos tornar nossa escola um lugar mais agradável?”



ETAPA 1: Descoberta

Já com o ‘problema’ mapeado e o desafio definido, é hora de percorrer 3 etapas antes de partir para elaborar as ideias para solucionar a questão:

1. Organizar conhecimentos prévios sobre o tema. O que já sabemos sobre esse assunto?
2. Imersão mais aprofundada no contexto analisado para coleta de informações. O que precisamos saber?
3. Analisar os dados coletados. O que essas informações nos acrescenta?

Objetivo:

Levantar e organizar conhecimentos que os estudantes já possuem sobre o desafio proposto e estimular a pesquisa e coleta de dados em diferentes suportes e formatos sobre determinado assunto.

Material utilizado: blocos de anotações, canetinhas, gravadores de som, celular ou câmeras de fotografia e vídeo (se disponível), folhas brancas grandes ou cartolina, papel colorido adesivo (tipo post its).

Duração: Duas horas aula

Atividade:

1. Se for possível dentro do planejamento da escola, a turma deve “sair a campo” para mergulhar em uma grande missão investigativa.

A ideia é que eles se concentrem nas características das pessoas envolvidas no desafio e também busquem informações sobre o tema escolhido.

Eles podem observar e entrevistar essas pessoas, perguntando a opinião delas sobre a situação. O objetivo desse momento é que os estudantes compreendam a causa principal da situação escolhida no desafio, entrevistem pessoas afetadas pelo problema, exercitem sua capacidade empática em relação às pessoas. Peça que anotem tudo em cadernos e blocos ou gravem em áudio com celular.

2. Após esse momento, analisem em conjunto os conhecimentos trazidos, categorizando-os e agrupando-os conforme afinidades e coloquem interrogações ao lado dos tópicos que necessitam de maior aprofundamento ou pesquisas complementares.

3. Combine com os estudantes um prazo para realizar a pesquisa complementar necessária (organize por tópicos e defina tarefas: quem pesquisa sobre o que).

Exemplo: uma equipe pode ficar responsável por pesquisar e/ou produzir imagens que se relacionam ao

tema/desafio proposto (essas imagens poderão contribuir visualmente e agregar conhecimentos ao painel elaborado anteriormente); outra equipe pode se responsabilizar por pesquisar dados estatísticos importantes sobre o tema e outra se responsabilizar por pesquisar autores, notícias publicadas em meios de comunicação ou conversar pessoalmente com outros profissionais ou pessoas mais velhas que possam falar sua opinião e experiência sobre esse tema.

Nesse momento TODA informação captada é muito bem vinda.

IMPORTANTE!

Envolver atores da comunidade externa à escola pode expandir tempos, espaços e refletir nos resultados da aprendizagem.

4. Com a folha grande ou a cartolina, crie com os estudantes uma “persona” para representar o perfil das pessoas envolvidas. Deixe-os usarem muita criatividade para o desenho. Pode ser um aluno, professor, alguém da comunidade. E peça que eles coloquem em papéis coloridos o que coletaram durante a pesquisa: palavras, sensações, frases curtas para as seguintes perguntas:

O que pensam as pessoas afetadas neste desafio?

Quais os objetivos?

O que sentem?

O que fazem?

O que falam?

O que escutam?

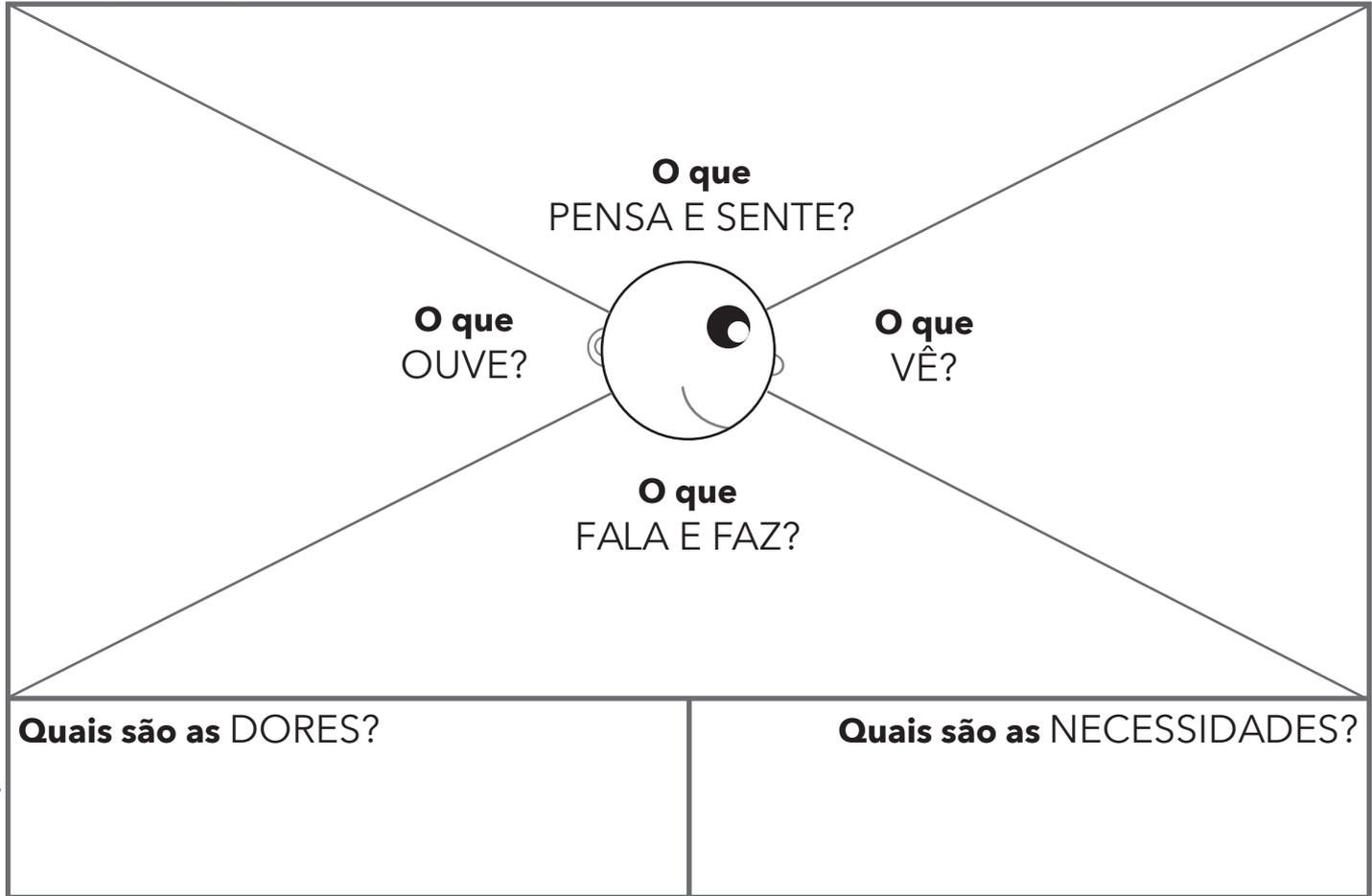
O que veem?

Quais as tristezas?

Mapa da empatia é

uma ferramenta que visa descrever de forma clara e concisa o que alguém diz e faz, ouve, sente e pensa. Assim, serve para ajudar a enxergar o problema ou desafio a partir da perspectiva do outro e dessa forma contribuir para planejar uma solução mais assertiva para o desafio proposto.

Mapa da Empatia





ETAPA 2: INTERPRETAÇÃO

Esse é o momento em que os estudantes deverão exercer suas capacidades de análise para melhor entender a situação.

Objetivo:

Analisar e interpretar todo material coletado, decifrar as descobertas e encontrar os principais elementos que poderão ajudar na hora de buscar solução para o desafio.

Material utilizado:

Canetas, papéis para anotações, cartolina e canetas coloridas.

Duração: uma hora aula.

Atividade:

1. Incentive os alunos a conversarem e fazerem anotações a respeito dos seguintes pontos: Quais os temas ou questões que mais apareceram na fase anterior?

Quais pontos não apareceram muito, mas merecem atenção? Alguns pontos que apareceram não são tão relevantes? O que não podemos deixar de considerar em relação a essa pessoa?

2. Com base nesta discussão, peça ao grupo para desenhar numa cartolina um esquema com os principais aspectos do problema discutido.

Este esquema pode ser uma linha do tempo, um mapa conceitual, uma tabela, um diagrama ou até mesmo contar uma história sobre as pessoas que observaram.

CRIE MURAI

Com materiais que podem ser usados como auxílio durante a aula ou ainda pode-se criar murais públicos para que todos os alunos contribuam agregando ainda mais informações e materiais pesquisados.



ETAPA 3: IDEAÇÃO

Nesta fase, é importante que todos tenham a oportunidade de falar e expor suas ideias para solucionar o desafio, considerando, as características das pessoas envolvidas que foram levantadas na fase da Descoberta e da Interpretação.

Objetivo:

Oportunizar a todos os estudantes a comunicação oral de forma clara e objetiva, através de exposição para o grupo expondo e defendendo suas ideias e pontos de vista.

Material utilizado:

Canetas, papéis para anotações, painéis utilizados nas fases anteriores, cartolina.

Duração: duas horas aula

Atividade:

1. Realize com os estudantes uma sessão de brainstorming (chuva de ideias). Procure manter o ambiente agradável para que cada um possa sentir-se confortável ao comunicar suas ideias. Uma ideia pode ser uma ação concreta, uma atividade nova, uma campanha, um produto e por aí vai!

Sugestão: vocês podem organizar coletivamente uma mesa de lanches, frutas, sucos para estimular ainda mais o envolvimento e a fruição das ideias!

IMPORTANTE: num brainstorming não existe ideia ruim, feia, sem graça, boba ou errada... todas as ideias são válidas. As únicas coisas que são proibidas são: caçoar, julgar e criticar as ideias dos outros.

2. Proponha também uma ideação silenciosa individual (cada um no grupo pensa sozinho em algumas possíveis ideias para o desafio e anota em um papel).

3. Faça uma rodada em que cada um conte as suas ideias e um dos participantes pode ir anotando numa cartolina cada idéia em uma linha diferente.

4. Na segunda rodada, cada pessoa pode apontar quais das ideias ou aspectos das ideias dos colegas mais apreciou ou achou que podem ser combinadas. Aproveite para ressaltar que não é preciso cada um defender ou justificar a sua ideia, mas sim tentar compor ideias que todos trouxeram. O exercício aqui é colaborar, fazer junto, cocriar.

5. Finalmente, o grupo deverá eleger uma combinação das ideias que surgiram e acrescentar as modificações que desejarem.



REGRAS PARA BRAINSTORMING

Estas regras farão com que seu brainstorming seja focado, eficaz e divertido.

Apresente-as no começo de cada sessão, mesmo que sirvam apenas como lembrete para os participantes com mais experiência.

1. Evite o julgamento. Não há más ideias nesta altura. Haverá bastante tempo para selecioná-las depois.

2. Encoraje as ideias ousadas. Mesmo que algo não pareça realista, pode estimular uma ideia em outra pessoa. Construa em cima das ideias dos outros.

3. Acrescente às ideias utilizando “e”. Evite o uso da expressão “mas”.

4. Foque o tópico. Para aproveitar melhor a sessão, mantenha em mente a questão de brainstorm.

5. Uma conversa de cada vez. Todas as ideias precisam ser ouvidas, para que se possa construir em cima delas.

6. Seja visual. Desenhe suas ideias, em vez de só escrevê-las. Bonecos palito e esboços simples podem dizer mais do que muitas palavras.

7. Quantidade é melhor que qualidade. Defina um objetivo exorbitante - e o ultrapasse. A melhor forma de encontrar uma boa ideia é ter várias ideias.

8. Erros são bem-vindos. Aceite erros e falhas. Pense no exagero como parte do processo.

Use e abuse das imagens!

A união de texto e imagens ajuda na criação de um significado, contribuindo na construção de um sentido mais amplo, além de estimular a criatividade.



ETAPA 4: EXPERIMENTAÇÃO

Agora vem a hora mais divertida, prototipar a ideia, ou seja, a solução do desafio! A primeira decisão a se fazer é o grupo escolher o formato para representar a ideia: uma maquete? Um vídeo? Um infográfico? Uma história em quadrinhos? Para decidir, o grupo deve considerar os recursos disponíveis e os talentos que o grupo possui que podem contribuir para o melhor trabalho possível.

**Aqui não pode faltar
criatividade!
Mãos à obra!**

Objetivo:

Testar a ideia definida e colocar a mão na massa.

Material utilizado:

Diversos, de acordo com o modo de representação escolhido pela equipe. Vale separar brinquedos, blocos de montar, fantasias, sucata, canetinhas, papéis, cartolinas.

Duração: uma ou duas horas aula.

Algumas possibilidades e sugestões de protótipo:

1. Dramatização: Encenar a experiência da ideia. Representar as pessoas que vão interagir com a ideia. Essa forma de prototipar é sempre muito divertida e lúdica. Mostra como as pessoas vão interagir com a ideia proposta com falas, percursos de interação e possíveis reações que as pessoas poderão ter. Eles deverão pensar num roteiro para contar a

história que represente as fases de apresentação do problema, crise e resolução. Podem usar adereços, fantasias etc.

2. História em quadrinhos: É uma forma de visualizar a experiência completa da sua ideia ao longo do tempo ou ao longo da trajetória de uso das pessoas num espaço de tempo. Deixe que os estudantes usem e abusem da criatividade!

3. Infográfico: Expressão de uma ideia em desenho, esquema ou esboço gráfico para facilitar a visualização da ideia na prática. Algumas vezes acompanha símbolos, flechas indicativas, traços, tabelas. Sugira que abusem das cores, números e ícones variados!

4. Maquetes: Uma maquete representa de forma tridimensional a sua ideia. Vocês podem usar materiais reciclados diversos, objetos, bonecos, brinquedos variados, peças de montar etc. E ainda associar desenhos e colagens.

5. Material digital: Claro que não poderia faltar essa opção, com tantos celulares à mão, computadores, tablets, dá pra fazer várias investidas. Apresentações multimídia, vídeo-entrevista, stop-motion e o que mais a criatividade permitir.



TECNOLOGIA DO BEM!

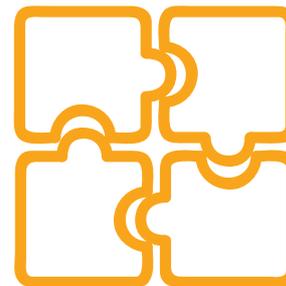
A tecnologia é bem-vinda quando ela ajuda a potencializar o aprendizado de forma criativa, podendo aproximar alunos e professores.

O uso de aparelhos eletrônicos pode ser útil na exploração de conteúdos de forma mais interativa, transformando o aluno de mero expectador em um sujeito mais ativo e participativo no seu próprio aprendizado.

O quadro negro não será aposentado, mas será complementado pelos novos recursos tecnológicos.

BRINCANDO E APRENDENDO!

Dinâmicas de grupo e Jogos criam ponte entre diversão e aprendizagem. Com eles, enquanto os estudantes se divertem é possível detectar, aprimorar e avaliar características como trabalho em equipe, resiliência, liderança e reação à contrariedade.





ETAPA 5: VALIDAÇÃO/ EVOLUÇÃO

Agora é a hora da execução de verdade! Nesta parte, vale pensar com o grupo um plano de ação que pode passar pelo seguinte roteiro:

Como a ação será realizada?

Quais serão as atividades necessárias?

O que é preciso para que essas atividades aconteçam?

São necessários alguns recursos específicos?

A equipe precisa de alguma autorização? De quem? (para sair da escola ou para interferir em um espaço público);

Qual é o cronograma de ação? (Como organizar as ações no tempo?);

Quem será responsável por cada uma das atividades? (Divisão de tarefas);

Como vamos avaliar se a ideia deu certo ou precisa ser refinada?

Para facilitar essa etapa, o professor pode apresentar para a turma uma ferramenta bastante utilizada nos planejamentos de Design Thinking: o Canvas, uma matriz visual dividida em 9 áreas que permitem uma visualização clara de todo o processo que envolve a execução do projeto.

FAZER JUNTO É MELHOR!

Realize projetos em conjunto para determinado tema. Mais professores trabalhando juntos e de forma interdisciplinar proporciona um aprendizado a partir de experiências práticas, por meio da elaboração de projetos ou produtos concretos.

Canvas para Professores

Modelagem de Aulas e Projetos Educacionais

Certificação / Unidade de Aprendizagem:

Criadores:

Data:

Relacionamentos e Parcerias 	Atividades Formativas 	Competências a serem alcançadas 	Conteúdos 	Estudantes 
	Recursos 		Ambientes de Aprendizagem 	
Atividades Avaliativas 		Fontes de Informação 		



Pra não esquecer:

PLANEJE AULAS CONECTADAS COM A VIDA REAL!

MAIS DICAS:

Que tal perguntar aos alunos sobre o que eles querem aprender e como aprenderiam melhor? (em termos de ferramentas e metodologias).

Aprender um assunto pelo qual estamos interessados ou motivados é mais rápido e efetivo.

Contextualizar o conteúdo curricular com a "vida real" dos estudantes vai trazer muito mais significado e sentido para a aprendizagem.

Utilize estratégias educativa adaptadas aos interesses, ritmo e formas de aprender de cada estudante.

Exemplo: Use e abuse da criatividade, utilizando músicas ou criando paródias de forma coletiva e colaborativa.

**Pratique a
PERSONALIZAÇÃO do
ENSINO através de dinâmicas
e atividades que envolvam
e engajem os estudantes no
processo de construção do
conhecimento.**

APRENDIZADOS



Como consequência da reflexão e da união do design com a educação, entendemos que existem competências e atitudes que podem ser praticadas para que esse modelo mental seja parte do cotidiano do educador e de toda a comunidade escolar.

Acreditamos que por meio da agregação dos diversos saberes e do exercício dessas competências, a comunidade escolar terá mais potencial para inovar e buscar outras soluções inovadoras para o seu para seu dia a dia.

A abordagem Design Thinking possibilita ainda que professores e estudantes se tornem mais próximos e mais companheiros, construindo uma relação de parceria no processo de ensino-aprendizagem.

Com o Design Thinking o grupo vai acreditar na própria criatividade para transformar desafios em oportunidades, ou seja, um processo que vai trabalhar bastante o protagonismo dos estudantes em relação à comunidade ou cidade em que vivem.

Sabemos que os desafios são grandes, no entanto, confiamos que micromudanças podem ter um grande impacto. Importante é começar a transformação e ser o agente de mudança que a escola precisa.



REFERÊNCIAS



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)

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

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.

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

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



CRÉDITOS



Esse Material foi elaborado como parte integrante da pesquisa para Trabalho de Conclusão de curso para a obtenção do grau de Bacharel em Design do Curso de Graduação em Design da Escola de Belas Artes da Universidade Federal da Bahia.

Salvador, 2018

Pesquisa e Textos

Débora Freire

Projeto Gráfico e Diagramação

Débora Freire

Isabela Oliveira

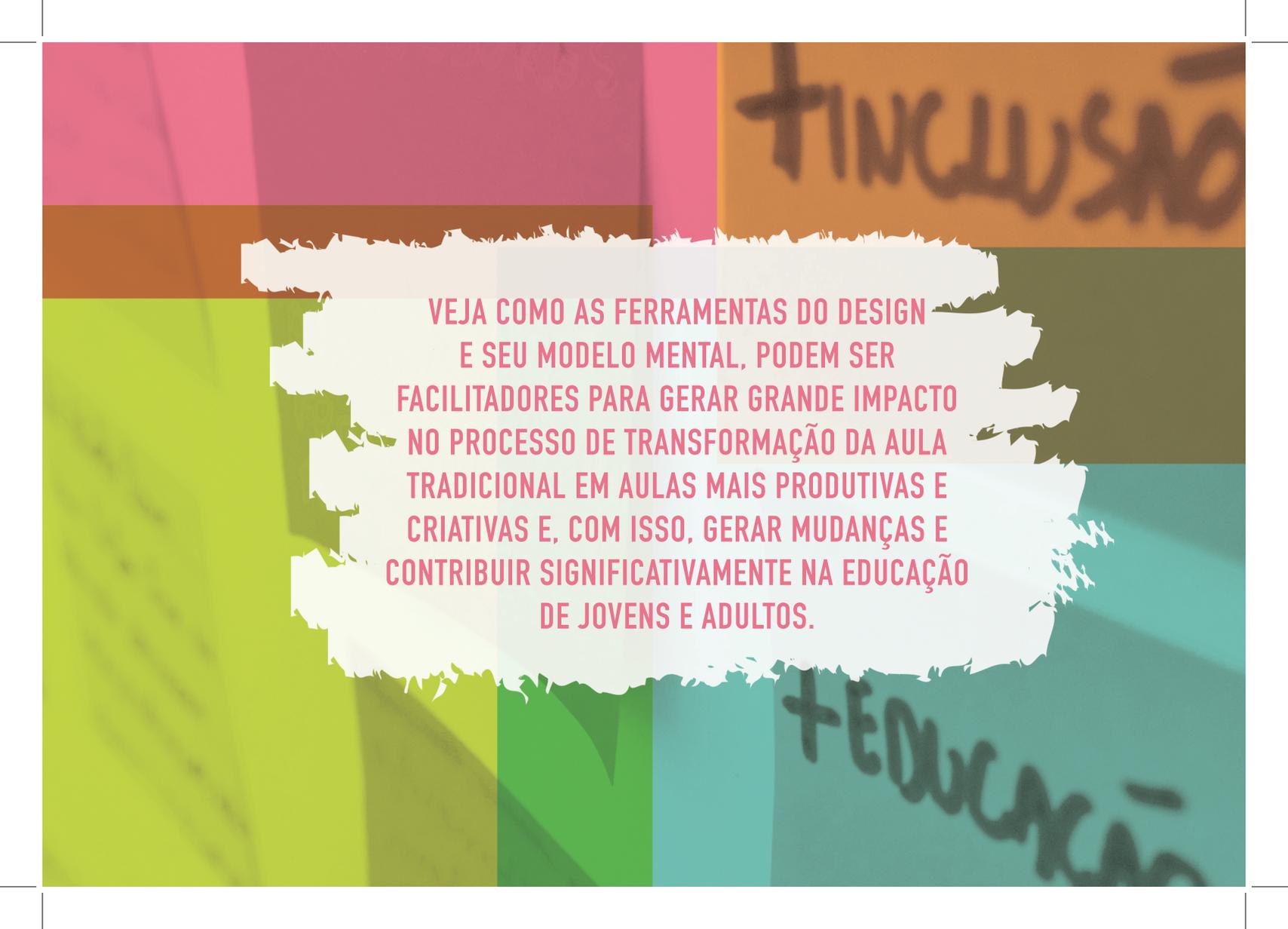
Ilustração ícones

Yago Vieira

Orientação

Prof.Ma.Erica Ribeiro





**VEJA COMO AS FERRAMENTAS DO DESIGN
E SEU MODELO MENTAL, PODEM SER
FACILITADORES 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.**