

***Design Thinking* para Educadores: repensando a aprendizagem pelo prisma da inovação**

**Jorge Luiz Conde
Adilson Martins da Silva
Luciani Vieira Gomes Alvareli**

Centro Universitário Teresa D'Ávila – UNIFATEA

A evolução das necessidades dos alunos ocorre de forma tão rápida quanto a inserção de tecnologias que competem pela sua atenção. Simultaneamente, nossas organizações e os nossos sistemas de ensino atingiram o limite de sua capacidade de atendimento às demandas por mudanças, impostas pela complexa sociedade contemporânea. Esta sociedade exige soluções para problemas cada vez mais difíceis e com múltiplos interesses.

A organização dos processos escolares e currículos tem seguido uma estrutura uniforme adaptada para a realidade de estados e municípios, entretanto, cada escola é diferente, devido aos fenômenos que formam seu entorno e seu universo particular.

De forma geral, os educadores estão estrategicamente posicionados para acompanhar de perto as necessidades de envolvimento dos estudantes em sua própria aprendizagem. Este conhecimento associado ao conhecimento destas múltiplas realidades torna estes profissionais singularmente qualificados para compreender e planejar as melhorias que nossas escolas precisam.

Imagine que é possível repensar a aprendizagem em outro nível de cognição, utilizando uma metodologia colaborativa e que várias mentes unidas consigam ajustar uma nova modelagem para aplicação de técnicas centradas no aluno.

“E, porque você entende seus alunos e sua escola como ninguém, é sua a oportunidade – e sua a responsabilidade – de criar soluções para os desafios que sua escola enfrenta todos os dias.” (GONSALES, *et al*, 2014, p. 07).

Como Einstein disse: “Não podemos solucionar problemas usando o mesmo padrão de pensamento que utilizamos para criá-los”. As dificuldades do cotidiano escolar são variadas, complexas e desafiadoras. Os problemas, independentemente de sua escala original, geram desafios, mas, ao mesmo tempo, oportunidades para projetar melhorias e soluções inovadoras.

Uma nova realidade está presente no ambiente educacional, exigindo novas respostas, ferramentas e abordagens. O *Design Thinking* é uma dessas abordagens que permite a todos os envolvidos modificar o panorama anterior para uma perspectiva mais ampla e focada no aluno, como protagonista do processo educacional. Para melhor entendimento, é necessária uma breve fundamentação teórica sobre o tema que será abordado na sequência.

No ambiente organizacional, é comum a busca por novas abordagens em projetos e serviços. Com o passar dos anos, o desenvolvimento de produtos e serviços com foco direto nas necessidades e desejos do ser humano tende a obter resultados mais eficazes, pois gera a simpatia dos clientes que, uma vez fidelizados, propagam esta percepção pelo mercado e, conseqüentemente, ganham/trazem maior visibilidade mercadológica. (BROWN, 2008; BROWN e WYATT, 2010).

A abordagem do *design* traça objetivos a partir de processos que levam em conta símbolos, coisas, ações e ideias. Esta estruturação requer a formação da essência do serviço a ser criado, através da interação com o meio social. É necessário buscar a integração com o usuário do futuro serviço ou produto, especialmente no cenário atual, em que os modelos de negócios são altamente voláteis e complexos.

Para Melo e Abelheira (2015, p. 18), “[...] *Design* é projeto, e está presente no ponto de encontro de contato entre um produto/serviço/marca e seu usuário”. De acordo com Cardoso (2004, p. 34), a origem mais remota dessa palavra está no latim *designare*, que abrange o sentido de “designar” e “desenhar”. Já Teixeira (2009, p. 4) identifica o termo como “[...] uma atividade de projeto responsável pelo planejamento, criação e desenvolvimento de produtos e serviços”.

Para Pinheiro e Alt (2012), a inserção do *design* como modelo de gestão se traduz essencialmente em resgatar as questões e valores básicos do *design* e aplicar esses valores nas estratégias empresariais, possibilitando que haja a disseminação de processos sistemáticos de alta relevância e impacto positivo às pessoas.

Acompanhando a evolução dos modelos de negócios, nota-se que tudo mudou e a utilização de uma ferramenta projetual como é o *Design Thinking* pode auxiliar no entendimento da complexidade desta nova realidade.

O ambiente no qual as empresas fazem negócios está mudando muito no mundo moderno. Com melhorias na tecnologia da informação, o aumento das

capacidades e seguranças de navegação tanto marítimas como aéreas e da vontade dos governos em abrir seus mercados para novos bens e serviços, o globo terrestre está se tornando um lugar cada vez menor. (AKABANE, 2012, p.11).

A inovação complementa o processo, pois, é a partir de sua estruturação e ação, que o designer pode moldar o novo projeto. Nesse sentido, autores como Melo e Abelheira (2015, p. 30) consideram relevante utilizar o *Design Thinking* haja vista que ele “une o pensamento analítico com o pensamento intuitivo, [...] interessante para a estratégia de uma empresa [...] com talentos diferentes trabalhando de forma criativa.”

Aplicar o *Design Thinking* para auxiliar no desenvolvimento de negócios inovadores é uma estratégia vital. Pode-se considerar que o *Design Thinking* nasceu como um novo tipo de solução para negócios no princípio do Século XX.

Neste processo criativo, a exploração de possibilidades múltiplas e a constante busca pela inovação são premissas decisivas para o sucesso de um projeto. Trabalhar a concepção mental, antes da física, auxilia no estabelecimento de uma arquitetura que formalizará a visão projetual em sua essência e utilidade.

Agregar valor para o usuário torna-se o desafio a ser vencido. Retomando, ao contrário das práticas usadas na engenharia de produto desde o início do Século XX, o *Design Thinking* trouxe para o cenário uma fórmula inovadora.

No entender de Brown e Wyatt (2010, p.6), *Design Thinking* “está em posição de solucionar problemas mais complexos, uma vez que se apresentam olhares diferenciados e interpretações variadas sobre o problema, chegando a uma solução inovadora.”

Adaptado pela IDEO, famosa consultoria norte-americana da área de inovação, a metodologia *Design Thinking* para Educadores busca aplicar no ambiente educacional, soluções inovadoras, experimentadas pelos educadores para posterior adaptação à realidade.

De acordo com o material desenvolvido pela IDEO e adaptado à realidade brasileira pelo Instituto EducaDigital, com o trabalho de Priscila Gonsales *et al.* (2014), *Design Thinking* se constitui, basicamente, em um modelo de pensamento centrado nas premissas apresentadas no quadro 1, a seguir:

Quadro 1: Premissas do *Design Thinking*

É CENTRADO NO SER HUMANO	É COLABORATIVO	É OTIMISTA	É EXPERIMENTAL
<p><i>Design Thinking</i> 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.</p>	<p>Muitas mentes brilhantes são sempre mais fortes que uma só ao resolver um desafio. <i>Design Thinking</i> apresenta vantagens por considerar as múltiplas perspectivas e a criatividade dos demais para reforçar a sua própria criatividade.</p>	<p><i>Design Thinking</i> 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.</p>	<p><i>Design Thinking</i> dá a liberdade de errar e aprender com seus erros porque você tem novas ideias, recebe <i>feedback</i> 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.</p>

Fonte: Os autores baseados em Gonsales *et al.* (2014)

Contudo, historicamente, 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 a esses profissionais assumir riscos ao mesmo tempo em que limita as possibilidades de criar mudanças mais “radicais”. Educadores precisam experimentar e também criar, e o *Design Thinking* permite aprender fazendo. (GONSALES *et al.*, 2014, p.11).

O *Design Thinking*, como metodologia, aplica o processo de co-criação. Através dele, após um processo de sensibilização dos participantes, desenvolve-se um roteiro com cinco fases, conforme descritas na figura 1, a seguir, por meio de um padrão que representa visualmente o processo estruturado em etapas que possuem interligação através das atividades previamente estabelecidas.

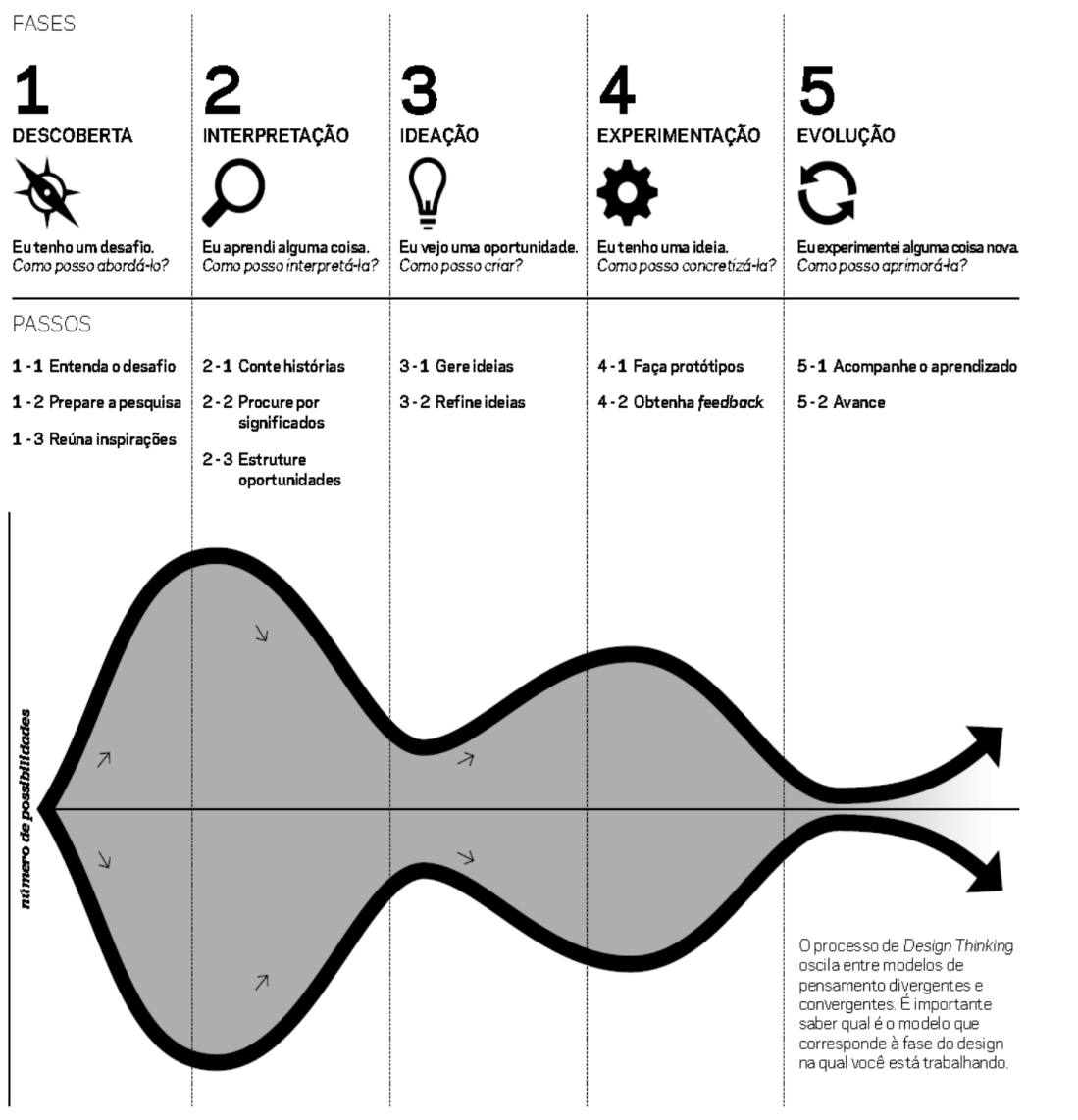


Figura 1: Processo de Design.
 Fonte: Gonsales *et al* (2014, p. 15)

O processo de *design* é o que coloca o *Design Thinking* em ação. É uma abordagem estruturada para gerar novas ideias e aprimorar ideias já existentes que precisam passar por um processo de reconstrução, reavaliação e/ou reestruturação. Essas cinco fases ajudam em seu desenvolvimento, desde identificar um desafio até encontrar e construir a solução. Esta é uma abordagem profundamente humana, que depende da habilidade de ser intuitivo, de interpretar o que se observa e de desenvolver ideias que são emocionalmente significativas para aqueles para quem e, em especial, com quem se está trabalhando – habilidades que você, como educador, já possui e utiliza.

REFERÊNCIAS

- AKABANE, Getúlio K. *Gestão estratégica da tecnologia da informação: conceitos, metodologias, planejamento e avaliações*. Rio de Janeiro: Atlas, 2012.
- BROWN, Tim. *Design Thinking: uma metodologia poderosa para decretar o fim das velhas ideias*. Tradução Cristina Yamagami. Rio de Janeiro: Elsevier, 2010.
- BROWN, Tim; WYATT, Jocelyn. *Design Thinking for Social Innovation*. Stanford Social Innovation Review, p. 30–35, 2010.
- BROWN, Tim. *Design thinking*. Harvard Business Review, v. 86, n. 6, p. 252, 2008.
- CARDOSO, Rafael. *Uma introdução à história do design*. São Paulo: Edgar Blücher, 2004.
- GONSALES, Priscila *et al.* *Design Thinking para Educadores*. Versão em Português: Instituto Educadigital. Tradução: Bianca Santana, Daniela Silva e Laura Folgueira. 2014. Sob licença *Creative Commons Attribution – Non Commercial – Share Alike 3.0 Unported* (CC BY-NC-SA 3.0).
- MELO, Adriana; ABELHEIRA, Ricardo. *Design Thinking & Thinking Design: Metodologia, ferramentas e reflexões sobre o tema*. São Paulo: Novatec, 2014.
- PINHEIRO, Tennyson; ALT, Luis; *Design Thinking Brasil: empatia, colaboração e experimentação para pessoas, negócios e sociedade*. Rio de Janeiro: Elsevier, 2012.
- TEIXEIRA, Maria Bernadete Santos. *O que é design*. Belo Horizonte: SEBRAE/ MG, 2009. Disponível em: <<http://www.sebraemg.com.br/BibliotecaDigital/CartilhaOqueeDesign.aspx>> Acesso em: 03 fev. 2017.