

PPE6401 Planejamento e Gestão de Projetos Educacionais

Design Thinking

Referência



Priscila Gonsales

**DESIGN
THINKING**

**e a ritualização
de boas práticas
educativas**



DESIGN THINKING
**e a ritualização de boas práticas
educativas**

Priscila Gonsales

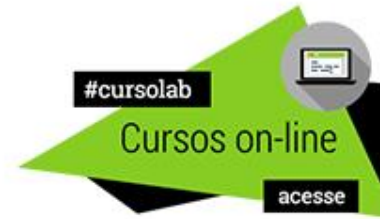
São Paulo - 2018



Referências

**Design
Thinking**
PARA EDUCADORES

PROJETO
semi-finalista
The LEGO Foundation
DESAFIO
REINVENTANDO
A APRENDIZAGEM



HOME O QUE É DESIGN THINKING SOBRE O MATERIAL BAIXE POR CAPÍTULOS COMPARTILHE UMA HISTÓRIA

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

Oficinas de **Design Thinking**
Saiba mais

✉ **Dúvidas?**
Escreva aqui!



<https://www.dtparaeducadores.org.br/site/>

Design

O elemento humano do projeto

RESOLUÇÃO DE PROBLEMAS



DESIGN



EMPATIA

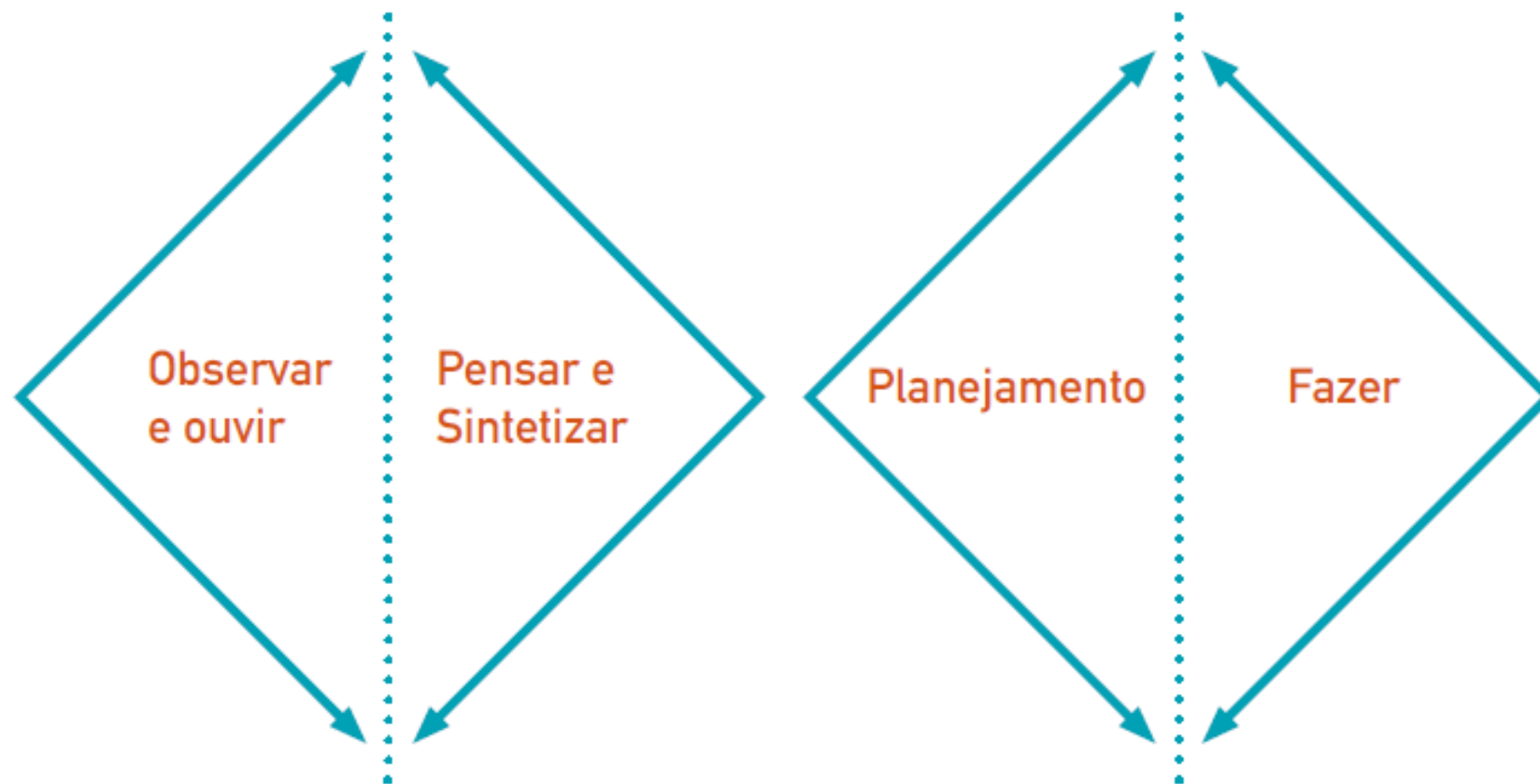


COLABORAÇÃO



EXPERIMENTAÇÃO

DESIGN



DESIGN THINKING

O *Design Thinking* é uma maneira de resolver problemas baseado em FAZER.

Sim, podemos considerar sem demérito para abordagem que ela é uma espécie de “Fazejamento” (planejar fazendo), mas é um “fazejamento” centrado na empatia humana e no trabalho colaborativo de equipes multidisciplinares.

DESIGN THINKING NO PLANEJAMENTO DE PROJETOS



Fonte: PM Canvas é a prototipação do plano de projeto. PMCanvas Project Management. <<http://pmcanvas.com.br/2016/11/08/pm-canvas/>>

DESIGN THINKING

1 Descoberta

Todo processo de DT começa com uma observação das pessoas envolvidas no desafio para que possamos entender quais são suas necessidades antes de começar a pensar em um projeto.

2 Interpretação

Nessa fase você precisa deixar as percepções (*insights*) surgirem na conversa com o grupo envolvido. Compartilhar anotações e registros de pensamentos, observações e histórias é fundamental.

3 Ideação

Aqui acontece a geração de ideias. Momento conhecido como “brainstorming” em que todos os participantes apresentam suas ideias por meio de palavras ou desenhos. Sem preocupação com seleção ainda, o importante é a quantidade.

4 Experimentação

Essa é a fase para dar vida às ideias. Criar protótipos para tornar as ideias tangíveis e depois apresentar a outras pessoas que possam analisar e dar sugestões para refinar a ideia.

5 Evolução

Uma vez criado o projeto, é importante planejar os próximos passos para que ele seja realizado e também acompanhado e avaliado. A construção e o aprendizado são permanentes.

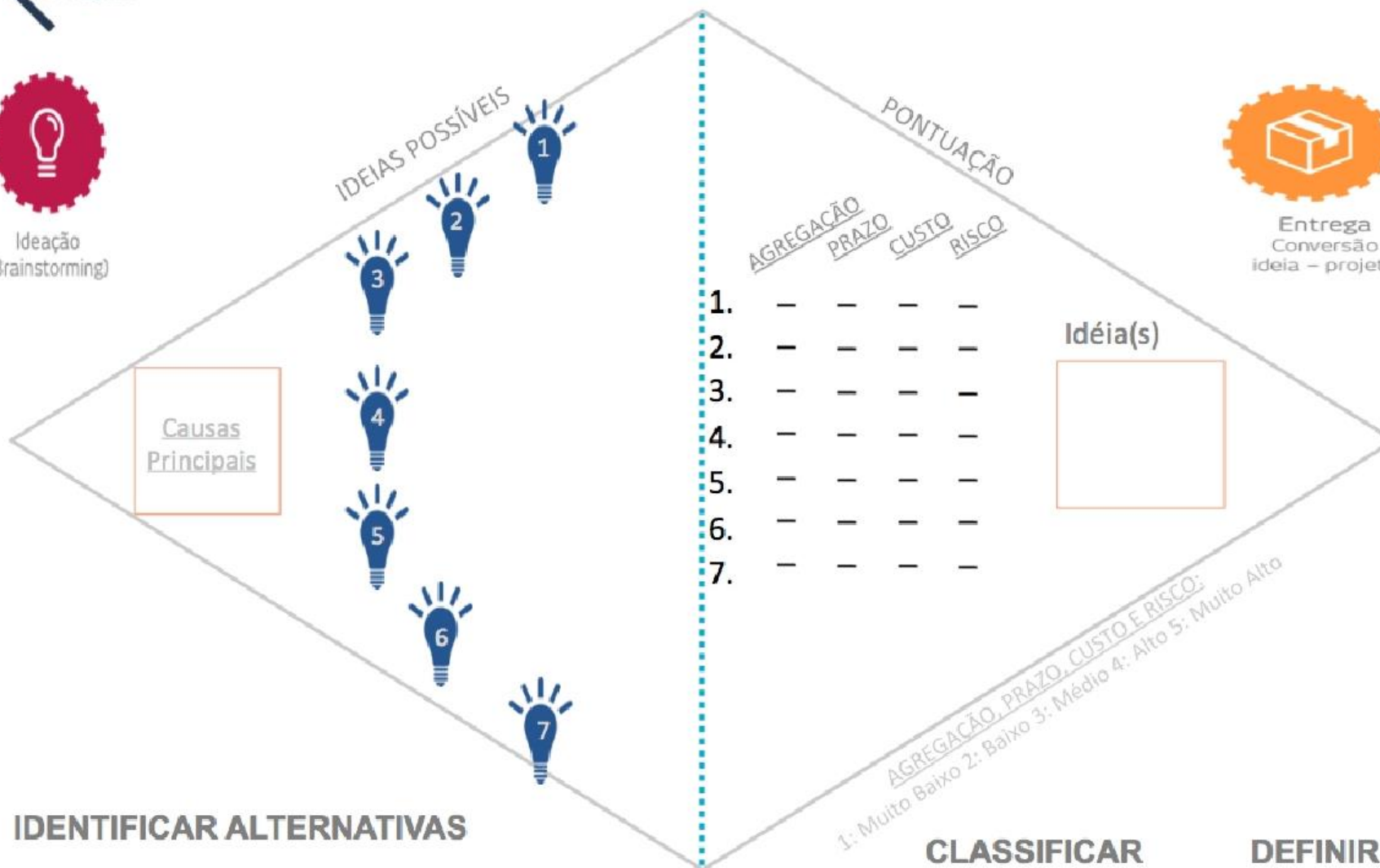
Primeiro Diamante para busca de soluções
Identificação de Ideias, Possibilidades e Soluções Possíveis



Ideação
(Brainstorming)



Entrega
Conversão
ideia - projeto



Educador	Preceitos	Relação com DT
John Dewey (1859-1952)	Democratização e igualdade de oportunidades. Aprendizagem com experiências. Foco na convivência	O DT permite criar experiências diversas por meio de troca de ideias de forma igualitária
Maria Montessori (1870-1952)	Formação integral do educando. Educação para a vida	O DT foca no ser humano no centro do processo
Jean Piaget (1896-1980)	Professor como facilitador da aprendizagem. Trabalho diversificado por perfil do estudante	O DT possibilita a diversificação das atividades e a mediação de processos de investigação e de busca de informações
Lev Vygotsky (1896-1934)	Desenvolvimento humano como resultado da interação com o mundo. Valorização das experiências vividas	O DT fomenta a interação social entre participantes e a aprendizagem pelos pares
Célestin Freinet (1896-1966)	Cooperação e colaboração entre estudantes e educadores	Todo o processo do DT se baseia em interação, colaboração e troca de ideias
Anísio Teixeira (1900-1971)	Integração entre escola e sociedade. Fomento à autonomia do estudante e preparo para um futuro incerto	O pensamento abduutivo é forte no DT ao possibilitar hipóteses, adquirir postura propositiva e proativa para resolução de problemas
David Ausubel (1918-2008)	Aprendizagem significativa: ampliar e reconfigurar ideias já existentes na estrutura mental. "O fator isolado mais importante que influencia o aprendizado é aquilo que o aprendiz já conhece"	O DT tem como base a construção colaborativa de experimentos (protótipos) a partir de conhecimentos prévios
Paulo Freire (1921-1977)	Aprender a "ler o mundo" para então transformá-lo. Consciência crítica.	No DT, os conhecimentos prévios são importantes, assim como os perfis heterogêneos, o que favorece a criatividade
Emilia Ferreiro (1937-)	O processo de aprendizagem da criança deve valorizar os erros como etapa fundamental	O DT valoriza o erro como elemento principal no processo

Canvas Mapa de Empatia atualizado

OBJETIVO

1 com **QUEM** quero ter empatia?

peças que queremos compreender
sua situação
seu papel

2 o que precisa **FAZER?**

o que precisa fazer de diferente
que decisões precisa tomar
como saberemos se foi bem sucedido

7 o que **SENTE E PENSA?**

DORES

medos
frustrações
obstáculos

GANHOS

desejos
necessidades
sonhos

3 o que **VÊ?**

ambiente
amigos
o que o mercado oferece

6 o que **ESCUTA?**

o que os amigos dizem
o que o chefe diz
o que dizem os influenciadores

4 o que **DIZ?**

o que fala
o que podemos imaginar falando

outros pensamentos e sentimentos que
motivam seu comportamento

5 o que **FAZ?**

atitude em público
aparência
comportamento observado

Exemplo de Canvas Mapa de Empatia

