

83° *dossiê* Aquário Casa Firjan:

DESIGN THINKING E APRENDIZAGEM

Lab de Tendências
Casa Firjan

23/AGOSTO
2022



SOBRE O LAB DE TENDÊNCIAS

quem somos?

Como forma de pensarmos juntos sobre **futuros possíveis** a partir das mudanças do cenário atual, estamos produzindo dossiês com conteúdos pertinentes a esse contexto.

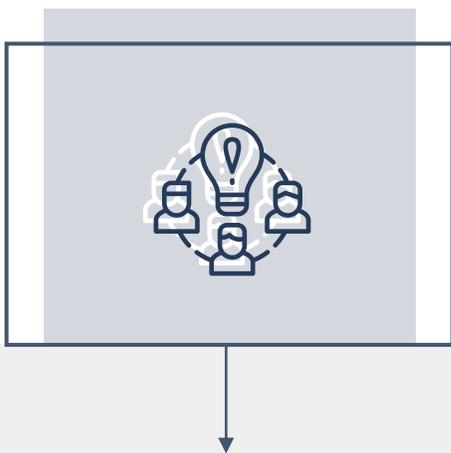
O objetivo do material é compartilhar **boas práticas** e **oportunidades de ação** em prol da manutenção do ecossistema empresarial e sua relação com a sociedade.

O Lab de Tendências da Casa Firjan monitora sinais de mudança e pensa cenários futuros de transformação que irão impactar as empresas e os profissionais.

DESIGN THINKING E APRENDIZAGEM

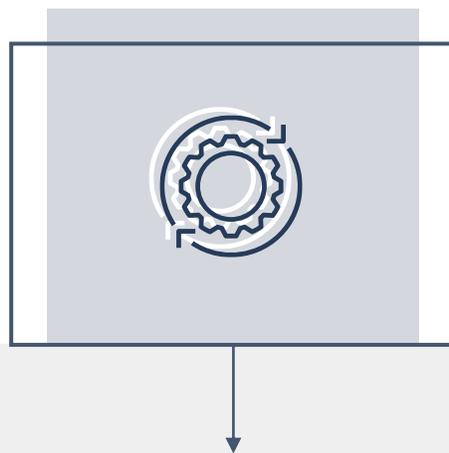
A partir das discussões sobre **o emprego do Design Thinking na educação**, fomentadas pelo Aquário Casa Firjan, série de palestras e debates quinzenais, ocorrido no dia 23/08/2022, vamos tratar dos principais usos e benefícios desta abordagem de design para a aprendizagem corporativa.

CONCEITOS RELEVANTES



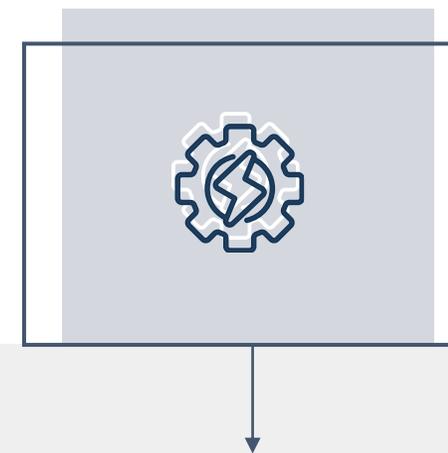
Metodologia ativa

Metodologia de ensino na qual o aluno é convidado a ter uma **postura ativa** nas atividades de aprendizagem, sendo protagonista na construção do conhecimento.



Experimentação

Abordagem que defende que um processo precisa passar pela fase de **teste prático** daquilo que se deseja entregar ao final. Neste contexto, a prototipagem é uma forma de aplicar a experimentação.



Prototipagem

Processo de elaboração de uma **versão de produto, serviço ou processo** que possa ser visto, utilizado e criticado em um ambiente simulado para análise de **viabilidade, desejabilidade e praticidade**.

PONTOS PRINCIPAIS

01.

O Design Thinking pode ser utilizado como uma **metodologia ativa** de aprendizagem;

02.

Enquanto metodologia de ensino ele permite que os alunos exerçam uma **postura ativa na construção do conhecimento**;

03.

A ordem de execução das etapas do Design Thinking pode ser entendida como flexível, sendo **adaptável a cada projeto**;

04.

É fundamental que as **ferramentas utilizadas** no projeto façam sentido para o processo proposto e sejam viáveis;

05.

É possível realizar as atividades previstas em um processo de Design Thinking de forma remota ou híbrida.

O QUE É DESIGN THINKING

01.

Inovação
e criatividade

Trata-se de uma abordagem **que fomenta e instrumentaliza** processos de inovação e criatividade, sendo composta por metodologias, métodos e ferramentas.

02.

Mentalidade
do Design

Tem como base a mentalidade dos designers, que engloba uma determinada forma de **planejar e proceder** na busca por um objetivo final.

03.

Colaboração
e cocriação

Os projetos são realizados por **equipes multidisciplinares** para que se tenha acesso a diferentes perspectivas sobre uma mesma questão em análise.

04.

Soluções
de problemas

Os objetivos principais são **criar propostas para os principais desafios dos negócios e estimular a inovação.**

MENTALIDADE DO **DESIGN**



Foco

nas demandas e necessidades das pessoas que serão os destinatários finais de um produto, serviço ou solução.



Colaboração

e cocriação entre os integrantes da equipe como meio de gerar a solução esperada.



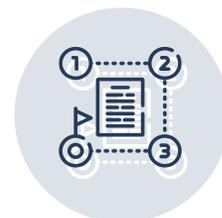
Assertividade

na disseminação e comunicação de ideias para uma boa fluidez das atividades.



Prototipagem

das ideias geradas para que sua tangibilidade seja testada e apurada.



Conhecimento

do processo proposto de modo que possa ser executado em seu melhor potencial.

ETAPAS DO DESIGN THINKING

01. Compreender o problema em diferentes níveis e perspectivas;
02. Projetar **soluções** considerando a pesquisa realizada anteriormente;
03. Tangibilizar a(s) solução(ões) mais adequada(s) por meio da prototipagem;
04. Implementar a **melhor solução** frente às análises feitas.

QUANDO UTILIZAR



Refinar sistemas

Para conduzir processos de *avaliação e reparo de sistemas de aprendizagem*.



Desenvolver cursos

Como *metodologia* de ensino em cursos e programas educacionais e de capacitação.



Fomentar Inovação

Para desenvolver programas de *fomento à inovações* em temas de interesse da empresa.



Promover a inclusão

Como meio de realizar dinâmicas e atividades que promovam o *diálogo saudável, a diversidade e a inclusão* no ambiente de trabalho.

DESIGN THINKING EM AMBIENTE **DIGITAL**

Com o **avanço das ferramentas digitais** de interação e cocriação, é possível implementar diferentes atividades do Design Thinking de forma remotas ou híbridas mantendo suas características essenciais. Para que, neste contexto, um trabalho seja realizado em seu melhor potencial, algumas boas práticas são recomendadas:



Compreender a melhor forma de **organizar as fases de trabalho** para que o objetivo final seja alcançado;



Utilizar **ferramentas adequadas** ao projeto e ao processo proposto;



Compreender o **nível de familiaridade** dos participantes com as ferramentas.

BENEFÍCIOS EM DESTAQUE



Desenvolvimento do pensamento crítico



Empoderamento de grupos minorizados

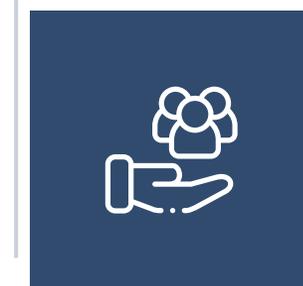


Sentimento de pertencimento

Soluções mais criativas



Exercício da capacidade de análise sistêmica



Engajamento dos participantes



DESAFIOS E OPORTUNIDADES



Nivelamento da equipe

- o Equipes multidisciplinares e formadas por pessoas de diferentes expertises demanda o **nivelamento quanto às ferramentas utilizadas** no processo de cocriação;
- o Este fator demanda que os responsáveis por aplicar o processo tenham domínio e conhecimento das ferramentas e **ofereçam capacitação ou instruções** prévias para sua utilização.



Engajamento dos colaboradores

- o Utilizar o Design Thinking como metodologia de aprendizagem é uma forma de gerar **maior engajamento dos colaboradores** nas atividades e pautas propostas pela empresa;
- o Com o uso de alternativas pautadas na criatividade a **experiência gerada** pode propor momentos de descontração e protagonismo aos participantes.

REFERÊNCIAS

YouTube – Canal Firjan

[Design Thinking como ferramenta inovadora na educação | Aquário Casa Firjan](#)

Participantes dos debates

[Carolina Costa Cavalcanti | Dra. em Educação pela USP e coautora do livro Design Thinking na educação](#)

[Jayse Ferreira | Professor e palestrante vencedor dos prêmios PPB e Global Teacher Prize 2019](#)

Mediação:

[Bebel Oschery | Designer e gerente de conteúdo e inovação empresarial na Firjan](#)

REFERÊNCIAS

citadas no debate

Livros

Design Thinking na educação presencial, à distância e corporativa: Na educação presencial, a distância e corporativa | por Carolina Costa Cavalcanti, Andrea Filatro

Metodologias inov-ativas: Na educação presencial, a distância e corporativa | por Carolina Costa Cavalcanti, Andrea Filatro

Di 4.0: Inovação na educação corporativa | por Carolina Costa Cavalcanti, Andrea Filatro

Design Thinking: uma metodologia poderosa para decretar o fim das velhas ideias | por Tim Brown

REFERÊNCIAS

<https://www.sebrae.com.br/sites/PortalSebrae/artigos/design-thinking-inovacao-pela-criacao-de-valor-para-o-cliente,c06e9889ce11a410VgnVCM1000003b74010aRCRD>
<https://revistaeducacao.com.br/2020/08/04/metodologias-ativas-sponte/>
<https://www.totvs.com/blog/instituicao-de-ensino/metodologias-ativas-de-aprendizagem/>

QUER SABER MAIS?

referências complementares

Videos – 1h47min:

[FORMAKERS 2 – EP10: Como trabalhar com design thinking? | Meio&Mensagem](#)

[Tim Brown conclama os designers a pensar grande | TED](#)

[Metodologias ativas e aprendizagem significativa – ESPM | por André Beltrão](#)

Podcast – 59min:

[Aprendizado contínuo e universidade corporativa – Hipsters Deep Dive #008](#)

Firjan IEL

