

UTILIZAÇÃO DO *DESIGN THINKING* NA SEMANA DE CONHECIMENTOS GERAIS - PROJETO DE ENSINO

APPLYING DESIGN THINKING IN THE GENERAL KNOWLEDGE WEEK - EDUCATIONAL PROJECT

AUTOR SOBRENOME¹

1. Professora Mestras, Coordenadora do curso superior de XXX da Faculdade UMFG.

Rodovia PR 082, km 468, lotes 45/46, Gleba Ribeirão, Cianorte, Paraná, Brasil. CEP: 87200-970 (Caixa Postal 101).
gestaodaqualidade@umfg.edu.br

Recebido em 10/09/2024. Aceito para publicação em 10/10/2024

RESUMO

O Design Thinking é uma metodologia que promove a resolução de problemas por meio de um processo interativo e colaborativo, com foco nas necessidades do usuário. Essa abordagem visa desenvolver soluções que enfrentem problemas reais, o que a torna relevante no contexto educacional atual, pois capacita os estudantes com habilidades essenciais para o mercado de trabalho. O objetivo principal deste projeto é ensinar os alunos a aplicarem o Design Thinking na criação de soluções inovadoras e eficazes. Para alcançar esse objetivo, os estudantes aprenderão a identificar e compreender as necessidades dos usuários, incentivando a empatia e a humanização nas soluções. O projeto estimula a geração de ideias criativas e promove o trabalho em equipe para enfrentar problemas complexos. A metodologia será implementada através do Ambiente Virtual de Aprendizado da Faculdade UMFG, onde os alunos acessarão conteúdos da plataforma Minha Biblioteca. Após a leitura dos materiais, os estudantes participarão de uma avaliação com 10 questões objetivas, precisando alcançar uma nota mínima de 6,0 para obter o certificado de participação, com duas tentativas e um tempo máximo de duas horas para concluir a atividade.

PALAVRAS-CHAVE: Design Thinking; inovação; trabalho em equipe.

ABSTRACT

Design Thinking is a methodology that promotes problem-solving through an interactive and collaborative process, focusing on user needs. This approach aims to develop solutions that address real problems, making it relevant in the current educational context, as it equips students with essential skills for the job market. The main objective of this project is to teach students to apply Design Thinking in creating innovative and effective solutions. To achieve this goal, students will learn to identify and understand user needs, encouraging empathy and humanization in the solutions. The project stimulates the generation of creative ideas and promotes teamwork to tackle complex problems. The methodology will be implemented through the Virtual Learning Environment of UMFG College, where students will access content from the Minha Biblioteca platform. After reading the materials, students will participate in an assessment consisting of 10 multiple-choice questions,

needing to achieve a minimum score of 6.0 to obtain the participation certificate, with two attempts and a maximum time of two hours to complete the activity.

KEYWORDS: Design Thinking; innovation; teamwork.

1. INTRODUÇÃO

O *Design Thinking* é uma abordagem que contribui para a resolução de problemas por meio de um processo interativo e colaborativo.

A principal característica dessa metodologia é seu foco no usuário, ou seja, as soluções são desenvolvidas para resolver problemas reais enfrentados pelas pessoas.

A oferta desse projeto para os estudantes se justifica principalmente pelo desenvolvimento de habilidades essenciais exigidas atualmente pelo mercado de trabalho.

A compreensão dessa abordagem enriquece o aprendizado e prepara os estudantes para serem líderes inovadores e solucionadores de problemas.

Objetivo Geral

Capacitar os estudantes a utilizarem a metodologia de *Design Thinking* para desenvolver soluções inovadoras e eficazes.

Objetivos Específicos

- Ensinar os estudantes a identificar e compreender as necessidades dos usuários, colocando-se no lugar deles para criar soluções mais humanizadas;
- Estimular os estudantes a gerar ideias inovadoras;
- Mostrar para os estudantes que o Design Thinking é uma abordagem que busca promover o trabalho em equipe para solucionar problemas complexos de maneira integrada.

2. METODOLOGIA

O projeto de ensino será disponibilizado no Ambiente Virtual de Aprendizado (AVA) da Faculdade

UMFG.

Serão utilizados conteúdos textuais da plataforma Minha Biblioteca sobre o assunto. O estudante deverá fazer a leitura dos materiais e realizar as atividades propostas.

Os acadêmicos deverão realizar uma atividade avaliativa composta por 10 (dez) questões objetivas. A nota para aprovação e liberação do certificado de participação deverá ser igual e superior a 6,0 (seis) pontos.

Para a realização dessa atividade o acadêmico terá duas tentativas e duas horas para realizá-la.

3. REFERENCIAIS E DISCUSSÃO

O Design Thinking é uma abordagem que combina o pensamento criativo e analítico para resolver problemas complexos de maneira inovadora. Segundo Brown (2010), trata-se de um processo centrado no ser humano que incentiva a colaboração interdisciplinar e a experimentação contínua. Essa metodologia se destaca por seu foco na empatia, que envolve a compreensão profunda das necessidades e desejos dos usuários, a fim de criar soluções que realmente façam a diferença em suas vidas.

A aplicação dessa abordagem tem mostrado resultados positivos, especialmente na criação de soluções que consideram as peculiaridades culturais e sociais de um determinado local. Vianna et al. (2014) enfatizam a importância de envolver os usuários finais no processo de design, garantindo que as soluções sejam não apenas inovadoras, mas também viáveis e desejáveis. Outro ponto crucial do Design Thinking é o processo iterativo de prototipagem e testes. Segundo Vianna et al. (2014), a construção de protótipos permite que as ideias sejam rapidamente materializadas e testadas em cenários reais, facilitando a identificação de pontos fortes e fracos das soluções propostas.

Destaca-se que essa prática reduz o risco de falhas e otimiza os recursos, permitindo ajustes contínuos com base no feedback dos usuários. Por fim, o Design Thinking promove um ambiente colaborativo onde diferentes perspectivas são valorizadas. Essa colaboração interdisciplinar é fundamental para a inovação, uma vez que combina conhecimentos e habilidades de diversas áreas, resultando em soluções mais completas e eficazes.

Ressalta-se que a diversidade de pensamento e a co-criação são pilares essenciais para o sucesso do Design Thinking, pois permitem uma abordagem holística dos problemas (PINHEIRO, 2011).

Nesse contexto, espera-se que ao final da experiência promovida pelo projeto, os estudantes participantes consigam utilizar a metodologia de Design Thinking para desenvolver soluções inovadoras e eficazes, considerando-a uma ferramenta aplicável na vida profissional.

4. CONCLUSÃO

- Resuma os pontos principais do projeto e sua importância, sem ser redundante em relação ao tópico discussão;
- Enfatize as possíveis implicações teóricas e práticas no campo da educação;
- Indique como o projeto pode abrir novas linhas de pesquisa ou práticas pedagógicas inovadoras.

Este item não deve conter referências, pois deve expressar a opinião dos autores, com a devida fundamentação científica.

5. AGRADECIMENTOS ou FINANCIAMENTO

Financiamento: Faculdade UMFG.

6. REFERÊNCIAS

1. BROWN, T. Design Thinking: uma metodologia poderosa para decretar o fim das velhas ideias. Rio de Janeiro: Elsevier, 2010.
2. PINHEIRO, T. Design Thinking Brasil: empatia, colaboração e experimentação para as pessoas, negócios e sociedade. Rio de Janeiro: Elsevier, 2011.
3. VIANNA, M.; VIANNA, Y.; ADLER, I. K.; LUCENA, B. F.; RUSSO, B. Design Thinking: inovação em negócios. Rio de Janeiro: MJV Press, 2014.