

DESIGN THINKING COMO PRÁTICA PEDAGÓGICA: UM RELATO DE EXPERIÊNCIA EM CURSO TÉCNICO INTEGRADO

Palavras-chave: design thinking, aprendizagem criativa, metodologias ativas

Autores: Patzer, Gabriel ¹

Este resumo descreve a utilização da abordagem Design Thinking como prática pedagógica na turma de 3º ano do curso TMSI integrado ao ensino médio. Considerando a necessidade de buscar alternativas ao ensino tradicional, esta abordagem propõe um modo de experienciar os conteúdos estudados em sala de aula a partir da empatia, do trabalho em equipe e da criatividade, buscando a consolidação e a aplicação real dos conhecimentos. Neste contexto, o objetivo da ação foi promover situações de aprendizagem por meio da realização de projetos multimídia na perspectiva das metodologias ativas. O desenvolvimento do projeto foi conduzido por sete docentes que assumiram a função de mediadores do processo criativo, contando ainda com o auxílio da psicóloga e do pedagogo da Instituição. A turma foi dividida em seis grupos, sendo que cada grupo ficou responsável por executar um projeto em área de conhecimento específica: artes, biologia, história, química, português e programação. O projeto foi orientado em horários de atendimento extraclasse dos docentes e nos horários dos componentes curriculares “Criatividade e Multimídia” e “Projeto Integrador”, cujos docentes auxiliaram na execução das atividades de todas as áreas. Baseando-se nas etapas da Design Thinking, os docentes lançaram o desafio de criar produtos multimídia, de forma que cada grupo trabalhasse com uma temática, focada em uma das áreas de conhecimento supracitadas, conectada com a realidade vivenciada no Campus Sertão. A primeira fase da atividade teve como propósito conscientizar os alunos para o trabalho colaborativo, abordando possíveis conflitos inerentes aos momentos de trabalho em equipe. Posteriormente, foi proposta uma série de atividades para exercitar o processo criativo (como pesquisa, brainstorming e discussão de possíveis produções), culminando na construção de um protótipo, que neste caso foi o roteiro das peças multimídia. Na sequência, passou-se à execução dos trabalhos, o que compreendeu a captação e edição de vídeos, ensaios fotográficos e o desenvolvimento de um jogo digital, entre outras atividades complementares. Por fim, os projetos foram apresentados na forma de seminário. Como resultados, evidenciou-se uma série de aspectos positivos, com destaque para o aumento da motivação e do engajamento dos alunos. A perspectiva de criar um projeto autoral permitiu a participação ativa dos discentes na construção do conhecimento, aumentando a autonomia dos mesmos. Outro aspecto constatado foi a capacidade desta abordagem provocar situações reais de trabalho em equipe. Destaca-se que os alunos atuaram de modo criativo ao compreender o desafio proposto, buscar possibilidades de resolução, solucionar conflitos, tomar decisões, planejar, executar e analisar a solução proposta. Esta prática pedagógica teve caráter interdisciplinar e mostrou-se eficiente como estratégia de ensino-aprendizagem, uma vez que os alunos apresentaram maior compreensão dos conteúdos. Outra vantagem percebida nesta abordagem foi a integração dos eixos de ensino, pesquisa e extensão, visto que os envolvidos no projeto buscaram lidar com situações e/ou demandas existentes no seu meio, solucioná-las e transmiti-las à sociedade. Portanto, a experiência aqui exposta demonstra que a utilização do Design Thinking é apropriada e eficiente, incentivando a autonomia dos discentes e o desenvolvimento de conhecimentos por meio da pesquisa para resolução de problemas.

¹ gabriel.patzer@sertao.ifrs.edu.br