



Poços de Caldas

6º Congresso Nacional de Educação

29 e 30 de Jun 2022 | On-line

A ABORDAGEM DE CONTEÚDOS DA EDUCAÇÃO BÁSICA POR MEIO DE PROJETOS SOCIAIS INOVADORES UTILIZANDO O DESIGN THINKING

Eixo Temático: Currículo, Metodologia e Práticas de Ensino, Educação e Diversidade
Forma de Apresentação: **RESULTADO DE PESQUISA**

Tiago Augusto de Figueiredo¹
Letícia Rodrigues da Fonseca²

RESUMO

O presente trabalho discorre, por meio de uma pesquisa bibliográfica, sobre como os projetos sociais podem ser utilizados como metodologia de ensino para a abordagem de conteúdos de disciplinas da educação básica. Discorre-se ainda, sobre como o *Design Thinking* pode permitir o desenvolvimento de projetos sociais inovadores que possam atender determinadas necessidades presentes em nossa sociedade, além de favorecer o processo de ensino e aprendizagem de discentes da educação básica e a interdisciplinaridade, ou seja, a relação e aplicação de conteúdos vistos em sala de aula em contextos reais.

Palavras-chave: Projetos sociais. Metodologia de ensino. *Design thinking*.

INTRODUÇÃO

As desigualdades sociais são fatores relevantes na sociedade atual, que se encontra carente de projetos e pressiona profissionais da área de educação a pensarem em ações voltadas para a construção de uma sociedade mais cidadã e participativa (RIBEIRO, 2010). Logo, é importante caracterizar de que forma as metodologias ativas e a interdisciplinariedade de conteúdos podem auxiliar estudantes do Ensino Médio a desenvolverem soluções criativas por meio do planejamento e desenvolvimento de projetos sociais.

Neste âmbito, o entendimento do *Design Thinking* é válido para se identificar como essa abordagem poderá contribuir para o atendimento deste propósito. O pensamento utilizado é de um desenvolvedor que segue determinadas etapas a fim de diminuir riscos e ampliar as possibilidades de êxito na realização de projetos e ideias (ORTEGA; CEBALLOS, 2015). Não se trata de um caminho certo, mas de uma proposta para a elaboração de projetos por meio de uma visão do ambiente baseada no conhecimento das pessoas que vivem neste contexto (MARTINS, 2018).

Destaca-se que o *Design Thinking* é muito utilizado no âmbito dos negócios e busca auxiliar profissionais na resolução de problemas diversos, em sua prática laboral. (ORTEGA; CEBALLOS, 2015). Devido à estes aspectos, a sua prática no âmbito da

¹ Mestrando em Gestão, Planejamento e Ensino. Universidade Vale do Rio Verde.

² Professora do Programa de Mestrado Profissional Gestão, Planejamento e Ensino. Universidade Vale do Rio Verde



Poços de Caldas

6º Congresso Nacional de Educação

29 e 30 de Jun 2022 | On-line

educação se desenvolveu para contribuir na realização e idealização de projetos, ensinando jovens estudantes a buscarem por alternativas que possibilitem resolver problemas na prática, incluindo as necessidades sociais. Neste momento, os alunos poderão aplicar os conceitos vistos em diversas disciplinas na prática, ao desenvolverem projetos que permitam atender certas necessidades sociais, favorecendo assim a interdisciplinaridade e a aprendizagem significativa (RIBEIRO, 2010). Logo, os projetos sociais podem ser tratados como metodologias de ensino que incentivam a criatividade ao fazer uso do *Design Thinking* durante a definição e efetivação dos referidos.

Além disso, é necessário que se demonstre aos estudantes a realidade que existe em seu cotidiano de modo a construir uma identidade cidadã e um processo de compreensão do meio social, interpretando-o e aplicando conhecimentos, tornando válida uma prática de viés colaborativo (MARTINS, 2018).

Diante do exposto este estudo propõe, como principal objetivo, discorrer sobre como o *Design Thinking* poderá contribuir para o desenvolvimento de projetos sociais que possibilitem a abordagem criativa de conteúdos da educação básica, bem como, a interdisciplinaridade, ao possibilitarem relacionar e aplicar os conteúdos vistos em sala de aula em contextos reais.

MATERIAL E MÉTODOS.

A fim de atender o objetivo principal desta pesquisa, optou-se pela utilização da pesquisa bibliográfica que possibilitou a identificação e compreensão de princípios teóricos que possibilitaram aos autores discorrerem sobre a temática explorada (GIL, 2002). Para isso, buscou-se por livros e artigos publicados nas bases de dados Scielo, Portal da Capes e *Web of Science*.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

É de suma importância a análise da construção social pois é preciso entender o ambiente em que se está inserido, com o intuito de estabelecer soluções para problemas sociais como forma de produzir conhecimento e melhorar a qualidade de vida da sociedade (RIBEIRO, 2010).

Juntamente à ideia de análise do funcionamento da sociedade, há a visão empática da situação, ou seja, é preciso ter um olhar voltado para a compreensão do meio, de modo a identificar sentimentos e formas de auxílio mútuo no meio social (MARTINS, 2018).

Um projeto se difere de um mapa, pois o mapa apresenta uma ideia clara e correta sobre como se desenvolve o percurso, já o projeto é uma ideia baseada em uma visão anterior. (RIBEIRO, 2010).

No tocante ao *Design Thinking*, o projeto se molda por meio de uma metodologia que envolve comportamento prático, efetivo e criativo e que se utiliza de diversos recursos e meios para satisfazer necessidades a partir de processos, produtos ou serviços, além de resolver problemas em diversas áreas – incluindo a área de educação (SANTOS *et al.*, 2017). Trata-se de uma forma para buscar por alternativas e encontrar formatações mais claras, além de desconstruir lacunas e ampliar o conhecimento de desenvolvedores na prática (ORTEGA; CEBALLOS, 2015).

Nesse sentido, os conteúdos da educação básica poderão ser melhor compreendidos por meio de projetos sociais que exigirão o conhecimento da realidade



Poços de Caldas

6º Congresso Nacional de Educação

29 e 30 de Jun 2022 | On-line

relacionada às necessidades que serão atendidas, um planejamento sistêmico para a efetivação e atendimento dos objetivos de tais projetos e análise dos resultados. Neste momento, se fará uso de diversos conhecimentos adquiridos no âmbito da escola e em outras experiências de aprendizagem informais (RIBEIRO, 2010). Por exemplo, um projeto que busque divulgar o trabalho de artesãos locais, como forma de valorizar a cultura local, poderá ser concebido a partir da aplicação de conhecimentos das disciplinas de Língua Portuguesa, Matemática, História, Sociologia, entre outras. Portanto, os projetos sociais podem ser tratados como metodologias ativas inovadoras.

A identificação e experimentação de ideias criativas se fazem necessárias pois a criatividade atende a gestão contemporânea que compreende os seus agentes e os leva a refletir melhor sobre os contextos diversos à sua volta. (OLIVEIRA, 2014). Favorecer uma formação cidadã é uma das tarefas das Instituições de Ensino e os profissionais da educação devem estar à par de tais ideologias e se mobilizar para atender à este objetivo.

O percurso metodológico para se colocar em prática o *Design Thinking* baseia-se na empatia, colaboração e experimentação das ideias. A empatia orienta que é preciso compreender a realidade por meio das experiências vivenciadas por indivíduos que estão à nossa volta. Sendo assim, um grupo de alunos poderá estabelecer soluções para determinadas demandas sociais a partir da análise e combinação de seus conhecimentos e experiências particulares. Esta combinação tende a dar origem à um conhecimento no nível coletivo mais aprimorado. A Empatia também direcionará os alunos a se colocarem na posição daqueles que serão atendidos pelos projetos. Este posicionamento é reforçado por meio da Colaboração que determina que os projetos devem ser desenvolvidos com o público-alvo e não para o público-alvo, ou seja, no âmbito educacional as necessidades, percepções e sugestões dos indivíduos atendidos pelos projetos precisam ser consideradas no momento de se estabelecer o planejamento. Ao final, na experimentação, os alunos explicitarão as ideias em documentos ou em outros artefatos, para serem colocadas em prática. Neste momento, serão também incentivados a avaliar os pontos fortes e fracos de suas propostas com o intuito de validá-las e realizar ajustes (RIBEIRO, 2010). Sendo assim, por meio da empatia, colaboração e experimentação é possível possibilitar aos alunos da educação básica experiências de aprendizagem significativas e inovadoras por meio do estabelecimento de projetos e de sua aplicação na prática.

CONCLUSÕES

A utilização do *Design Thinking* para desenvolver projetos sociais - tratados como metodologia de ensino, permitirá desenvolver no estudante a capacidade para resolver problemas e efetivar ideias no âmbito social, aprimorando as suas habilidades criativas por meio da empatia, colaboração e experimentação de propostas. Além disso, os alunos poderão aplicar os conceitos vistos em diversas disciplinas na prática, ao desenvolverem projetos que busquem atender certas necessidades sociais, favorecendo assim, a interdisciplinaridade e a aprendizagem significativa

Como pesquisa futura deste estudo vinculado à um trabalho maior de conclusão de curso de um Mestrado Profissional da área de Ensino, pretende-se por meio de uma sequência didática descrever como o desenvolvimento de projetos sociais por meio do *Design Thinking* pode favorecer a aprendizagem significativa e a interdisciplinaridade no ensino médio.



Poços de Caldas

6º Congresso Nacional de Educação

29 e 30 de Jun 2022 | On-line

REFERÊNCIAS

GIL, A. C. **Como elaborar projeto de pesquisa**. 4º. ed. São Paulo: Atlas, 2002.

MARTINS, T. C; ANTUNES, R. F. O design thinking como empatia, experimentação e colaboração na comunicação. **Comunicação & Inovação, PPGCOM/USCS**, São Caetano do Sul, n. 41. v. 19, dez 2018.

OLIVEIRA, A. C. A. A Contribuição do *Design Thinking* na educação. **E-Tech: Tecnologias para Competitividade Industrial**, Florianópolis, n. Especial Educação, 2014.

ORTEGA, M. S; CEBALLOS, P. B. **Desing Thinking: lidera el presente, crea el futuro**. 1º ed. Madrid: Esic. 2015.

RIBEIRO, B. A. Os passos metodológicos para a elaboração de projetos sociais. **Conexão Ciência**. Formiga, n. 1. v. 5, 2010.

SANTOS, P. V. S. *et al.*. A metodologia *Design Thinking* como estratégia gerencial para empreendimentos. **Revista Latino-Americana de Inovação e Engenharia de Produção**, v. 5. n.8. p. 25-43, 2017.