

Este caderno de atividades acompanha o material *Design Thinking para Educadores*, disponível gratuitamente no endereço:  
[www.dtparaeducadores.org.br](http://www.dtparaeducadores.org.br)

# ***Caderno de Atividades***

***Design  
Thinking***  
PARA EDUCADORES

**MEU DESAFIO:**

***Design  
Thinking***  
PARA EDUCADORES

## O que é *Design Thinking*?

*Design Thinking* parte do princípio de que podemos fazer a diferença, em um processo intencional para alcançar soluções novas e relevantes que criem impacto positivo.

*Design Thinking* permite acreditar em suas habilidades criativas e em um processo que transforma desafios difíceis em oportunidades.

*Design Thinking* é:  
**centrado no ser humano**  
**colaborativo**  
**otimista**  
**experimental**

## ***Bem-vindo ao Caderno de Atividades do designer***

Este caderno de atividades inclui instruções passo a passo para completar seu desafio utilizando o processo de *Design Thinking*. É um guia de início rápido no processo do *Design Thinking* e tem mais utilidade quando combinado com o caderno para educadores.

O material *Design Thinking para Educadores* contém instruções e explicações em profundidade daquilo que está destacado a cada passo neste caderno. Ele também traz exemplos de como educadores como você têm utilizado *Design Thinking* em seu trabalho.

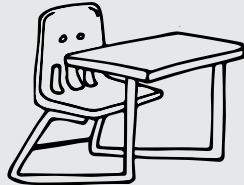
Este caderno de atividades acompanha o *Caderno Design Thinking para Educadores*, disponível gratuitamente no endereço [www.dtparaeducadores.org.br](http://www.dtparaeducadores.org.br)

### **ESTE CADERNO DE ATIVIDADES PODE AJUDAR A ENCARAR QUALQUER DESAFIO. FREQUENTEMENTE VEMOS DESAFIOS QUE TRATAM DE ALGUM DOS ASPECTOS SEGUINTE:**



#### **CURRÍCULO**

Todos os dias você desenvolve maneiras de interagir com seus alunos para ensinar conteúdos. Você pode seguir um processo de design para ser mais intencional ao relacionar esse conteúdo aos interesses e desejos dos aprendizes de hoje ao saber mais sobre as coisas que eles fazem fora da escola e conectando isso ao conteúdo que você vai apresentar a eles.



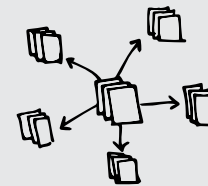
#### **ESPAÇO**

O ambiente físico da sala de aula emite um grande sinal de como você quer que os alunos se comportem. Nossa tendência é pensar que os espaços da sala de aula são padronizados: crianças em fileiras, sentadas em suas carteiras. Ao repensar os espaços, podemos passar uma nova mensagem aos estudantes sobre como eles devem se sentir e interagir na sala de aula.



#### **PROCESSOS E FERRAMENTAS**

Sua escola já tem uma série de processos ou ferramentas que podem ser ou não úteis para levá-la ao sucesso. Isso normalmente está fora da sala de aula e da interação para o aprendizado, e gira mais em torno de como o sistema opera. Todo processo foi desenhado e pode, portanto, ser redesenhado! Algumas vezes, criar ferramentas pode ser essencial para apoiar o desenho de novos processos.



#### **SISTEMAS**

Nem todas as pessoas podem tomar decisões sobre o sistema no qual estão inseridas, mas todas podem contribuir para o desenho de um novo sistema. Planejar sistemas é equilibrar a complexidade de diferentes necessidades na operação. Ao desenhar um sistema, sempre definimos estratégias de alto nível afirmando visões, prioridades, políticas e comunicações essenciais acerca das ideias.

***Olá, designer!***

Seja este seu primeiro ou quinquagésimo projeto de design, ele é um grande passo para encarar um desafio da sua sala de aula, de sua escola ou de sua comunidade ao propor novas soluções a partir das necessidades e dos desejos das pessoas. Bacana!

Este caderno tem o objetivo de ajudá-lo a estruturar seus processos de criação e registro de ideias. Utilize-o da maneira mais útil para você... É possível utilizar alguns métodos ou todos eles, a escolha é sua.

Primeiro passo... defina seu desafio e crie um plano para o projeto.

---

# ***Começando***

---

**Nesta seção**

***0-1 Defina o Desafio***

***0-2 Crie um Plano de Projeto***

***0-3 Crie um Cronograma***



## 0-1 Defina o Desafio

### Sessão de sonhos e pesadelos

Encontrar oportunidades de design quase sempre é resultado da percepção de um problema. Algumas vezes elas aparecem como desejos ("Eu gostaria muito que minha escola tivesse \_\_\_"). Outras vezes aparecem como reclamações ("Me irrita que nós não \_\_\_"). Qualquer começo é bom. Você pode experimentar com um amigo: compartilhe seus sonhos e pesadelos e tente extrair daí oportunidades de design.

Agora, transforme essas constatações em desafios possíveis. Comece sua questão como "Como podemos...", CP, para encurtar. Isso transforma os problemas que você vê em oportunidades de design.

#### SONHOS / COISAS QUE EU GOSTARIA QUE EXISTISSEM

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....



#### COMO PODEMOS...

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....



#### PESADELLOS / COISAS QUE PODIAM SER MELHORES

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....



#### COMO PODEMOS...

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....





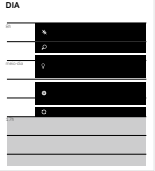




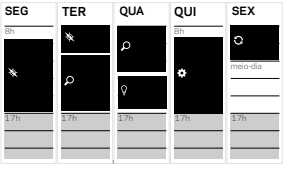
## 0-3 Crie um Cronograma

O processo de *Design Thinking* é flexível e pode se integrar à estrutura e ao calendário da sua escola. O processo por ser realizado em um dia, uma semana, um ano ou mais. O que você coloca no seu desafio determina o que vai sair dele. A profundidade do *insight*, as áreas de oportunidades e o nível de refinamento conceitual e impacto sempre vão depender do tamanho do seu projeto. Por agora, escolha por quanto tempo você gostaria de trabalhar. Depois de iniciar o projeto, você pode perceber a necessidade de evoluir o plano para atender às necessidades do desafio.


### CIRCULE SEU PLANO



Em um dia



Em uma ou duas semanas



Ao longo de meses

### Esboce uma linha do tempo

Crie um cronograma para o projeto. Quais as principais datas? Você precisa de um protótipo antes das férias? Você quer compartilhar aprendizados em reuniões de pais ou apresentar os conceitos ao conselho escolar? Considere prazos, reuniões e datas de encontros ao longo do período.

●

→

TEMPO

QUERO COMPLETAR A PRIMEIRA FASE DO PROJETO ATÉ:

### Checklist do Projeto

Do que você precisa para começar esse projeto? Você precisa alinhar agendas para conduzir o desafio em um dia de treinamento profissional? Você precisa agendar espaços ou fazer requerimento de materiais? Você precisa da ajuda de quem?

#### CHECKLIST

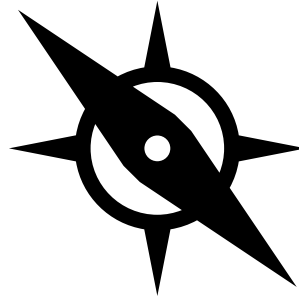
- .....
- .....
- .....
- .....
- .....
- .....
- .....
- .....
- .....
- .....
- .....
- .....
- .....
- .....
- .....
- .....

#### PARA ME AJUDAR COM O PLANEJAMENTO, VOU ENVOLVER:

**Ótimo!**

***Você definiu o desafio para criar soluções e esboçou um plano de trabalho para você e sua equipe.***

***Agora, você está pronto para a primeira fase do processo de design: a Descoberta.***



# 1

## DESCOBERTA

**NESTA SEÇÃO:**

- 1-1 Entenda o Desafio**
- 1-2 Prepare a Pesquisa**
- 1-3 Reúna Inspirações**







### Monte sua equipe

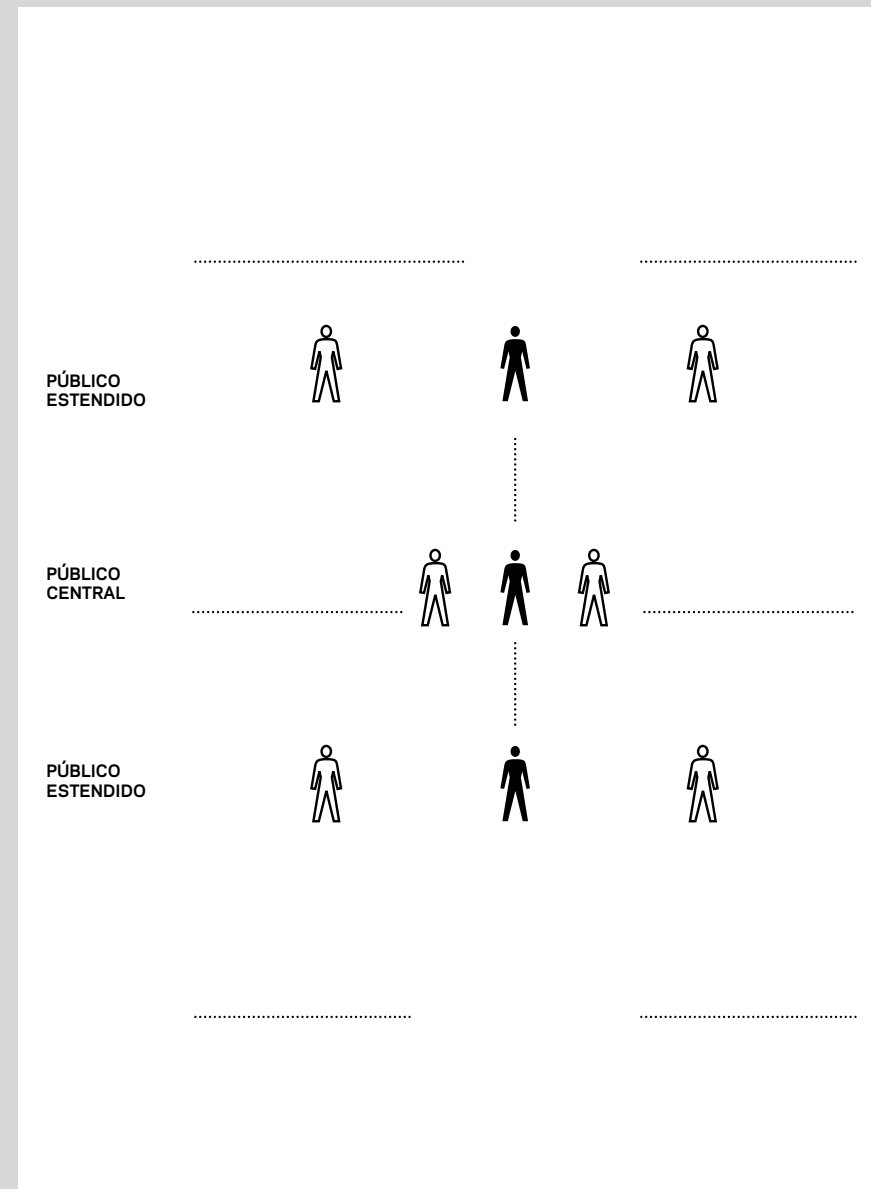
Quem é da sua equipe? Quem é membro central e quem é apoio?  
Pelas discussões, que regras você definiu e quais os objetivos individuais de cada um?

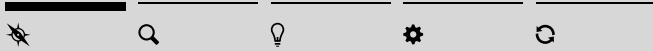
EQUIPE CENTRAL	OBJETIVOS E REGRAS
.....	.....
.....	.....
.....	.....
.....	.....
.....	.....
.....	.....
.....	.....
.....	.....
.....	.....
.....	.....

EQUIPE DE APOIO	OBJETIVOS E REGRAS
.....	.....
.....	.....
.....	.....
.....	.....
.....	.....
.....	.....
.....	.....
.....	.....
.....	.....
.....	.....
.....	.....

### Defina seu público

Pra quem você está planejando? Considere o público central e o público estendido.  
Desenhe um lembrete visual.





### 1-2 Prepare a Pesquisa

#### Identifique fontes de inspiração

Quem são todas as pessoas envolvidas no tema? Quem representa comportamentos extremos sobre o tema? Que especialistas você quer encontrar para aprender mais sobre o assunto? Liste os candidatos que podem inspirar e circule de três a cinco que você queira engajar primeiro.

##### USUÁRIOS, ESPECIALISTAS, USUÁRIOS RADICAIS

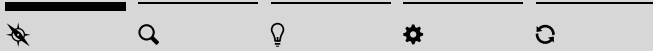
Lined writing area for identifying users, specialists, and radical users.

#### Identifique lugares de inspiração

Onde você poderia se inspirar em relação ao desafio? Em quais outras situações ou experiências parecidas você poderia passar por comportamentos similares ou relevantes, mas em um contexto diferente? Liste quantas locações você conseguir, ou pelo menos de três a cinco situações que lhe parecem mais animadoras e que você gostaria de observar primeiro.

##### ESPAÇOS INSPIRADORES, AMBIENTES SEMELHANTES

Lined writing area for identifying inspiring spaces and similar environments.



### Selecione os participantes da pesquisa

Com quem você gostaria de aprender mais, especificamente? Crie especificações detalhadas para pelo menos três usuários ou fontes de inspiração diferentes. Certifique-se de cobrir uma variedade de gêneros, experiências, etnias etc.

TIPO DE USUÁRIO

DESCRIÇÃO DO USUÁRIO

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

TIPO DE USUÁRIO

DESCRIÇÃO DO USUÁRIO

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

TIPO DE USUÁRIO

DESCRIÇÃO DO USUÁRIO

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

TIPO DE USUÁRIO

DESCRIÇÃO DO USUÁRIO

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....













***Durante a fase de Descoberta, você ganhou um entendimento mais aprofundado, além de empatia e inspiração para o seu desafio de design.***

***Agora, durante a fase de Interpretação, a segunda fase do processo de design, você vai dar significado e definir melhor alguns insights que vieram das observações e entrevistas da fase de Descoberta.***



# 2

## INTERPRETAÇÃO

**NESTA SEÇÃO:**

**2-1 Conte Histórias**

**2-2 Procure por Significado**

**2-3 Estructure Oportunidades**



## 2-1 Conte Histórias

### Documente seus aprendizados

Imediatamente após a uma entrevista, garanta que você registrou bem todo o seu aprendizado. Documente as observações, os pontos-chave da história e citações em papéis adesivos. Use os roteiros para se orientar.

QUEM VOCÊ CONHECEU? (PROFISSÃO, IDADE, LUGAR ETC.)

Qual foi o ponto mais memorável e surpreendente da história?

O que era mais interessante na forma como ele ou ela interagiam com o seu ambiente?

Qual era a maior preocupação desse(a) participante?  
O que a(o) motivava?

O que a(o) frustrava?

Que questões você gostaria de explorar em uma próxima conversa?



### Compartilhe histórias inspiradoras

Reveze-se com seus colegas para compartilhar histórias das pessoas com quem você conversou ou dos lugares que você conheceu. Enquanto você estiver ouvindo pessoas da sua equipe, registre as suas histórias e observações em papéis adesivos, usando um para cada observação. Registre os seus aprendizados mais interessantes aqui.

Aprendizados dos(as)  
meus(minhas) colegas:

Aprendizados dos(as) meus(minhas) colegas:

Aprendizados dos(as)  
meus(minhas) colegas:

Aprendizados dos(as) meus(minhas) colegas:

Aprendizados dos(as) meus(minhas) colegas:

Aprendizados dos(as) meus(minhas) colegas:



## 2-2 Procure por Significado

### Encontre os temas

Procure por assuntos, padrões e conexões em sua parede ou mural. Agrupe papéis adesivos de temas parecidos que você identificar. É como mover os seus pensamentos pela parede e assim ser capaz de descobrir padrões. Crie títulos para cada categoria que capturem esses temas e padrões encontrados.

#### TÍTULOS

Area with horizontal dotted lines for writing titles.

### Encontre o sentido das suas descobertas

Olhe para os temas e encontre redundâncias, padrões ou tensões relacionados a cada um deles. Você é capaz de agrupar temas em categorias maiores?

#### QUAIS SÃO AS CATEGORIAS?

Area with horizontal dotted lines for listing categories.

Você encontrou alguma contradição? O que você descobriu de inesperado ou surpreendente? Por quê?

Depois de discutir com sua equipe e/ou receber *feedback* para as categorias que você listou, quais são aquelas que você tem interesse de aprofundar?

#### APRENDIZADOS INESPERADOS

Area with horizontal dotted lines for unexpected learnings.

#### EU ESTOU INTERESSADO EM EXPLORAR...

Area with horizontal dotted lines for topics to explore further.





**Crie um lembrete visual**

Modelos, diagramas e ilustrações são ótimas ferramentas para comunicar *insights* ou informações complexas.

**TENTE**

Mapear as redes de conexões: pessoas, ações, objetos, interações.  
Ilustrar fluxos de atividades ou de informações.  
Mapear a jornada real ou simbólica das pessoas ou das ações no caso em questão.

Fluxograma



Diagrama de Venn

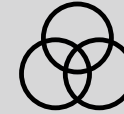
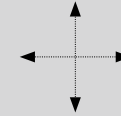
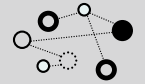


Diagrama de dois eixos (TWO-BY-TWO)



Mapa relacional



**RABISQUE OU CRIE UM ESQUEMA VISUAL QUE AJUDE A EXPRESSAR OS SEUS INSIGHTS**

***Agora que você criou um ponto de vista e ressaltou as oportunidades para o seu desafio de design, você está pronto para avançar para a terceira fase o processo de design... Ideação!***

***A ideação vai ajudá-lo a criar o maior número possível de soluções de design para cumprir com o seu desafio.***



# 3

## IDEAÇÃO

**NESTA SEÇÃO:**

**3-1 Gere Ideias**

**3-2 Refine Ideias**





## 3-1 Gere Ideias

### Prepare-se para o brainstorm

Um bom *brainstorm* requer planejamento. Os pequenos detalhes são importantes. Convide um grupo variado de pessoas que sejam capazes de manter a mente aberta e de construir com base nas ideias das outras. De seis a dez é um número de pessoas ideal para um *brainstorm*. Quem você vai convidar?

#### NOMES

.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....

É necessário ter espaço suficiente para todos se levantarem e enxergarem as ideias dos(as) outros(as) participantes, e assim você terá uma sala cheia de ideias. Onde você vai conduzir esse *brainstorm* e como você vai preparar o espaço para facilitá-lo?

#### PREPARAÇÃO PARA A SALA

.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....

**CHECKLIST**

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

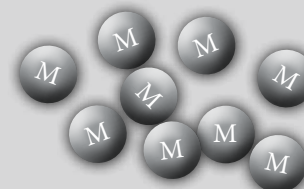
.....



PAPÉIS ADESIVOS



CANETINHAS



**COMIDINHAS**  
(Nunca subestime o poder do açúcar em um *brainstorming*!)



PAPEL

#### REGRAS DO BRAINSTORMING:

- 1. EVITE O JULGAMENTO
- 2. ENCORAJE AS IDEIAS OUSADAS
- 3. CONSTRUA SOBRE AS IDEIAS DOS OUTROS
- 4. FIQUE-SE NO TÓPICO
- 5. UMA CONVERSA DE CADA VEZ
- 6. SEJA VISUAL
- 7. ALMEJE A QUANTIDADE

PUBLIQUE AS REGRAS DO BRAINSTORMING



### Facilite o brainstorming

Crie ou use algumas questões de aquecimento do método. Facilite o *brainstorming* para deixar as pessoas no clima. Que perguntas você vai usar?

#### PERGUNTAS DE AQUECIMENTO

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Em que assuntos o seu *brainstorming* vai focar?

#### ASSUNTOS

.....

.....

.....

.....

Que perguntas CP você vai utilizar?

#### COMO PODEMOS..

.....

.....

.....

.....

### ***Está se sentindo travado(a)?***

**Aqui estão algumas outras possibilidades para você tentar:**

#### **Adicione limites**

Mude a magnitude de uma solução adicionando limites de tamanho, preço, comprometimento de tempo e quantidade. Pergunte-se: "E se..." a solução fosse algo maior do que essa sala? Menor do que um amendoim? Levasse cinco anos para ser implementada? Levasse um minuto? Simplesmente não estivesse disponível? Estivesse disponível para poucas pessoas?

#### **Seja específico em relação ao tempo ou à época**

Pergunte-se: "E se isso fosse criado apenas para o uso durante a manhã? Ou apenas para a noite?"

#### **Coloque o foco no público-alvo**

Pergunte-se: "E se fosse apenas para adolescentes? Ou crianças? Ou atletas? Ou pais e mães?"



**Selecione as ideias promissoras**

Depois do *brainstorming*, agrupe ideias relacionadas e peça para a equipe escolher as suas três ideias preferidas.

Registre os papéis adesivos dos conceitos favoritos que aparecerem no *brainstorming*, incluindo os rascunhos, se for possível. Que ideias tiveram mais votos?

A grid of plus signs (+) with a sticky note attached. The sticky note is white with a thin border and contains the following text and image:

MESA DOBRÁVEL

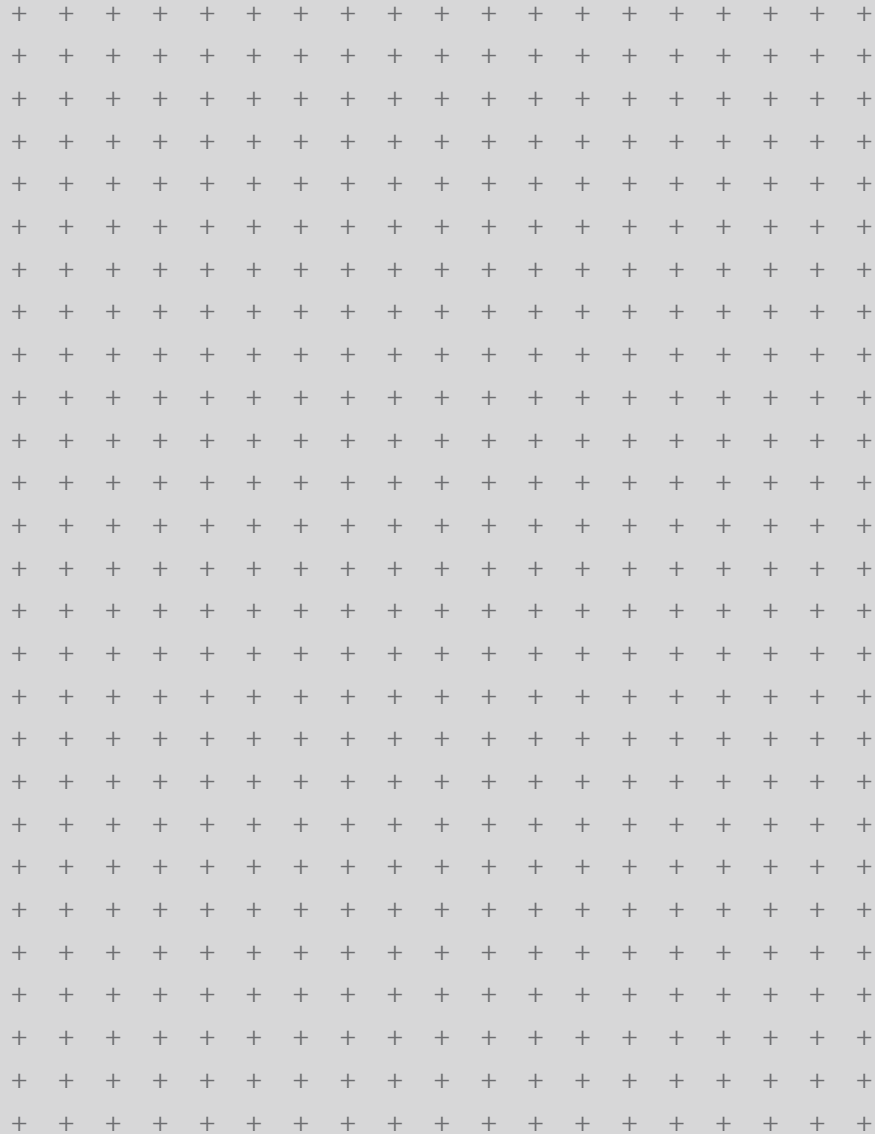
The sticky note is positioned in the middle-left area of the grid. The grid continues to the right and bottom of the page.

A large grid of plus signs (+) covering the right half and bottom of the page. The grid is composed of 18 columns and 25 rows of plus signs.



**Esboce para pensar**

Escolha uma das ideias preferidas do *brainstorm* e faça um ou dois rascunhos visuais desses conceitos.



Peça a outro membro da equipe um *feedback* sobre a sua parte preferida do rascunho, bem como possíveis melhorias. O que eles(as) dizem?

**NOTAS**

Area with horizontal dotted lines for taking notes.



### 3-2 Refine Ideias

#### Promova um "choque de realidade"

O que está no centro dessa ideia que mais empolga você? Qual é o valor mais importante para o seu público-alvo? Qual é a necessidade real que você precisa resolver?

Faça uma lista de todos os desafios e barreiras que você está encontrando com essa ideia. O que você pode não estar enxergando? Quem faria oposição a essa ideia? O que você acha que é mais difícil de superar?

Partindo da lista que você criou no passo 1 dessa página, descrevendo os valores centrais de sua ideia, quais são outras formas de atender a essas necessidades?

#### VALORES, NECESSIDADES

Lined writing area for 'VALORES, NECESSIDADES' with 20 horizontal lines.

#### DESAFIOS, BARREIRAS

Lined writing area for 'DESAFIOS, BARREIRAS' with 20 horizontal lines.

#### NOVOS CONCEITOS

Lined writing area for 'NOVOS CONCEITOS' with 20 horizontal lines.



**Descreva sua ideia**

Crie uma descrição de uma ideia que você gostaria de prototipar (e repita a mesma operação também para outras ideias).

**NOME DA PROPOSTA:**

**RASCUNHO**

**COMO FUNCIONA?**

**A QUAIS NECESSIDADES OU OPORTUNIDADES ESSA PROPOSTA RESPONDE?**

.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....

**DESCRIÇÃO DA PROPOSTA EM UMA FRASE:**

.....  
.....  
.....  
.....

**QUEM ESSA PROPOSTA ENVOLVE, TANTO NA SUA CONSTRUÇÃO QUANTO EM SEU USO E SUA APLICAÇÃO?**

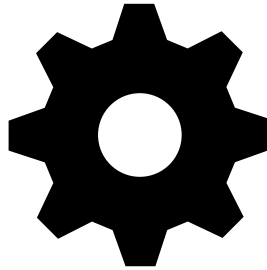
.....  
.....  
.....  
.....  
.....

**O QUE VOCÊ ESPERA APRENDER POR MEIO DO PROTÓTIPO DESSA IDEIA?**

.....  
.....  
.....  
.....

***Você agora deve ter gerado muitas ideias, e deve ter escolhido alguns poucos conceitos para prosseguir.***

***Nessa quarta fase do processo de design, a Experimentação, você vai prototipar para tornar um dos seus conceitos uma realidade.***



# 4

## EXPERIMENTAÇÃO

**NESTA SEÇÃO:**

***4-1 Crie Protótipos***

***4-2 Obtenha Feedback***

## 4-1 Crie Protótipos

### Tire fotos

Assim que o seu protótipo estiver no mundo, tire algumas fotos dele e coloque aqui.

Coloque uma foto aqui

### TENTE:

#### CRIAR PROTÓTIPOS SIMPLES, SEPARADOS UNS DOS OUTROS

"Funciona assim" (como o *back-end*, o sistema central, funciona). "Age assim" (como a interação do *front-end* funciona), e/ou "Se parece assim" (como é a cara do protótipo).

#### TENTAR "EXPERIMENTAR" OS PROTÓTIPOS

Coloque as pessoas para atuar ou usar o corpo para mostrar como funciona um protótipo.

#### DIMINUIR COISAS GRANDES

Use maquetes e modelos.

#### USE 2D

Use *storyboards* (organizador gráfico a partir de desenhos ou ilustrações) ou diagramas.

Coloque uma foto aqui

Coloque uma foto aqui

Coloque uma foto aqui









**Facilite as conversas de *feedback*: documentando roteiros**

Use estes roteiros para ajudar as pessoas a fornecerem *feedback* construtivo, e para ajudarem-no a considerar que partes do seu experimento você deve manter ou modificar.

**MANTER**

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

**MANTER**

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

**AUMENTAR**

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

**AUMENTAR**

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

**DIMINUIR / PARAR**

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

**DIMINUIR / PARAR**

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....



**Integre o feedback**

Qual era a intenção original do seu conceito? Revise o *feedback* advindo das suas sessões de teste. Baseando-se no *feedback* que você recebeu, os seus aprendizados e as ideias das fases de pesquisa de ideação ainda persistem?

**REFLITA**

.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....

De acordo com o seu *feedback*, o que você acha que é mais importante para que a sua ideia seja um sucesso? Como você pode melhorar o seu protótipo? Como você pode enfatizar o que foi bem recebido no seu protótipo?

**FUNÇÕES PARA ITERAR / REPASSAR**

.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....

Utilize este espaço para seus apontamentos



**Identifique as necessidades**

Liste os recursos que você precisa para construir o seu conceito de forma mais avançada. Esses recursos estão disponíveis na sua escola? O que você precisa para comprar novos materiais?

**DISPONÍVEIS NA ESCOLA**

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

**É NECESSÁRIO PROVIDENCIAR**

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

**CUSTO**

.....

Como eu posso conseguir financiamento ou materiais de apoio?

**FONTES**

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

**PESSOAS**

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

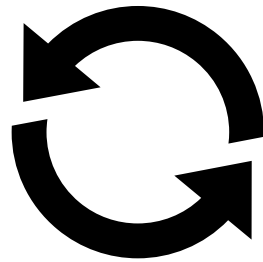
Quanto tempo será necessário para construir esse conceito de maneira mais refinada?  
Você precisa de tempo para se preparar? Alguém precisa de treinamento?  
Você gostaria de usar algum horário de reunião que já esteja marcado de outra maneira?

● **TEMPO** →

Quem pode ajudar você a realizar sua ideia? Quais são as capacidades que você está procurando? Quem está apoiando o seu conceito? Você precisa de alguém para capitanear a sua ideia?

***Você tem um protótipo funcionando no mundo!  
Parabéns!***

***Agora é hora do passo da Evolução no processo de design, quando você coleta os seus aprendizados e considera se você é capaz de escalar e engajar mais pessoas, para avançar com a sua solução.***



# 5

## EVOLUÇÃO

***5-1 Acompanhe o Aprendizado***  
***5-2 Envolve mais Pessoas***



## 5-1 Acompanhe os Aprendizados

### Defina sucesso

Revise os objetivos que você listou na seção inicial deste caderno de atividades. Reflita sobre como sua visão aponta para o que você é hoje. Como a sua proposta tem sido utilizada? Esse protótipo está sendo usado pelas pessoas que você imaginou que o utilizariam? O que elas mais gostam na sua proposta?

O que sucesso significa para você? O que você gostaria de ver acontecer com esse projeto? Você está esperando que um número maior de colegas participem de algum evento? O que você diria para a liderança da escola para receber mais financiamento? O que você gostaria de ouvir um aluno dizer sobre a sua ideia?

#### USO DA PROPOSTA

Area with horizontal dotted lines for writing.

#### O IMPACTO QUE ESTOU PROCURANDO...

Area with horizontal dotted lines for writing.

Como você vai monitorar e medir o sucesso da sua solução? O que você vai perguntar para as pessoas sobre a proposta? Você está esperando que alguém faça contato com você a respeito disso?

#### MÉTODOS DE MONITORAMENTO

Area with horizontal dotted lines for writing.



**Documente o progresso**

Documente o progresso do seu conceito. Que comportamentos diferentes você percebeu desde a implementação do seu conceito? Os relacionamentos entre as pessoas mudaram? Que comentários você tem recebido dos seus(suas) alunos(as) ou pares?

**NOTAS**

Dotted lines for notes.

O que você precisa para ilustrar o "antes e depois" do impacto da sua solução? Você precisa de imagens? Citações?

**RECURSOS DE QUE EU PRECISO..**

Dotted lines for resources.





## **5-2 Envolver mais Pessoas**

### **Planeje os próximos passos**

Quais são as próximas ações necessárias para construir o seu conceito?  
Registre quaisquer questões em aberto. Quem será responsável por cada tarefa?  
Quem vai ser responsável por encontrar as respostas para as questões em aberto?

#### **AÇÕES, QUESTÕES**

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

#### **PESSOA RESPONSÁVEL PELO FOLLOW-UP**

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Crie um cronograma que inclua seu prazo para evoluir esse conceito, juntamente com outras reuniões ou datas relevantes.

#### **CRONOGRAMA**

.....



**Exponha seu conceito (opcional)**

Para quem você está expondo? Crie uma frase provocativa para expor sua ideia, que deixe seu público animado em relação às oportunidades que você está vendo. Redija começando por "E se..."

**DICA**

Use esse método se você está tentando conseguir apoio de outras pessoas para implementar sua ideia.



E SE...

A large white rectangular area with horizontal dotted lines for writing.

Conte uma história curta e cativante, focada nos aspectos mais importantes do seu conceito. Que história você vai contar? O que inspirou sua ideia e como ela responde às necessidades que você descobriu? Por que essa ideia é valiosa para as pessoas envolvidas?

**HISTÓRIA, INSPIRAÇÃO, VALOR**

A white rectangular area with horizontal dotted lines for writing.

O que você está pedindo para seu público? Esclareça sua lista de necessidades.

**NECESSIDADES**

A white rectangular area with horizontal dotted lines for writing.



### Construa parcerias (opcional)

Que organizações ou indivíduos têm as capacidades de que você precisa para implementar sua ideia? Qual é o seu relacionamento com eles(as)? Como você pode chegar até eles(as)?



#### DICA

Use este método se você precisa recursos ou capacidades de outros(as) para implementar sua ideia.

O que você está pedindo a eles(as)? Considere adaptar a sua exposição para falar diretamente com essas pessoas. Por que eles(as) estariam interessados(as) a ajudar? Como as duas partes se beneficiam dessa parceria?

#### BENEFÍCIOS

Lined area for writing benefits, consisting of 15 horizontal dotted lines.

#### E SE...

Lined area for writing 'E SE...' scenarios, consisting of 15 horizontal dotted lines.

#### NOTAS

Lined area for notes, consisting of 15 horizontal dotted lines.

#### NOTAS

Lined area for notes, consisting of 15 horizontal dotted lines.



### Compartilhe sua história

Planeje a apresentação que você gostaria de fazer para compartilhar sua história. Considere estes roteiros.

Qual era o seu sonho inicial / a ideia que iniciou esse desafio?

Quem era parte da equipe e contribuiu para o projeto?

Que parceiros(as) você integrou à equipe?

Que necessidades você identificou?

Qual foi a coisa mais surpreendente que você percebeu enquanto observava sua fonte de inspiração?

#### DICA

Use este método quando você quiser compartilhar a sua experiência de design e a sua solução com uma audiência maior.



**Lembre-se do seu processo**

Use fotos para ilustrar quando possível

Qual foi a ideia mais absurda do seu *brainstorm*?

Compartilhe alguns conceitos ou protótipos iniciais  
Que tipo de *feedback* você recebeu para esses conceitos?

Conceito

*Feedback*

Conceito

*Feedback*

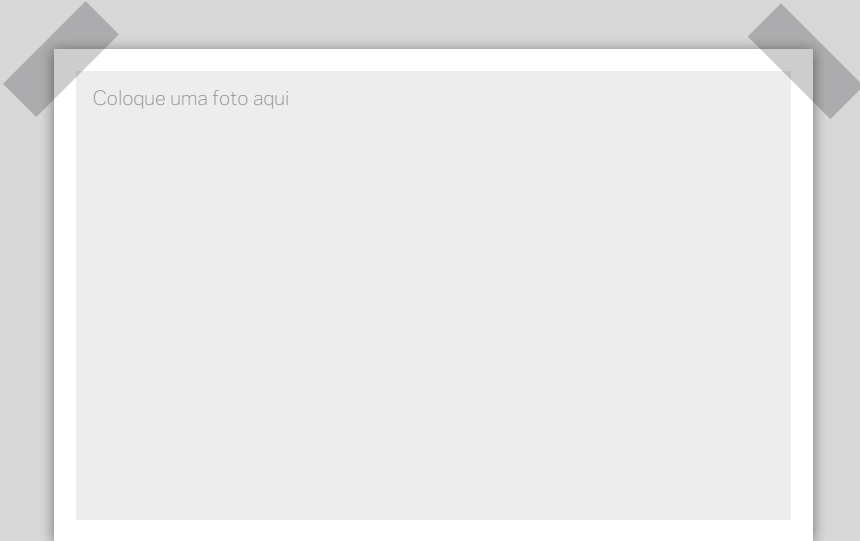
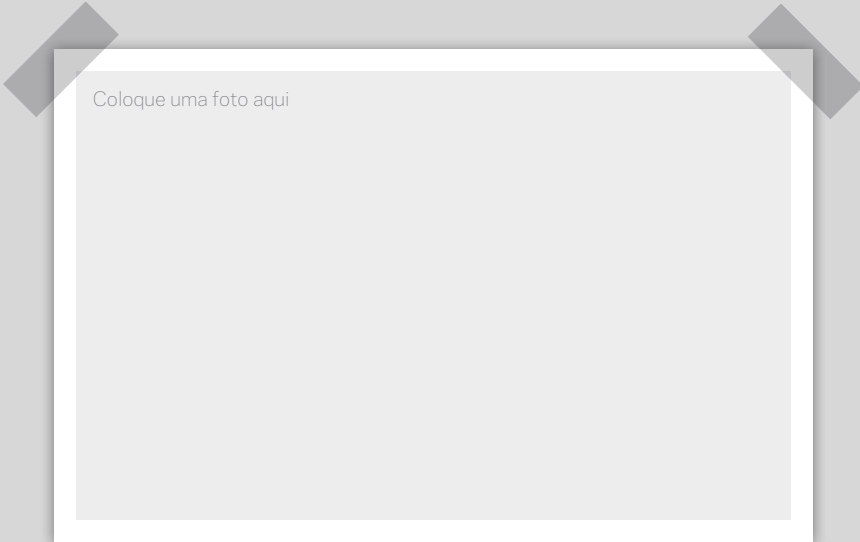
Conceito

*Feedback*



**Registre até onde você chegou**

Use fotos para ilustrar quando possível



**O SEU PROTÓTIPO FOI BEM-SUCEDIDO?**

.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....

**REGISTRE CITAÇÕES QUE VOCÊ OUVIU RELACIONADAS AO SEU DESIGN OU IMPACTO**

(o que você ouviu entre os alunos(as) / na escola / na classe)

.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....



### Construa uma comunidade

A melhor forma de avançar na sua compreensão do *Design Thinking* é passando várias vezes por esse mesmo processo, com novos desafios de design. Ter uma rede de pessoas com quem você pode trocar ideias é essencial para ir em frente. Quem você quer convidar para sua rede de *Design Thinking*?

### ENCONTROS DE DESIGN

Quando vocês vão se encontrar? Quanto tempo os encontros vão durar? Onde serão os encontros? Que dinâmica vocês vão estabelecer? O que vocês vão discutir?

Quem você vai encontrar?

.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....

Quando?

.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....

Com que frequência?

.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....

**Agora que você completou um desafio, é hora de começar o processo novamente. Defina um novo desafio e refaça esse processo. Consulte o livro *Design Thinking para Educadores* para dar mais profundidade ao seu trabalho!**

Qual será o seu novo desafio de design?

#### PERGUNTA DO DESAFIO

.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....

#### QUE TIPO DE DESAFIO É ESSE? (CIRCULE UM DELES)



CURRÍCULO



ESPAÇO



PROCESSOS E FERRAMENTAS



SISTEMAS



## IDEO ESCREVE SOBRE O KIT ORIGINAL (em inglês)

"Usamos processos, métodos e ferramentas similares há anos para lidar com alguns desafios assustadoramente complexos. Na maioria das vezes, vimos como o Design Thinking nos ajuda a chegar à próxima fase. Por isso estamos animados em ver como ele pode impactar o mundo da educação. Professores da Riverdale Country School estão começando a utilizar estes processos de design em suas salas de aula e escolas, e juntos criamos esse kit para compartilhar os processos de forma mais ampla."

## Riverdale

A Riverdale Country School é uma escola independente de Nova York que atende alunos do pré-jardim da infância até o 12º ano.

[www.riverdale.edu](http://www.riverdale.edu)



IDEO é um premiado escritório de design global que usa uma abordagem humanizada para ajudar organizações dos setores públicos e privados a inovar e crescer.

[www.ideo.com](http://www.ideo.com)

## SOBRE A EDIÇÃO EM PORTUGUÊS

"Conheci o *Design Thinking* (DT) em 2010, na segunda turma do curso da ESPM, em São Paulo, liderado pelos feras Luis Alt e Tennyson Pinheiro, da Livework e da EiseLab. Naquele momento, procurava uma formação que pudesse apontar caminhos sobre o que significava "inovação" na prática, independentemente da área de atuação. Nunca esqueço do primeiro dia quando me apresentei com certa timidez, já que eu era a única profissional de educação ali diante de tantos designers, administradores e publicitários.

Sempre gostei de me inspirar em outras áreas e trazer possibilidades para o mundo da educação, meu lado jornalista sempre apareceu nesse ponto. Ao ter contato com o DT e suas etapas, vi que faria todo sentido trazê-lo para os projetos educativos que desenvolvia e também apresentá-lo aos professores. Mas, como faria isso? Foi então que, meses mais tarde, soube do lançamento do lindo projeto da IDEO *Design Thinking for Educators*, totalmente pensado para a escola, a sala de aula e a comunidade do entorno. Não tive dúvidas. Fui até eles. Em uma viagem a São Francisco, na Califórnia, marquei uma reunião e comuniquei: quero levar esse projeto para o Brasil, vou fazer a versão em Português. Eles tinham acabado de publicar a segunda edição, já com uma licença Creative Commons, que permitia criar obra adaptada. Adoraram a ideia e me incentivaram desde então.

No Brasil, busquei apoio financeiro de parceiros com sólida atuação na área de educação, que tivessem perfil de apostar em algo ainda inédito no país, ou seja, possibilitar aos educadores conhecer uma abordagem que pode ajudá-los a solucionar seus problemas e desafios cotidianos de forma colaborativa."

**Priscila Gonsales**, coordenadora-executiva do Instituto Educadigital.

Apoio



Iniciativa



A versão em Português do *Kit Design Thinking Para Educadores* foi desenvolvida pelo Instituto Educadigital e está licenciada em Creative Commons Attribution - Non Commercial - Share Alike 3.0 Unported (CC BY-NC-SA 3.0), seguindo a orientação da IDEO.

O texto original completo está disponível em <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/>.

Com esta licença, você pode:

**COMPARTILHAR** - copiar, distribuir e transmitir a obra.

**REMIXAR** - adaptar a obra.

Sob as seguintes condições:

**CRÉDITO** - Você deve creditar a obra como "*Versão em Português: Instituto Educadigital*"

**NÃO COMERCIAL** - Você não pode usar esta obra para propósitos comerciais.

**COMPARTILHAMENTO PELA MESMA LICENÇA** - Se você alterar, transformar ou construir em cima desta obra, deve distribuir a obra final somente sob a mesma licença Creative Commons Attribution - Non Commercial - Share Alike 3.0 Unported (CC BY-NC-SA 3.0).

Acesse o texto completo da licença (<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/>) para verificar todos os direitos e as restrições associados a ela.

## CRÉDITOS DA VERSÃO EM PORTUGUÊS

**Realização:**  
Instituto Educadigital

**Tradução:**  
Bianca Santana, Daniela Silva e Laura Folgueira

**Edição e adaptação:**  
Priscila Gonsales

**Revisão:**  
Fábio Silveira

**Concepção e planejamento do site:**  
Giulliana Bianconi e Priscila Gonsales

**Diagramação e programação:**  
Beta Design

**Apoio institucional:**  
Instituto Natura

**Agradecimentos:**  
Débora Sebriam, Elisa Fenenbock, Emily Boren, Isabela Sá, Impact Hub São Paulo, Instituto Akatu, Instituto Europeo de Design, Instituto Tellus, Lucila Ricci, Luis Alt, Rafael Ucha, Silvia Sá e Tennyson Pinheiro

**Design  
Thinking**  
PARA EDUCADORES