

Começando

O QUE ENCONTRAR NESTA SEÇÃO

Defina um desafio

19

Crie um plano

21



Defina um desafio

🕒 30 - 60 minutos

🧠 Reflexivo

👤 2 - 3 Pessoas

Dificuldade



ISSO PROPORCIONA

Uma oportunidade delimitada como desafio de design.

TENHA EM MENTE

Definir um desafio é um ato de liderança. Olhe ao redor, observe o que precisa ser melhorado e configure um desafio sobre o qual se possa agir, para que você e sua equipe possam criar novas soluções para ele. Entretanto, não há desafio "certo" para se começar a trabalhar. Apenas escolha um que te empolgue mais para começar a trabalhar e comece!

Todo processo de design começa com um problema específico e intencional a ser resolvido; ele é chamado de desafio de design. Um desafio deve ser passível de entendimento, ação, abordagem, e deve ter um escopo claro – nem tão grande nem tão pequeno, nem tão vago ou tão simples. O desafio envolve necessariamente um grupo de pessoas com o qual você se relaciona: outros educadores, mães e pais de alunos ou os próprios estudantes.

Liste temas possíveis

Encontrar oportunidades para design sempre nasce da percepção de um problema. Um profissional de *Design Thinking* experiente tem uma mentalidade que transforma problemas em oportunidades instintivamente. Faça uma lista de todos os problemas que você percebe ou coisas que você deseja.

Delimite o problema

Reescreva a definição do problema no formato “como podemos...”, para que apareça como uma possibilidade. Utilize a tabela de definição de desafios para ajudar a criar uma questão do tipo “como podemos”.

Seja simples

Descreva seu desafio de maneira simples e otimista. De maneira suficientemente ampla para que você descubra áreas de valor inesperado e suficientemente restrita para que seja administrável.

Defina indicadores de sucesso

Para o que mais você está trabalhando? O que tornará esse trabalho bem-sucedido? Quais são os indicadores de sucesso? Por exemplo: número de pessoas inscritas em seu curso, histórias recontadas pelos pais, motivação dos estudantes etc. Muitas vezes esses indicadores de sucesso emergem quando você mergulha no projeto, mas começar a pensar sobre eles desde o começo ajuda muito.

Estabeleça limites

É crucial definir limites e ser específico na situação-problema ou questão que você precisa resolver. Ela precisa caber em um determinado período de tempo e pode se integrar a outra iniciativa ou estrutura existente? Faça uma lista de limitações com as quais você precisa lidar.

Escreva um resumo

Um desafio claramente definido vai guiar suas questões e ajudar a manter a rota durante o processo. Escreva um breve resumo que torne o desafio claro pra você. Escreva como se estivesse lidando com um parceiro. Registre ideias de por que isso é uma situação-problema, e quais as oportunidades existentes para o design.

Esboce objetivos finais

Defina seus objetivos para empreender o desafio de design. Seja honesto ao determinar um escopo realista para seu projeto no que diz respeito a tempo e resultados. Você trabalha para quê? Onde você espera chegar ao final desse processo? Se você está criando uma solução para a sua sala de aula, pode ser algo fácil de experimentar e implementar. Mas às vezes você está criando algo que está além de suas habilidades, ou algo que envolve outras pessoas – como a definição de novas atribuições para a biblioteca ou o desenho de novos processos para a escola. Neste caso, você pode acabar criando uma apresentação ou um “disparador” para ajudar a convencer as outras pessoas das suas ideias e convidá-las para participar do processo de design. Antes de trabalhar nas especificidades do desafio, considere quais seriam as “entregas” deste projeto.

TABELAS DE TRABALHO: defina um desafio

Você pode usar a tabela de trabalho que está no Caderno de Atividades para ajudá-lo a definir um desafio.





Um desafio é o ponto inicial de todo processo de design, e o propósito pelo qual você irá trabalhar. Definir corretamente a pergunta “como podemos” é essencial para encontrar seu desafio. A questão deve ser suficientemente ampla para permitir possibilidades inesperadas, mas suficientemente estreita para que você tenha foco. Seja cuidadoso para não incluir a resposta na pergunta. Veja alguns exemplos que você pode escolher ou usar como inspiração para chegar ao desafio que importa pra você.



CURRÍCULO

Como podemos engajar mais profundamente nossos alunos a ler?

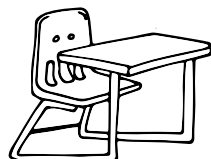
Como podemos trazer a “real” comunidade chinesa para as aulas de chinês e preparar meus alunos a fazer conexões mais autênticas com o mundo chinês?

Como podemos criar um currículo que estimule espírito crítico dos estudantes e os estimule a refletir sobre a importância de serem sempre aprendizes?

Como podemos usar objetos digitais de aprendizagem em sala de aula integrando com as disciplinas do currículo?

Como podemos trabalhar currículo de uma forma multidisciplinar por meio de projetos?

Como trazer a tecnologia digital para a sala de aula com propostas pedagógicas de fato inovadoras?



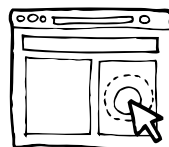
ESPAÇO

Como podemos projetar o espaço da sala de aula para que ele seja centrado no estudante?

Como podemos criar espaços para a colaboração entre professores para refletir sobre o uso das tecnologias em sala de aula?

Como podemos redesenhar bibliotecas para que sejam flexíveis para usos colaborativos barulhentos e usos contemplativos quietos?

Como podemos aproveitar melhor os equipamentos do bairro e da cidade ao longo do ano letivo?



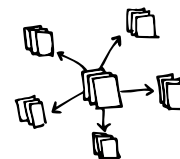
PROCESSOS E FERRAMENTAS

Como podemos construir parcerias escola-família?

Como podemos adaptar o horário escolar aos ritmos de aprendizagem dos estudantes?

Como podemos criar um modo sistemático de revisar, discutir e apoiar estudantes com baixo desempenho?

Como podemos iniciar e manter o trabalho diversificado em sala de aula, procurando atender aos diferentes perfis de alunos?



SISTEMAS

Como podemos desenvolver ferramentas que ajudem professores de diferentes escolas de uma rede a colaborar?

Como podemos ter colaboração de outros órgãos públicos para que as escolas possam ter mais serviços a sua disposição?

Como podemos desenhar um espaço escolar que esteja a serviço de nossos estudantes e da comunidade?

Foto: Educadigital



EXEMPLO

O Instituto Akatu queria transformar seu antigo site voltado para o público infantil em uma rede virtual colaborativa que pudesse reunir professores e alunos. O desafio proposto era: “Como podemos elaborar um projeto sobre consumo consciente nas escolas que ao mesmo tempo desenvolva habilidades e competências próprias da cultura digital?” A partir do desafio, elaborou um plano de ação que envolveu diagnóstico dos aspectos positivos e negativos do site antigo e, na sequência, escuta junto a educadores de escolas públicas parceiras.



Crie um plano

🕒 20 - 30 minutos

🧠 Reflexivo

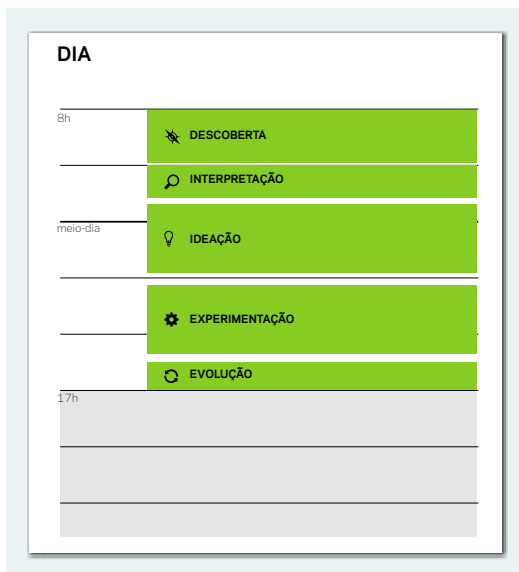
👤 1 - 2 Pessoas

Dificuldade



Uma vez que você decidiu o desafio no qual vai trabalhar, pode começar a planejar o projeto de design. A primeira tarefa, e provavelmente a mais desafiadora, será encontrar tempo para se dedicar. Tente integrar o *Design Thinking* às estruturas de tempo existentes na escola. Isso vai facilitar.

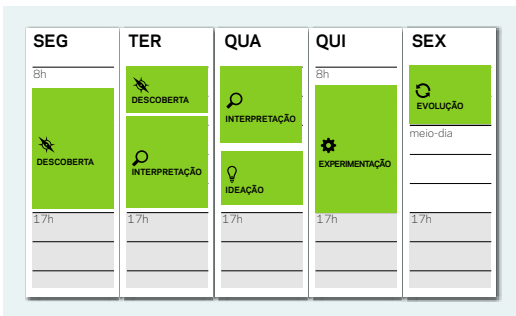
Você conhece seu lugar de trabalho, horário e prioridades melhor que ninguém. Você pode criar seu próprio plano, adequado a sua condição, que é única. Aqui há alguns pontos de partida pra você.



Faça em um dia

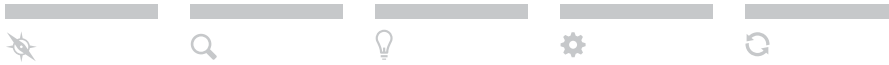
Transforme um dia de desenvolvimento profissional em um workshop desenhado de maneira colaborativa. Para que o dia renda ao máximo, defina um desafio, reúna uma equipe e identifique fontes de inspiração. O tempo máximo reservado para um dia de desenvolvimento profissional é o ideal para trabalhar na interpretação, na ideação, e na experimentação. Essas são fases intensas e produtivas que vão dar ao grupo a ideia de tangibilidade e vão tornar o progresso evidente. Um dia de trabalho aumenta também a chance de voltar ao mundo e disseminar inspiração.

Responder a um desafio em um dia frequentemente resulta em novas ideias, mas não permite testá-las para aprender mais sobre elas. Considere dedicar mais tempo no final do dia, convidando equipes ou professores para se comprometerem a experimentar e a desenvolver as ideias depois daquele dia e compartilhar seus aprendizados em outros encontros ao longo do ano.

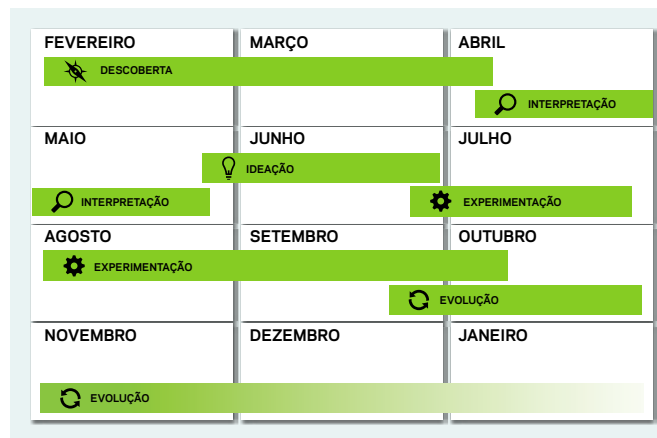


Imersão de uma semana ou duas

Vale a pena dedicar tempo antes do início do ano letivo ou antes do retorno das férias escolares para mergulhar em um processo de *Design Thinking*. Um período contínuo permite engajar-se profundamente em cada uma das fases. É uma oportunidade de experimentar o progresso passo a passo. No resto do ano, você pode trabalhar no que aprendeu durante esse período. É maravilhoso ver quão rápido você pode ir em pouco tempo de dedicação concentrada.



Decida quais desafios são apropriados para um comprometimento ao longo do ano. Considere múltiplos fatores, como a complexidade, o escopo, as pessoas envolvidas e as prioridades. Então, faça um cronograma de projeto e se comprometa com prazos e objetivos claros, já que eles podem criar um senso de progresso. Combine entregas regulares para manter o ritmo. Programe de forma intencional o fluxo do projeto com o calendário escolar.



Planeje com profundidade ao longo do tempo

Espalhe pequenas atividades ao longo dos meses. Convoque um período comum de preparativos ou uma reunião depois do horário escolar para trabalhar no projeto de *Design Thinking*. Utilize os métodos deste caderno para determinar uma agenda semanal. Promova encontros regulares para alimentar a energia do grupo, ofereça oportunidades para o trabalho individual e reflexões nos períodos entre um encontro e outro.



Prepare-se antes de começar

Antes de começar, abaixo você encontra algumas dicas que podem ajudar a aproveitar ao máximo a experiência.

Foto: Educadigital



Foto: HUB Escola



Foto: HUB Escola



CURRÍCULO

Os grupos são mais fortes que qualquer indivíduo – você sabe bem disso, já que é um princípio da educação. E colaboração é inerente ao *Design Thinking*: ter um grupo de pessoas que oferece diferentes forças e perspectivas tornará você capaz de resolver desafios complexos. Mas trabalho em grupo nem sempre é fácil. As dinâmicas de grupo podem ser tão limitantes quanto potentes. Para criar um ótimo grupo:

COMECE PEQUENO

Uma equipe vai trabalhar melhor se for formada por um grupo central de dois a cinco indivíduos. Quanto menor o grupo, mais fácil coordenar a agenda e tomar decisões. Convide outras pessoas para participar dos *brainstorms*, dar *feedback* e ajudar o grupo a destravar alguma questão ou processo. Caso você decida envolver os alunos de uma sala de aula, você pode dividir em pequenos grupos para pensar sobre um desafio comum a todos, veja na página 26.

PROMOVA A DIVERSIDADE

Selecione pessoas que possam contribuir com diferentes visões. Considere envolver um gestor ou um professor com quem você nunca trabalhou. Isso aumentará a chance de encontrar soluções inesperadas. O mesmo vale no caso de um aluno com perfil mais introspectivo na sala.

DEFINA REGRAS

Elas ajudam todo mundo a participar se houver um entendimento claro de como contribuir com o grupo. Isso é particularmente útil quando você não pode escolher com quem vai trabalhar: combine responsabilidades para as pessoas de acordo com seus talentos. Quem vai ser o coordenador ou a coordenadora mantendo tudo organizado? Quem vai ser o entusiasta inspirando a equipe e inspirando grandes sonhos? Quem é o relator, que vai garantir a continuidade das coisas? Quem vai liderar a equipe?

GARANTA TEMPO PARA ESTAR SÓ

A maior parte deste trabalho deve ser feita em grupo, mas garanta tempo de trabalho solitário. Às vezes, o progresso é fruto de pensamento, planejamento e criatividade individuais.

ESPAÇOS

Um espaço exclusivo, mesmo que seja somente uma parede, dá à equipe o lembrete físico do trabalho. Isso permite compartilhar imagens inspiradoras, notas de uma pesquisa ou frases de efeito e a estar continuamente imerso na aprendizagem. Compartilhe lembretes visuais que ajudem a manter o progresso do trabalho e a seguir o foco no desafio.

Para despertar novas ideias e conseguir se desconectar quando o trabalho se torna mais desafiador, considere mudar o espaço de tempos em tempos.

Este processo é visual, tático e experiencial. Você frequentemente vai precisar criar um panorama visível a qualquer pessoa da equipe ou produzir um rápido rascunho para explicar sua ideia. Tenha certeza de que você tem material à mão para facilitar seu trabalho nesse sentido. Muitos métodos precisam de pequenos papéis adesivos de tamanhos variados (tipo "post-it"), cavalete com papel (*flip-chart*) e canetas marcadoras.

OUTROS MATERIAIS QUE COSTUMAM SER ÚTEIS

- Adesivos
- Papéis coloridos
- Cartolina ou papel pardo
- Espuma
- Tesouras
- Lápis de cor
- Giz de cera
- Canetinha hidrocor
- Câmeras digitais
- Câmeras de vídeo