

INOVAÇÃO NAS ESCOLAS COM A UTILIZAÇÃO DO DESIGN THINKING - O FIM DAS VELHAS IDEIAS

ELISETE Batista da Silva Medeiros - 1º Ten ¹

KARINE de Oliveira Lunardi - 1º Ten ²

RESUMO

A inovação é caracterizada pelo valor percebido às partes interessadas, as organizações atualmente tem consciência de que a construção de uma cultura interna que incentive práticas que direcionem a inovação constitui em um diferencial. Neste contexto, as Escolas precisam compreender o ser humano, conciliar com o envolvimento dos interessados no processo educacional as soluções e experimentar essas soluções, sendo possível realizar esse processo com o uso da metodologia do Design Thinking. Caracterizado por ser um modelo mental, ele e seus processos podem ser apreendidos e utilizados pelos educadores e gestores educacionais. O processo ocorre percorrendo seis etapas: observar, idealizar, prototipar, testar e implementar. Na etapa de observação busca-se o amplo entendimento do contexto, é realizada uma reflexão da situação a ser abordada. Na fase de idealização é o momento de pensar em soluções inovadoras,

disruptivas de forma criativa e colaborativa. A etapa seguinte é o momento de testar as ideias e verificar sua efetividade e receber feedback. Na fase de teste ocorre a validação de acordo com os requisitos de conformidade. A última etapa consiste na implementação, onde a inovação é colocada em prática e são coletadas informações que podem ser utilizadas para retroalimentar o processo.

Palavras-chave: Inovação - Escolas - Design Thinking - Metodologia

PALAVRAS INICIAIS

O conceito de inovação envolve renovação e/ou introdução de novidade. Schumpeter (1982) contribuiu com o processo de evolução do conceito apontando que a inovação está relacionada com: a introdução de um novo produto ou mudança qualitativa ou de funcionamento de produto existente, a introdução de um novo método, abertura de um novo mercado, desenvolvi-

1 Graduada em Administração, Especialista em Administração Pública, Especialista em Gestão Educacional, Especialista em Controle da Gestão Pública, Mestre em Desenvolvimento pelo Programa de Pós-Graduação Stricto Sensu da Universidade Regional do Noroeste do Estado do Rio Grande do Sul - UNIJUÍ. elisetebsmedeiros@bol.com.br

2 Graduada em Pedagogia, Psicopedagoga Clínica e Institucional e Mestre em Educação nas Ciências do Programa de Pós-Graduação Stricto Sensu da Universidade Regional do Noroeste do Estado do Rio Grande do Sul - UNIJUÍ. karinelunardi@yahoo.com.br

mento de novas fontes de suprimentos e o estabelecimento de uma nova organização do negócio.

Peter Drucker (2002) ressalta que a inovação é a criação de novos valores e novas satisfações para o cliente, é a capacidade da empresa criar um novo consumidor. De acordo com o Manual de Oslo, uma inovação é a implementação de um produto novo, ou significativamente melhorado, ou um processo, ou um novo método. Para a Fundação Nacional da Qualidade - FNQ (2013) a inovação é representada por características originais, diferenciadas ou incomuns, desenvolvidas e incorporadas em produtos e processos da organização que são capazes de gerar valor.

Depreende-se que a essência da inovação é o seu compromisso com o valor percebido pelas partes interessadas. O processo de inovação deverá partir de uma intenção estratégica, coloca como tema específico para geração de novas ideias, uma vez implementada o resultado obtido deverá gerar diferencial para clientes e partes interessadas, além de ser sustentável. No contexto da inovação as dimensões da sustentabilidade devem funcionar como critério de seleção de inventos, modelos e planos a serem implementados (BARBIE-RI e SIMANTOB, 2007).

Um dos fatores mais relevantes em termos de inovação é a cultura criativa, essa é manifestada quando se transmite interesse e proatividade em inovação, está no ar, as ideias nascem por toda parte, em toda a organização e em todos os níveis de responsabilidade, as pessoas mostram interesse em contribuir com ideias, a atitude inovadora é contagiosa, a preocupação está em fazer as coisas melhor, as pessoas têm consciência das mudanças que são implementadas e dos resultados percebidos (TRÍAS DE BES, KOTLER, 2011, p. 289).

Pensar sobre inovação nas esco-

las geralmente nos remete a ideia de aparelhos cheios de recursos tecnológicos, como modernos computadores e tablets, mas a inovação deve ir além, deve representar uma abordagem poderosa, eficaz e acessível, que integre os processos, os professores, os pais, os alunos, a sociedade e as demais partes interessadas no processo educacional, para gerar ideias inovadoras que sejam implementadas e façam a diferença, a proposta aqui é a de utilização Design Thinking como metodologia de inovação para as escolas.

CONCEITO E METODOLOGIA

Os termos derivam-se do inglês, Design pode ter significados diferentes conforme o propósito de uso, como por exemplo, webdesign, design de interiores, design gráfico. E Thinking? Do verbo em inglês "to think", significa "pensar" ou "achar" em alguns casos. E agora, os dois juntos, "Design Thinking"? Se você digitar num tradutor on-line, provavelmente vai aparecer: "Pensamento de Design", mas o termo Design Thinking (DT) original é uma expressão idiomática que vem ganhando notoriedade em todo o mundo. Como definição, DT é uma abordagem que inicia com as habilidades dos designers e a correspondência entre as necessidades humanas para a criação de produtos que usufruimos atualmente, é assumir o papel do usuário para inovar.

Tim Bronw (2010) em seu livro Design Thinking: uma metodologia poderosa para decretar o fim das velhas ideias, ressalta que:

O design thinking se beneficia da capacidade que todos nós temos, mas que são negligenciadas por práticas mais convencionais de resolução de problemas. Não se trata de uma proposta apenas centrada no ser humano; ela é profundamente humana pela própria natureza. O design thinking se baseia em nossa capacidade de ser intuitivos, reconhecer padrões, desenvolver ideias que tenham um significado emocional além do fun-

cional, nos expressar em mídias além de palavras ou símbolos. Ninguém quer gerir uma empresa com base apenas em sentimento, intuição e inspiração,mas fundamentar-se demais no racional e no analítico também pode ser perigoso. A abordagem integrada que reside no centro do processo de design sugere um “terceiro caminho” (BROWN, 2010, p. 4).

Brown (2011) aponta que há pontos de partida e pontos de referência úteis no processo de inovação, afirma também que a continuidade da inovação é um sistema de espaços que se sobrepõem mais do que uma sequência de passos ordenados. As referências apontadas pelo autor evidenciam três aspectos a serem considerados: inspiração, idealização e implementação. A inspiração é considerada como o problema ou a oportunidade que tem por objetivo ser solucionada. A idealização é o processo de gerar, desenvolver e testar as ideias. A implementação é o caminho entre o novo e a prática do novo. Essas etapas podem ser percorridas mais de uma vez, pois na medida que a equipe aprimora suas ideias e explora novos direcionamentos poderá ser necessário iniciar as etapas novamente.

A metodologia é uma etapa presente em

diversos projetos, em diversos espaços e traduz o realizar, como serão colocadas em ação as ideias para o bem comum.

Vejamos as fases do Design Thinking que podem ser utilizadas nas escolas:

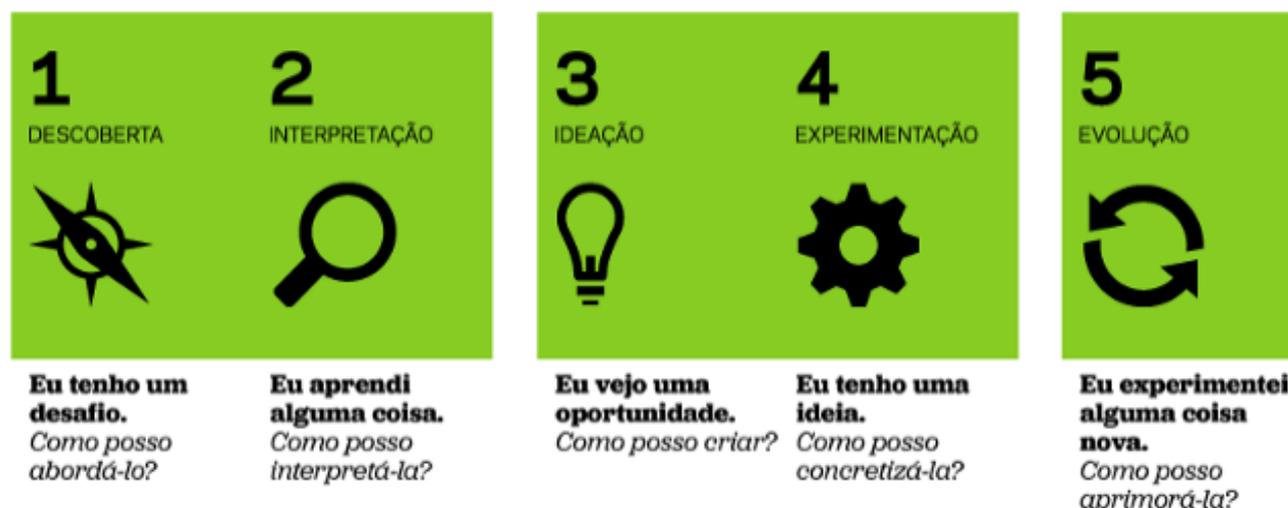
1ª Descoberta: Todo processo de DT começa com uma observação das pessoas envolvidas no desafio para que possamos entender quais são suas necessidades antes de começar a pensar em um projeto. Suscintamente esta fase consiste em: Observar, conversar e entrevistar;

2ª Interpretação: Nessa fase você precisa deixar as percepções (insights) surgirem na conversa com o grupo envolvido. Compartilhar anotações e registros de pensamentos, observações e histórias é fundamental. Suscintamente esta fase consiste em: Contar histórias, descrever situações e perceber oportunidades;

3ª Ideação: Aqui acontece a geração de ideias. Momento conhecido como “brainstorming” em que todos os participantes apresentam suas ideias por meio de palavras ou desenhos. Sem a preocupação com a seleção ainda, o importante é a quantidade. Suscintamente esta fase consiste em: Registrar e Refinar;

4ª Experimentação: Essa é a fase de dar

Figura 1 - Fases do processo Design Thinking



Fonte: Design Thinking para Educadores.³

3 Disponível em: <http://www.dtparaeducadores.org.br/site/?page_id=7> Acesso em ago. 2015.

vida às ideias. Criar protótipos para tornar as ideias tangíveis e depois apresentar a pessoas que possam analisar e dar sugestões para refinar a ideia. Suscintamente esta fase consiste em: Desenhar, encenar e construir um material digital;

5ª Evolução: Uma vez criado o projeto, é importante planejar os próximos passos para que ele seja realizado e também acompanhado e avaliado. A construção e o aprendizado são permanentes. Suscintamente esta fase consiste em: Receber sugestões e aprimorar.

O Design Thinking é uma alternativa inovadora para as escolas, pensar sobre as demandas do processo educativo, as necessidades dos professores, dos alunos e comunidade traz consigo a união dos conceitos de desejabilidade, viabilidade e praticabilidade. Salientamos que o site DT para educadores, referência utilizada neste trabalho traz cada fase do processo detalhadamente, convoque sua equipe e sugira este novo desafio. Mãos à obra!!

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O mundo empresarial tem vários exemplos de histórias de sucesso, onde as marcas reúnem suas equipes e pensam e re-pensam suas estratégias, seus produtos visando atingir com qualidade, preço, praticidade e tantos outros fatores relevantes aos clientes. As empresas que se preocupam em trazer produtos inovadores e com isto ter lucratividade em seus negócios, procuram instituir uma cultura criativa e consolidar equipes responsáveis por pesquisas de inovação e conhecimento.

Atualmente inovar é essencial, os mais diversos estabelecimentos de ensino e seus gestores podem utilizar a metodologia do DT, inserir e disseminar a cultura criativa é fundamental para que todos os níveis sejam participantes e autores da melhoria comum nos espaços escolares. Cabe salientar que aumentar a qualidade supõe optar pela qualidade das aprendizagens, entretanto, não significa optar entre

qualidade e a quantidade e, sim encontrar uma igualdade nestes fatores, onde a base mínima dos conhecimentos seja potencializada para gerar novas aquisições e utilizações.

De acordo com De Bono, 1999

a) o ensino da criatividade deve dar ênfase ao aspecto prático, porque, embora seja menos necessário fazer compreender a lógica da criatividade, é indispensável que os alunos consigam aplicar com precisão as diferentes técnicas criativas.

b) A habilidade para aplicar técnicas criativas é a mais necessária; as pessoas devem receber uma informação para aplicar a técnica necessária de pensamento criativo.

c) O ensino do pensamento criativo equivale ao ensino das técnicas. Isso supõe aprender a usar ferramentas simples, mas eficientes, dentro dessa simplicidade. A prática deve incluir sempre certa dose de informação “de fora”, sem ligação direta com o que está sendo ensinado, com a finalidade de centrar a atenção no próprio processo de pensamento e permitir que seja adquirida segurança no uso das técnicas.

d) É melhor praticar a criatividade em temas concretos, porque estes permitem reconhecer imediatamente o valor de uma ideia.

e) O ensino da criatividade sempre é um ensaio “a partir do centro”, diferente do ensino normal, que o faz “a partir da margem”, preocupado em distinguir uma situação de outra e dando ênfase às “áreas cinzentas” ou confusas (DE BONO, 1999 apud YUS, 2002, p. 78).

Depreende-se que a metodologia de inovação baseada no Design Thinking pode trazer benefícios para todas as partes integrantes do processo educacional, oportunizando um ensino que atenda às necessidades e expectativas da nova sociedade, favorecendo o envolvimento das pessoas em soluções de problemas e na construção de soluções. Para atender aos novos desafios é necessário que sejamos inovadores criativos, capazes de pensar e fazer um mundo melhor, esse mundo sem

dúvidas passa pela educação.

REFERÊNCIAS

BROWN, Tim. Design Thinking: uma metodologia poderosa para decretar o fim das velhas ideias. Rio de Janeiro: Elsevier, 2010.

Design Thinking para Educadores. Disponível em: <<http://www.dtparaeducadores.org.br/site/>> Acesso em: 24 ago 2015.

DRUCKER, P. Inovação e espírito empreendedor: prática e princípios. São Paulo: Pioneira Thomson, 2002.

SCHUMPETER, J. A. A teoria do desenvolvimento econômico. São Paulo: Abril Cultural, 1982.

TRÍAS DE BES, Fernando; KOTLER, Philip. A Bíblia da Inovação. São Paulo: Leya, 2011.

YUS, Rafael. Educação integral: uma educação holística para o século XXI. Porto Alegre: Artmed, 2002.