



**UNIVERSIDADE ESTADUAL DO NORTE
DO PARANÁ**

Campus Cornélio Procópio

**PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ENSINO
MESTRADO PROFISSIONAL EM ENSINO**

DANIELI APARECIDA CRISTINA LEITE

PRODUÇÃO TÉCNICA EDUCACIONAL

JORNADA DE ESTUDOS

DESIGN THINKING APLICADO AO ENSINO JURÍDICO

DANIELI APARECIDA CRISTINA LEITE

PRODUÇÃO TÉCNICA EDUCACIONAL

JORNADA DE ESTUDOS

DESIGN THINKING APLICADO AO ENSINO JURÍDICO

STUDY JOURNEY

DESIGN THINKING APPLIED TO LEGAL EDUCATION

Produção Técnica Educacional apresentada ao
Programa de Pós-Graduação em Ensino da
Universidade Estadual do Norte do Paraná –
Campus Cornélio Procópio, como requisito parcial
à obtenção do título de Mestra em Ensino.

Orientadora: Prof^a. Dra. Marinez Meneghello
Passos

CORNÉLIO PROCÓPIO – PR
2020

Ficha catalográfica elaborada pelo autor, através do
Programa de Geração Automática do Sistema de Bibliotecas da UENP

LL533j Leite, Danieli Aparecida Cristina
 JORNADA DE ESTUDOS DESIGN THINKING APLICADO AO
ENSINO JURÍDICO / Danieli Aparecida Cristina Leite;
orientadora Marinez Meneghello Passos - Cornélio
Procópio, 2020.
 49 p. :il.

 Produção Técnica Educacional (Mestrado
Profissional em Ensino) - Universidade Estadual do
Norte do Paraná, Centro de Ciências Humanas e da
Educação, Programa de Pós-Graduação em Ensino, 2020.

 1. Design Thinking. 2. Ensino Jurídico. 3.
Inovação. 4. Oficinas. I. Meneghello Passos, Marinez
, orient. II. Título.

LISTA DE FIGURAS IMAGENS REPRESENTATIVAS

Figura 1 – Etapas do <i>Design Thinking</i>	17
Imagem 1 –	24
Imagem 2 –	25
Imagem 3 –	26
Imagem 4 –	26
Imagem 5 –	27
Imagem 6 –	28
Imagem 7 –	28
Imagem 8 –	29
Imagem 9 –	29
Imagem 10 –	30
Imagem 11 –	31
Imagem 12 –	31
Imagem 13 –	32
Imagem 14 –	32
Imagem 15 –	33
Imagem 16 –	33
Imagem 17 –	34
Imagem 18 –	35
Imagem 19 –	35
Imagem 20 –	36
Imagem 21 –	36
Imagem 22 –	37
Imagem 23 –	38
Imagem 24 –	38
Imagem 25 –	39
Imagem 26 –	39
Imagem 27 –	40
Imagem 28 –	40
Imagem 29 –	41
Imagem 30 –	41
Imagem 31 –	42

Imagem 32 –	42
Imagem 33 –	43
Imagem 34 –	43
Imagem 35 –	44
Imagem 36 –	44
Imagem 37 –	45
Imagem 38 –	45
Imagem 39 –	46
Imagem 40 –	47
Imagem 41 –	47

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	7
1. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICO-METODOLÓGICA	9
1.1 O QUE É <i>DESIGN THINKING</i> ?	11
1.2 ETAPAS DO <i>DESIGN THINKING</i>	16
2. PRODUÇÃO TÉCNICA EDUCACIONAL	24
REFERÊNCIAS	49

INTRODUÇÃO

Esta produção técnica educacional trata-se de uma Jornada de Estudos, denominada “Jornada de Estudos *Design Thinking* aplicado ao Ensino Jurídico”, composta por uma sequência de videoaulas, que compõem a Dissertação de Mestrado intitulada “O *Design Thinking* no Ensino Jurídico: percepções de estudantes de um curso de Direito e de professores”, apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Ensino (PPGEN) da Universidade Estadual do Norte do Paraná, *Campus Cornélio Procopio*.

A intenção dessa Jornada de Estudos é explicitar a viabilidade da abordagem *Design Thinking* aplicada ao Ensino Jurídico, a fim de proporcionar um ensino mais humanizado e inclusivo, com foco nas pessoas e nas soluções direcionadas a elas, considerando os alunos envolvidos no processo e as pessoas que podem ser atingidas, seja pelas soluções prototipadas¹ nas oficinas de *Design Thinking* aplicadas em sala de aula, seja pelos reflexos que os estudantes envolvidos permitirão, por meio de uma formação mais dinâmica e também humanizada.

A aplicação da abordagem *Design Thinking* no Ensino Jurídico, trata-se, segundo nossos levantamentos, de algo novo, nesta área de conhecimento, considerando que ainda há pouquíssimas pesquisas e materiais bibliográficos a respeito. No entanto, a escolha se deu por considerar que há uma necessidade premente de se opor à massificação das abordagens de ensino, de forma a permitir que os alunos tenham voz e expressão durante essas práticas, e que eles também contribuam para o processo de ensino-aprendizagem, além de dinamizar o Ensino Jurídico atual, a fim de tornar o Direito mais acessível e o ensino inovativo, interativo e que valorize o indivíduo que está sendo alvo da demanda.

Nessa perspectiva foi desenvolvida uma produção técnica educacional, composta por mídias educacionais, no formato de videoaulas intitulada “Jornada de Estudos *Design Thinking* aplicado ao Ensino Jurídico”, envolvendo as diversas etapas da abordagem, além da simulação de uma oficina de *Design Thinking*, a fim de responder à pergunta deflagradora, que questiona a viabilidade dessa abordagem no Ensino Jurídico.

Deste modo, esta produção técnica educacional está dividida em dois capítulos, sendo que o Capítulo 1 se refere à Fundamentação Teórico-Metodológica, em que é destinado a tratar especificamente sobre o *Design Thinking* aplicado ao Ensino Jurídico, apresentando uma interface entre educação, tecnologia e direito, o conceito de *Design Thinking*, sua aplicabilidade

¹ Prática de experimentação, testar uma hipótese, pensar com as mãos, concretização de uma ideia.

na educação e suas etapas. É neste capítulo que o leitor vislumbra a abordagem como técnica a ser trabalhada por meio de oficinas.

Já o capítulo 2 apresenta a Produção Técnica Educacional, denominada “Jornada de Estudos *Design Thinking* aplicado ao Ensino Jurídico”, em que é demonstrada a sua estrutura a partir de uma sequência de videoaulas que aborda o tema.

Na continuidade, iniciamos a apresentação desta produção técnica educacional, e esperamos que essa produção possa contribuir com a disseminação de abordagens de ensino inovadoras para o Ensino Jurídico, em especial do *Design Thinking*, oportunizando um ensino dinâmico e voltado para as soluções, em que o ser humano seja o centro do processo.

1. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICO-METODOLÓGICA

Este capítulo apresenta uma síntese do referencial teórico que subsidiou o desenvolvimento desta produção técnica educacional. O conteúdo do curso foi baseado nos referenciais que abordam uma educação humanizada e naqueles específicos sobre o *Design Thinking*, e, posteriormente, para a realização da oficina foram utilizados referenciais específicos do Direito do Trabalho.

Sendo assim, há que se considerar que o curso de Direito é eivado por um tradicionalismo formal que o engessa e que é marcado pelo positivismo. Nessa toada, Freire (2019, p.80) denominou esse pragmatismo de “educação bancária”, na qual o professor depositaria informação no aluno (o banco). Além de apontar a figura do opressor e do oprimido, no caso, esse ensino positivado, que preza pelo acúmulo de normas, atende apenas aos anseios do opressor, pois o oprimido fica submetido às suas “verdades”.

Por um Ensino Jurídico humanizado, entende-se nesta pesquisa um ensino que tenha como ponto de partida os valores humanos, valorize as vivências dos alunos, foque os estudos na mediação dos conflitos e proporcione a criticidade e a reflexão acerca dos casos concretos, ao contrário do que se pratica tradicionalmente em muitas universidades, a redução do Ensino Jurídico ao estudo da letra fria da lei e o preparo para o conflito.

Nesse sentido, “em geral, a forma como se dá o Ensino Jurídico é precária e necessita de uma profunda transformação. Característica marcante desse ensino é a exaltação do formalismo, do legalismo e da técnica, o que distancia os estudantes dos valores humanos e da realidade social” (PINHEIRO, 2006, p.14).

Para alcançar esse almejado Ensino Jurídico humanizado, acreditamos que podemos nos valer dos sete saberes necessários à educação do futuro, traçados por Morin (2011), quais sejam os conhecimentos, os princípios do conhecimento pertinente, ou seja, um conhecimento que não mutila o seu objeto, ensinar a identidade humana, enfrentar as incertezas, já que só ensinam certezas, ensinar a compreensão, inclusive, da condição e da cultura planetárias, e, por fim, a ética do gênero humano, em que se ensina a democracia e seu futuro. Essa é uma proposta humanizada de ensino, que contempla o ser em sua integralidade e não como um objeto compartimentado.

Neste viés, segue o entendimento de Gonsales (2017, p.10), que afirma que “educar para o desenvolvimento do ser humano envolve vários outros aspectos complexos como afetividade, emoção, espiritualidade, ética, convivência, dentre outros”.

É perceptível, então, que com o objetivo de solucionar problemas a partir da prototipagem de soluções, o *Design Thinking* é uma abordagem que pode ser aplicada ao Ensino Jurídico, considerando seu caráter multidisciplinar e humanizado, conforme bem destacam os seguintes dizeres de Gonsales (2017, p.10):

O *Design Thinking* (DT) surge como uma possibilidade para a educação olhar para seus desafios – sejam eles de sala de aula, relações interpessoais ou currículo – como uma oportunidade. Por meio de uma ritualização de processos que enfatizam valores bastante conhecidos e apreciados pela educação – empatia, colaboração e experimentação – o DT favorece a criação e a sistematização de metodologias inovadoras diversas.

Sendo assim, é nítido o cabimento da aplicação da abordagem *Design Thinking* ao Ensino Jurídico, com o fim de promover a formação de cidadãos crítico-reflexivos, em que o foco não deve ser abolir a dogmática-positivista, mas, também, não se reduzir a ela. Nesse sentido, afirma Brown (2010, p.6), que “o *Design Thinking* é um conjunto de princípios que podem ser aplicados por diversas pessoas a uma ampla variedade de problemas”.

Resta-nos evidente que a abordagem *Design Thinking*, quando aplicada à Educação, se ancora num amálgama de saberes, sobretudo, nos saberes docentes da formação profissional, pois, ao passo que aborda a prototipagem com o foco no ser humano como centro do processo, se vale da prática de mobilizar os saberes para que os educandos aprendam efetivamente para alcançar os objetivos, no caso as soluções para a problematização e sua consequente aprendizagem sobre o tema estudado.

Nesse diapasão, reafirma-se a viabilidade da aplicação do *Design Thinking* no Ensino Jurídico, conforme os componentes práticos e cognitivos do pensamento jurídico, elencados por Macedo Júnior (2014, p.71), baseados em um documento elaborado pela *American Bar Association*², um grupo de trabalho da seção de ensino e admissão ao exame da Ordem, composto por advogados e estudantes do curso de Direito dos Estados Unidos, intitulado “*MacCrate Report*”. Vejamos:

- 1) capacidade de resolver problemas;
- 2) de análise e raciocínio jurídicos;
- 3) de pesquisa em direito;
- 4) realização de pesquisa sobre fatos;
- 5) comunicação e expressão jurídicas;
- 6) aconselhamento;

² ABA – *American Bar Association*, fundada em 1878 nos Estados Unidos. As atividades da ABA incluem a definição de padrões acadêmicos para as escolas jurídicas e a formulação de um código ético para questões relacionadas ao direito. Disponível em: <http://www.americanbar.org>.

- 7) negociação;
- 8) conhecimento do contencioso e de procedimentos de resolução alternativa de conflitos;
- 9) organização do trabalho jurídico; e
- 10) reconhecimento e solução de dilemas éticos.

Tal inovação vai ao encontro dos sentidos da educação jurídica, afirmada por Macedo Júnior (2014, p.72):

Acredito que há um objetivo importante que deve ser incluído e destacado entre os propósitos ou sentidos de uma boa educação jurídica, a saber, a criação e reinvenção de novos sentidos para ela mesma. Ele é também um importante desafio imposto pela globalização. O ensino jurídico não deve jamais deixar de conferir grande atenção na oferta de um ambiente cultural rico no qual os alunos possam expandir seus horizontes pessoais sobre o significado de ter uma vida com sentido (*meaningful life*) através de seu treinamento e conhecimento jurídico, seja como um jurista prático, seja como um simples cidadão. Isso significa não apenas o ensino das responsabilidades sociais, políticas e públicas, mas também responsabilidade pessoal que transcenda ser capaz de obter sucesso econômico como profissional (grifo do autor).

Desse modo, partindo dessa necessidade de um Ensino Jurídico que atenda as particularidades de uma sociedade globalizada, propomos a investigação acerca da viabilidade do *Design Thinking* como uma abordagem de ensino para os cursos de Direito. Para tanto, necessário se faz o esclarecimento acerca da abordagem *Design Thinking* e o quanto ela pode colaborar com a transformação social numa sociedade globalizada.

1.1 O QUE É *DESIGN THINKING*?

Poderia ser traduzido como “*Design do Pensar*” ou “*Pensamento de Design*”, mas, ainda sem tradução para o português, o *Design Thinking* é encarado como uma abordagem, e não como metodologia, visto que algumas de suas etapas podem ser suprimidas ou alterada sua ordem se necessário, não observando uma regra engessada e sim valorizando o foco principal que é chegar em possibilidades de soluções para um determinado problema.

Nesta pesquisa denominaremos o *Design Thinking* como uma abordagem de ensino, a fim de propiciar experiências que proporcionem boas práticas, no nosso caso, boas práticas educativas, sempre com o foco principal nas pessoas envolvidas, ou seja, o ser humano no centro do processo, desenvolvidas a partir de projetos colaborativos.

O *Design Thinking* é um modelo de pensamento, um novo jeito de pensar e abordar problemas, que coloca as pessoas no centro da solução de um problema, baseado em três pilares: empatia, colaboração e experimentação (GONSALES, 2017, p.12).

Gonsales, em sua obra “*Design Thinking* e a ritualização de boas práticas educativas” (2017, p.12), explica esses pilares, conforme segue:

Empatia é uma habilidade social que possibilita colocar-se no lugar de outra pessoa e compreender, sob a perspectiva dessa pessoa, sentimentos, sensações, forma de se relacionar, de trabalhar e de agir. Colaboração significa cocriação (criar em grupo), acreditar que uma boa ideia surge da somatória de várias ideias. Experimentação evidencia a importância de testar possibilidades, considerar hipóteses, valorizando as tentativas e erros como partes primordiais de qualquer aprendizado.

Para Brown (2010, p.3), “precisamos de novas ideias que lidem com os desafios globais de saúde, pobreza e educação; novas estratégias que resultem em diferenças que importam e um senso de propósito que inclua todas as pessoas envolvidas”. Nesse sentido, o autor supramencionado afirma:

O *Design Thinking* representa o próximo passo, que é colocar essas ferramentas nas mãos de pessoas que talvez nunca tenham pensado em si mesmas como *designers* e aplicá-las a uma variedade muito mais ampla de problemas. (BROWN, 2010, p.3) (grifo nosso).

Com relação ao *Design Thinking*, destaca-se que é uma abordagem aplicada para estimular a resolução de problemas, a geração de inovações e a adoção de estratégias de ensino e de aprendizagem centradas nas pessoas, despertando a habilidade de criação e inovação. Descentraliza a prática do *design* das mãos de profissionais especializados ao permitir que seus princípios sejam adotados por pessoas que atuam em áreas profissionais variadas, para a solução de problemas complexos e a geração de inovações. No âmbito educacional mantém o foco na criatividade e na ressignificação da educação e é organizada em etapas (CAVALCANTI; FILATRO, 2016).

Todavia, podemos ser interpelados a respeito: o que significa *Design Thinking*? Para responder a tal questão pautamo-nos em Gonsales, quando afirma que:

Não há como traduzir “*design*” para a Língua Portuguesa. Pode significar projeto, concepção ou criação. A depender do sentido e do contexto. Como área formal de conhecimento, o *Design* surge no final do século XIX, no auge da Revolução Industrial, mas foi no início do século XX, que passa a ganhar

força, especialmente com a criação da Escola Bauhaus, na Alemanha, até hoje referência de vanguarda artística. (GONSALES, 2017, p. 82, grifo da autora).

Quanto a considerar o *Design Thinking* como uma abordagem e não como uma metodologia, seguem alguns esclarecimentos:

Podemos pensar o *Design Thinking* (DT) como um novo jeito de pensar e abordar problemas ou, dito de outra forma, um modelo de pensamento que coloca as pessoas no centro da solução de um problema. Isso porque os *designers* não pensam somente na beleza estética de um produto ou serviço, mas também na funcionalidade para quem vai utilizá-lo. Essencialmente, o DT funciona como uma abordagem a partir de três pilares que inter-relacionam: empatia, colaboração e experimentação. Nesse sentido, e é muito importante frisar, o DT, ao contrário do que possa parecer, não é uma metodologia de ensino.

[...]

O que o *Design Thinking* traz, de fato, para a educação, é a possibilidade de encarar seus desafios – sejam de didática de sala de aula, relações interpessoais ou currículo – como oportunidades. (GONSALES, 2017, p.82, grifo nosso).

Entendemos nesta pesquisa que abordagem e metodologia são diferentes, visto que a abordagem é uma orientação à ação docente, que será aplicada de acordo com o contexto, e permite criar diversas metodologias, gerar variações e adaptações, além de considerar a imprevisibilidade em seu desenvolvimento e o estudante como sujeito ativo no processo de aprendizagem (GONSALES, 2017). “Já a metodologia é uma forma única, padronizada e previsível” (GONSALES, 2017, p.16), consiste num artifício padronizado, que permite ensinar tudo a todos, de forma lógica, entendida como um conjunto de princípios e/ou diretrizes” (MANFREDI, 1993, s.p.).

Vale ressaltar que toda vez que a expressão “solução” for apontada nessa pesquisa, devemos considerar que ela atende às necessidades humanas, o seu desejo, que é possível em um futuro próximo, e que é viável financeiramente e sustentável, pois não podemos pensar em soluções mirabolantes que também não serviriam para nada, pois valoriza-se o processo, a colaboração e a aplicação das soluções prototipadas e não apenas o lançamento de ideias.

Brown (2010, p. 3) salienta que o *Design Thinking* representa a união entre as habilidades de *designers*, que muitas pessoas nem sabem que têm, e as ferramentas para viabilização de resoluções dos mais variados problemas, focadas no ser humano e não na tecnologia, com uma pitada de inovação.

Neste contexto, Gonsales (2017) faz uma reflexão acerca do momento presente, considerando a inovação e a educação:

Estamos diante de uma mudança de paradigma, da escassez para a abundância, isto é, quanto mais se compartilha e colabora, mais se cria. E cria para todo mundo. No mundo que temos hoje, não há mais lugar para a simples concorrência e competição. Há sim espaço para parcerias. (GONSALES, 2017, p.19).

De acordo com Brown (2010), *Design Thinking* representa a habilidade de sair da zona de conforto e de converter necessidade em demanda e aplicá-la a uma variedade muito mais ampla de problemas.

O processo de *Design Thinking* se volta para a solução de problemas, sendo crucial para se encontrar sentido na complexidade e ajudar a humanizar a tecnologia. É centrado no usuário, e não no mercado ou na tecnologia, pois as decisões são tomadas a fim de ajudar as pessoas a atingirem suas metas e alcançar suas aspirações. Consiste em um modo diferente de pensar sobre o mundo, justaposto ao pensamento analítico (KOLKO, 2018).

Ainda com as reflexões acerca da definição de *Design Thinking*, se trata de um *design* centrado no ser humano e em sua performance, capaz de desenvolver um olhar empático que compreende as necessidades reais do sujeito, priorizando a colaboração e a experimentação, preferencialmente realizado por equipes multidisciplinares (ALVES, 2016).

Considerando o foco nas pessoas e na resolução de problemas e pautando-nos em um enfoque inovador, a abordagem foi escolhida para dinamizar o planejamento do curso e propiciar ao processo de ensino e de aprendizagem algo reflexivo que estimulasse os sujeitos a se manifestarem apropriadamente para a coleta de dados que sustenta esses movimentos investigativos.

Diante do tema, em um contexto tradicional de ensino e educação jurídica, a pesquisa versa sobre a possibilidade de proporcionar uma abordagem a partir de uma inovação, em que se trabalhe a educação, a tecnologia e o direito, como um tripé, em que um instituto sustenta o outro e ao mesmo tempo é sustentado, com o propósito de gerar experiências que atendam a um ensino realmente capaz de transformar a sociedade.

Ultimamente, no cenário da educação, é muito comum utilizar a expressão inovação como um símbolo de tecnologia aplicada à educação, como um requisito para novas práticas. No entanto, são considerados dois conceitos de inovação, como bem expõe Gonsales (2017, p.13):

Inovação incremental – melhoria de um produto ou serviço já existente;

Inovação disruptiva – criação ou surgimento de algo completamente inusitado, que rompe paradigmas estabelecidos ou oferece uma possibilidade até então não conhecida (grifos do autor).

Ressalte-se que, inovação não é necessariamente sinônimo de novidade ou de tecnologia, mas sim sinônimo de impacto e transformação na vida das pessoas, ainda mais, se vierem aliadas a desafios, reflexão e responsabilidade social, serão muito bem-vindas ao curso de Direito.

Concernente àqueles que trabalham com educação, se faz imprescindível repensar as práticas e as relações nos espaços educativos formais ou informais, pois uma educação que só transmite conhecimento já não tem mais lugar nos dias de hoje. Por conseguinte, a reinvenção na educação clama por um cenário em que o estudante é o protagonista, o professor é um mediador do processo ensino-aprendizagem, e ambos produzem conhecimento a partir, inclusive, de suas experiências.

De acordo com o entendimento de Cavalcanti e Filatro (2016, p.VII),

A base epistemológica para essa revolução ora em curso, que vem abalando o modelo tradicional das escolas e universidades, está assentada no construtivismo e no trabalho de autores como John Dewey, Jean Piaget, Lev Vygotsky, Seymour Papert e o brasileiro Paulo Freire. Todos eles são precursores dos movimentos atuais que buscam ressignificar a educação.

E nessa toada de ressignificar a educação, o *Design Thinking* é uma das concepções de metodologias de aprendizagem ativas que inverte o papel de estudantes e docentes e ainda traz no seu bojo características proeminentes para se destacar na sociedade do conhecimento, sejam elas, a habilidade de criação e inovação, vez que tira o estudante da inércia e da condição de receptor, para formular suas próprias soluções (CAVALCANTI; FILATRO, 2016).

Considerando a necessidade de se inovar nas práticas educativas, Gonsales (2017, p.13) esclarece que o conceito de inovação para o *Design Thinking* é diferenciado, pois abrange o valor percebido, proporcionado pela prática, ou seja, quando a inovação representa de fato uma mudança para melhor na vida das pessoas envolvidas. É nesse ponto que relacionamos a aplicação no Ensino Jurídico, ou no Direito, pois a razão maior no universo jurídico é proporcionar soluções que atendam os envolvidos da melhor maneira possível, gerando nada ou minimamente impactos negativos sobre a vida dos indivíduos.

Só se pode considerar inovação quando as pessoas envolvidas (o público, o usuário) de fato percebem uma mudança para melhor em suas vidas. Em

síntese, o produto ou serviço criado precisa ser útil e apreciado por quem vai usufruí-lo (GONSALES, 2017, p.13).

Quanto ao profissional da educação adepto à abordagem *Design Thinking*, é denominado de *Designer* instrucional ou educacional, pois volta-se para a criação de soluções educacionais com tecnologias incorporadas, profissional este que se destaca na atuação na interface entre educação, tecnologia e gestão, detentores do chamado “pensamento de *design*”, um modo de pensar diferente, integrativo e plural que integra a alternância entre o pensamento divergente e o pensamento convergente, possibilitando a produção de novas ideias e soluções inovadoras, o que alguns chamam de capacidade de tornar tangível uma intenção de transformação, sendo a chave para o “pensamento de *design*” a cocriação (CAVALCANTI; FILATRO, 2016).

Sendo assim, boas práticas educacionais inovadoras que contemplem o Ensino Jurídico de forma dinâmica, envolvente e humanizada, se conectam com as necessidades de uma sociedade que clama por soluções que a atendam. Nessa perspectiva, o *Design Thinking* se encaixa perfeitamente, ao nosso ver, às práticas do ensino no curso de Direito, pois há a necessidade de se focalizar nas pessoas, com comprometimento e com a proposta de soluções a partir do conteúdo estudado, ou seja, o ideal que deve ser desenvolvido no estudante da área jurídica.

1.2 ETAPAS DO *DESIGN THINKING*

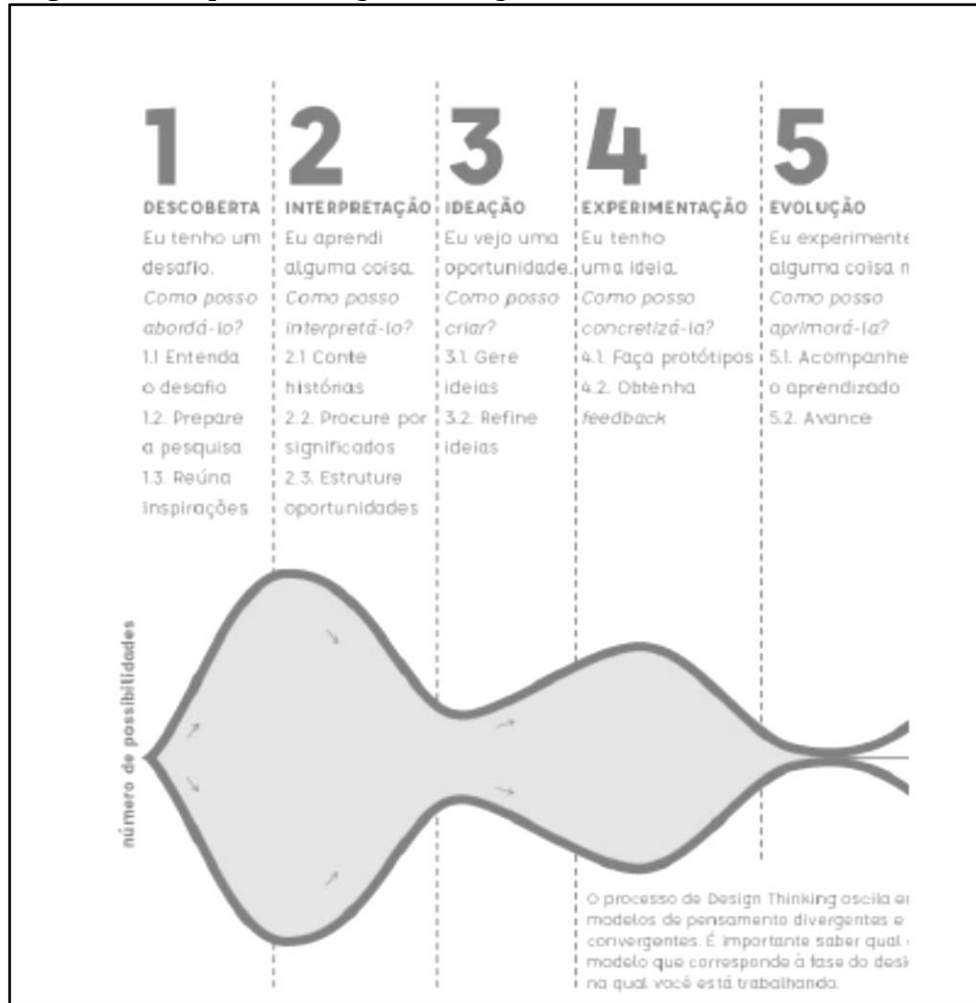
Como já explicitado, a abordagem *Design Thinking* para educadores é constituída por três pilares: empatia, colaboração e experimentação, que para os processos educativos é costumeiro organizar as atividades nas seguintes etapas ou fases: Descoberta; Interpretação; Ideação; Experimentação; e, Evolução. À vista disso e para complementar tais esclarecimentos temos que:

As duas primeiras, **Descoberta e Interpretação**, correspondem à “empatia”, ou seja, primeiro é preciso levantar informações, pesquisar, observar as pessoas envolvidas e em seguida analisar e fazer escolhas. A terceira fase chama-se **Ideação**, para enfatizar o momento da “colaboração”. A quarta fase é a **Experimentação**, quando se planeja e se cria protótipos. Observe que logo após a Experimentação vemos uma quinta fase, a **Evolução**, que é bastante pertinente para usar em educação, pois envolve avaliação e acompanhamento constante das soluções e/ou projetos criados. Observe o desenho das fases que mostra curvas grandes nos momentos divergentes e curvas estreitas nos

momentos convergentes, ou seja, quando é preciso fazer escolhas (GONSALES, 2017, p.29).

Para possibilitar a melhor compreensão dessas etapas, segue a figura que ilustra o processo do *Design Thinking*, conforme abordagem de Gonsales (2017, p.29):

Figura 1 – Etapas do *Design Thinking*



Fonte: Gonsales (2017, p.29)

No processo do *Design Thinking*, os participantes são incentivados a identificar um problema, as pessoas afetadas por ele e criar um desafio a partir disso. Esse problema pode variar no assunto e na sua complexidade, mas o objetivo é problematizar a realidade e promover a solução a partir das vivências e percepções dos relatos que dão suporte à atividade, até que os envolvidos, os alunos, no caso, criem vínculos e uma sensação de pertencimento, que os levará a uma cidadania ativa.

A partir da definição do tema, de acordo com os seus interesses e preocupações, o processo de aprendizagem se torna mais significativo, momento que clama por investigação e busca de respostas ou e novas perguntas. Aqui entrará em ação o professor, com a missão de despertar a curiosidade nos alunos e exercer o papel de facilitador das situações de aprendizagem. Dessa maneira, vamos descrever as etapas do *Design Thinking* para Educadores, considerando que se trata de um processo exploratório, que pode levar a diversos caminhos (GONSALES, 2017, p.38):

Partindo da **Etapla 0**, temos a construção do desafio, ou saindo da zona de conforto: Definição do tema e, a partir dele, construir em grupo um desafio que todos se proponham a resolver criativamente até o final do processo.

Aqui se exerce a disposição de aceitar as limitações, lembrando que quanto mais vezes falhar, mais cedo terá sucesso. Essa disposição e aceitação das restrições constituem o fundamento do *Design Thinking*, que é organizado em estágios, conforme segue:

O primeiro estágio do processo de *design* costuma se referir à identificação das restrições mais importantes e à definição de critérios para sua avaliação. As restrições podem ser mais bem visualizadas em função de três critérios sobrepostos para boas ideias: praticabilidade (o que é funcionalmente possível num futuro próximo); viabilidade (o que provavelmente se tornará parte de um modelo de negócios sustentável); e desejabilidade (o que faz sentido para as pessoas). Um *designer* competente solucionará todas essas três restrições, mas um *designer thinker* os colocará em equilíbrio harmonioso (BROWN, 2010, p.18). (grifos do autor)

Considere o contexto e a realidade dos estudantes. Aqui, para aproximá-los da problemática, pode incentivar o debate por meio de uma reportagem, vídeo ou história, trazendo mais motivação para a prática. A sugestão é que em uma cartolina dividida ao meio, os estudantes escrevam os sonhos e pesadelos, podendo listá-los em *post-its* que serão colados nas respectivas divisões da cartolina. A partir dessa descoberta, os estudantes expressarão seus desejos, perspectivas e sonhos, por meio de seus sentimentos, sensações e atitudes, que serão agrupados de acordo com as semelhanças e darão origem ao desafio. Ter um desafio bem formulado é essencial e é a base de todo o processo.

De acordo com Brown (2010), “não existe uma ‘melhor forma’ de percorrer o processo. Há pontos de partida e pontos de referência úteis ao longo do caminho, mas o *continuum* da inovação pode ser visto mais como um sistema de espaços que se sobrepõem do que como uma sequência de passos ordenados”. Nesse sentido,

Podemos pensar neles como a *inspiração*, o problema ou a oportunidade que motiva a busca por soluções; a *idealização*, o processo de gerar, desenvolver e testar ideias; e a *implementação*, o caminho que vai do estúdio de *design* ao mercado. Os projetos podem percorrer esses espaços mais de uma vez à medida que a equipe lapida suas ideias e explora novos direcionamentos (BROWN, 2010, p.16). (grifos do autor)

Com relação aos saberes docentes, esta etapa requer a expressão dos saberes experienciais, aqueles que “brotam da experiência e são por ela validados” (TARDIF, 2014, p.39). Considerando que o desafio expressará a subjetividade e a vivência de cada envolvido, enquadraremos esta etapa como um agir expressivo na classificação de Tardif (2014, p.169), em que, no modelo da prática educativa “a educação é uma atividade de expressão de si mesmo” e as atividades típicas na educação abordam “condutas nas quais o ator expressa sua subjetividade, sua vivência” (TARDIF, 2014, p.171).

Há que ressaltar a necessidade de orientar a organização de acordo com a estimativa dos desejos e necessidades humanas básicas, e não apenas na viabilidade do projeto. O ponto de partida clássico será o *briefing*, que é quase como uma hipótese científica, que proporciona uma referência a partir da qual começar. A próxima indicação é a definição da equipe do projeto. Esta será interdisciplinar, em que todos se sentem donos das ideias e assumem a responsabilidade por elas, além de compartilhar seus pensamentos não apenas verbalmente, mas também visual e fisicamente, podendo fazer experimentos, assumir riscos e explorar todas as suas aptidões, liberando a criatividade, que é a essência desse processo, e evidenciando a cultura de inovação e criatividade incorporada na mentalidade do *Design Thinking* (BROWN, 2010).

Entende-se por projeto, conforme Brown (2010, p.21), “o veículo que transporta uma ideia do conceito à realidade, não é ilimitado e contínuo. Ele tem começo, meio e fim. A clareza, o direcionamento e os limites de um projeto bem definido são vitais para sustentar um alto nível de energia criativa”. Dessa forma, o projeto expressa uma meta clara do início ao fim, assim como estipula prazos e a possibilidade de avaliar o seu progresso.

Etapa 1 – Descoberta, convertendo necessidade em demanda – O grupo irá investigar o desafio proposto, por meio do ponto de vista das pessoas envolvidas, sempre as colocando em primeiro lugar. Se for possível, a turma deve “sair a campo” para mergulhar nessa missão investigativa. Essa etapa tem tudo a ver com a empatia, que é a capacidade de se colocar no lugar dos outros e compreender os diversos pontos de vista. Momento em que serão incorporadas as necessidades, desejos e dores das pessoas afetadas, e que os estudantes deverão exercitar a busca por informações, a pesquisa, a escuta, a observação e a comunicação. O

objetivo desse momento é que os estudantes compreendam a causa principal da situação escolhida no desafio, considerando que não existe certo e errado, mas sim comportamentos significativos, sempre focados no ser humano.

Nessa etapa é preciso desenvolver conexão com as pessoas, ou o hábito mental chamado empatia. Aqui reside a distinção mais importante entre o pensamento acadêmico e o *Design Thinking*. A missão do *Design Thinking* é pensar nas pessoas como pessoas, e não como ratos de laboratório, considerando que o todo é maior que a soma de suas partes (BROWN, 2010).

Eles podem observar e entrevistar pessoas, de forma a colher o máximo de informações a respeito. A partir daqui criarão uma *persona* para representar o perfil das pessoas envolvidas na pesquisa para apontar suas principais características. Este é o momento da criatividade, essa *persona* pode ser um aluno, um professor, alguém da comunidade. Em uma cartolina, os estudantes colocarão *post-its* coloridos dispondo sobre os dados coletados na pesquisa, como: sensações, palavras e frases curtas que respondam às seguintes perguntas: O que pensam as pessoas afetadas neste desafio? O que sentem? O que falam? O que veem? Quais os objetivos? O que fazem? O que escutam? Quais as tristezas? Caso a turma não possa sair a campo, a partir das reflexões necessárias, pode ir direto para a construção da *persona*, que pode ser uma só, ou mais de um perfil.

Consoante aos saberes docentes de Tardif (2014, p.39), a descoberta abarca os saberes experienciais “baseados no cotidiano e no conhecimento de seu meio”. Considerando que esta etapa é fundamentada na empatia, para que ela apresente sucesso na abordagem, o agir exercido é o afetivo, pois busca pela harmonia no processo e para a solução almejada, por meio das condutas na realização da oficina de *Design Thinking*, partindo da educação como uma atividade afetiva (TARDIF, 2014).

Aqui há a marca da inspiração na vida das pessoas, com o propósito de se chegar em soluções transformadoras, a fim de melhorar a vida delas. Nesse sentido, Brown (2010, p.47) aduz que “construímos essas pontes de *insight* por meio da *empatia*, a tentativa de ver o mundo através dos olhos dos outros, de compreender o mundo por meio das experiências alheias e de sentir o mundo por suas emoções” (grifo do autor).

Etapas 2 – Interpretação – Momento de ter *insights*, que segundo Brown (2010, p.38) “é uma das principais fontes de *design thinking*”, e percepções e análises que contribuirão para a geração de ideias e de soluções. Juntos conversarão sobre o que foi apurado durante a descoberta e ressaltado o que mais tenha chamado a atenção e quais as questões essenciais que o grupo deverá focar para a construção de soluções. Esse é o momento em que os estudantes

deverão decifrar as descobertas para buscarem a solução, a partir das seguintes perguntas: Quais os temas ou questões que mais aparecem na fase anterior? Quais pontos não apareceram muito, mas merecem atenção? Alguns pontos que apareceram não são tão relevantes? O que não podemos deixar de considerar em relação a essa pessoa? A partir das respostas a essas perguntas, orienta-se que o grupo desenhe numa cartolina um esquema com os principais aspectos do problema discutido.

No que diz respeito ao saberes “tardifianos”, a interpretação corresponde aos saberes disciplinares, pois, apesar de serem necessários outros saberes, os disciplinares são intensamente marcados nessa fase, visto que a construção de soluções deve se pautar em diversos campos do conhecimento (TARDIF, 2014). No que tange às ações na prática educativa, resta evidente o agir expressivo nessa fase do *Design Thinking*, uma vez que o sujeito interpreta a partir de sua subjetividade e vivência, promovendo a discussão e o saber argumentar, sendo marcada pela comunicação (TARDIF, 2014).

Etapa 3 – Ideação – Nesta etapa deve-se fazer um *brainstorming*, uma tempestade de ideias, em que o grupo vai elencar o maior número de ideias possíveis que surjam para ajudar na solução do problema, sem julgamento, e todos terão a oportunidade de falar e expor suas ideias para solucionar o desafio. Momento em que o pensamento visual toma várias formas. É aconselhável destinar um momento de ideação silenciosa individual, em que cada um pensa sozinho e anota as suas ideias, e, posteriormente, uma rodada com o grupo, em que cada um conte as suas ideias, e elas sejam anotadas na cartolina. Momento em que haverá a discussão do grupo acerca da possibilidade de se combinar ideias. Aqui deve ser garantida a colaboração, o fazer junto, cocriar, evitando que a ideia seja de uma única pessoa, e não do grupo. Deve ser estipulado um tempo para a conversa, os ajustes, até que se chegue a uma única ideia para solucionar o desafio, sem julgamento. Antes de finalizar, vale a pena pedir um *feedback* de alguém de outro grupo para dar algumas sugestões.

Como a colaboração é imprescindível para que essa etapa se desenvolva, vislumbra-se aqui a marca dos saberes curriculares, conforme apregoa Tardif (2014, p.38), “saberes correspondentes aos discursos, objetivos, conteúdos e métodos”, a partir dos quais apresenta os saberes sociais. Para o cumprimento dessa etapa, é necessário o agir estratégico, compreendido por “condutas guiadas por objetivos em situações de interação”, aplicado à “gestão e orientação das interações dentro de um grupo para atingir um objetivo” (TARDIF, 2014, p.170).

Etapa 4 – Experimentação – Agora é o momento de colocar a mão na massa para prototipar a solução inventada na fase anterior. Protótipo é uma representação da ideia, uma

forma de dar vida à ideia. O importante é fazer a turma expressar a criatividade da melhor forma possível, para demonstrar como a solução desenhada vai funcionar (GONSALES, 2017).

Daqui terá a construção de um protótipo para a solução, que pode ser uma maquete, uma ilustração, uma história em quadrinhos, uma dramatização, um infográfico ou um conteúdo digital, para a demonstração da sugestão.

A abertura à experimentação é a essência de qualquer organização criativa, a prototipagem é a melhor evidência de experimentação, seria o “pensar com as mãos”, construir uma ideia, torná-la tangível. A experimentação permite a exploração de muitas ideias paralelamente, além de gerar *feedbacks* úteis e construtivos (BROWN, 2010).

Para a prototipagem, os saberes disciplinares representam os diversos campos do conhecimento que devem ser aplicados para que o protótipo leve à solução do problema discutido. Considerando a experimentação como etapa do *Design Thinking*, pensamos no agir estratégico para guiá-la a atingir o objetivo e proporcionar a autorreflexão (TARDIF, 2014).

Etapa 5 – Evolução, construindo uma cultura de experiências – Após experimentar, como posso aprimorar? Essa é a pergunta que vai determinar o acompanhamento do aprendizado e o avanço. Aqui é a fase da execução, em que vale a pena detalhar o plano de ação para o cumprimento dos objetivos. Então, essa etapa passa pelo seguinte roteiro: Como a ação será realizada? Quais serão as atividades necessárias? O que é preciso para que essas atividades aconteçam? São necessários alguns recursos específicos? A equipe precisa de alguma autorização? De quem? Qual é o cronograma de ação? Quem será responsável por cada uma das atividades? Como vamos avaliar se a ideia deu certo ou precisa ser refinada? É nessa fase que se dará a finalização da avaliação do aprendizado, considerando que ela é um processo contínuo.

A inovação tem sido definida como “uma boa ideia bem executada”. Nessa etapa é o momento de criar uma excelente experiência, inclusive de se consolidar uma cultura de experiência, independente do processo. Veja bem, em vez de seguir um conjunto de instruções criadas, incentiva-se que os envolvidos também se tornem *Design Thinkers*, ou seja, pessoas que também estejam dispostas a criar, a inovar, a converter problemas em oportunidades e a cultivar uma cultura de experiência (BROWN, 2010).

No campo dos saberes, a evolução apresenta a solução por meio dos saberes profissionais, vez que transmite conhecimentos por meio da educação e constitui objeto do saber, não se limitando à produção de conhecimentos, mas sendo incorporada à prática, inclusive, proporcionando a reflexão a respeito dessa prática. Nesse ínterim, a discussão se dá

pelo agir comunicacional, em que os sujeitos participam como iguais, a respeito das razões da ação. A evolução ocorrerá por meio da implementação da solução norteada pela comunicação na atividade (TARDIF, 2014).

Encerradas as etapas do *Design Thinking*, temos a estrutura da proposta de solução abordada e será iniciada a discussão para a implementação. Perceba que suas nuances denotam a forma como os participantes vivenciam o mundo, do basicamente funcional ao basicamente emocional.

No entanto, para finalizar, a abordagem só será integralmente compreendida se a mensagem for divulgada de maneira adequada, ou seja, a proposta é que essa comunicação se dê por meio de uma história, do *storytelling*, uma capacidade de contar histórias que diferencia o ser humano dos demais seres vivos. Segundo entendimento de Brown (2010, p.138),

[...] o *storytelling* precisa ser incluído no *kit* e ferramentas do *design thinker* – no sentido não de um início, meio e fim claramente discerníveis, mas de uma narrativa contínua e aberta que envolva as pessoas e as incentive a dar prosseguimento a ela e a escrever as próprias conclusões.

Essa estratégia de comunicação mobiliza o espírito coletivista da sociedade, contextualizando as ideias e lhes dando significados. Ressalte-se, que a capacidade de contar histórias desempenha importante papel na abordagem intrinsecamente centrada no ser humano à resolução de problemas: o *Design Thinking*. Finda a explicitação da abordagem, damos continuidade trazendo destaque para o produto educacional, momento em que será demonstrada a tangibilização da abordagem *Design Thinking* como prática educativa e como proposta de inovação no Ensino Jurídico.

Neste contexto, após o aprofundamento da parte teórica, discorrendo acerca da possibilidade de empoderamento por meio do conhecimento e da pesquisa, dos saberes docentes que devem ser mobilizados para uma prática humanizada e inclusiva e das possibilidades de aplicação da abordagem *Design Thinking* ao tradicional Ensino Jurídico, damos seguimento, expondo a respeito do produto educacional fruto dessa pesquisa, momento em que serão realizadas videoaulas sobre o tema e com a proposta de atividades utilizando a abordagem *Design Thinking* no curso de Direito.

2. PRODUÇÃO TÉCNICA EDUCACIONAL

O Produto Educacional “Jornada de Estudos *Design Thinking* aplicado ao Ensino Jurídico” é uma sequência de videoaulas direcionada a professores do curso de Direito, a fim de que possam estruturar uma aula a partir da abordagem *Design Thinking*.

Está estruturada numa sequência de sete videoaulas, organizada da seguinte forma:

Abertura: “Jornada de Estudos *Design Thinking* aplicado ao Ensino Jurídico”

Apresentação do produto educacional, da mestrandia e da sua orientadora. Inicia com alguns questionamentos acerca da criatividade e dá boas-vindas ao público (professores e estudantes de Ciência Jurídica).

Tempo de duração: 1 minuto e 38 segundos.

Observações e/ou comentários: A abertura demonstra a intenção de lançar a ideia, se apresentar, apresentar a orientadora e apresentar o produto educacional.

Diversas imagens representativas:

Abertura

Imagem 1 – Início da Abertura



Fonte: videoabertura – 00m27s (Foto disponível em: <https://www.qinetwork.com.br/como-o-design-thinking-pode-ajudar-inovar-os-processos-da-empresa/>. Acesso em: 25 jun. 2019)

Imagem 2 – Abertura



Fonte: videoabertura – 00m38s

Apresentação da “Jornada de Estudos *Design Thinking* aplicado ao Ensino Jurídico”

Apresentação da abordagem *Design Thinking* como proposta de prática dinâmica nas aulas do curso de Direito. Explicação acerca da estruturação da Jornada de Estudos.

Tempo de duração: 4 minutos e 54 segundos.

Observações e/ou comentários: Foi apresentada a estrutura da jornada e a definição do *Design Thinking*, já preparando os ouvintes para o que viria adiante.

Diversas imagens representativas:

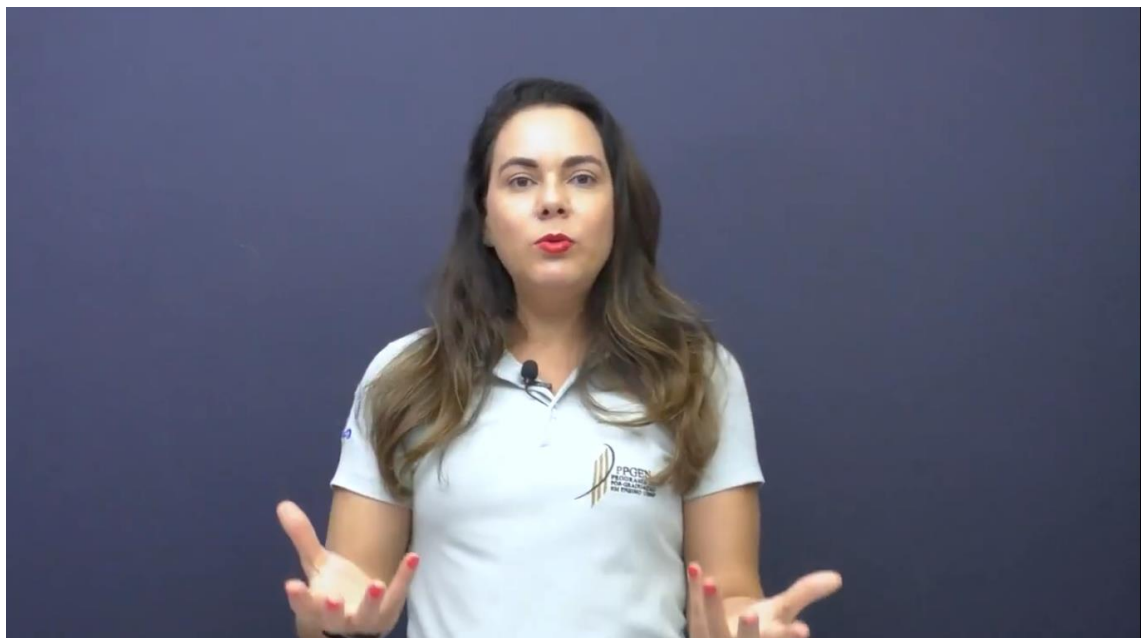
Apresentação

Imagem 3 – Início da Apresentação



Fonte: videoapresentação – 00m00s (Foto disponível em: <https://www.qinetwork.com.br/como-o-design-thinking-pode-ajudar-inovar-os-processos-da-empresa/>. Acesso em: 25 jun. 2019)

Imagem 4 – Apresentação



Fonte: videoapresentação – 03m53s

Aula 01: Tradicionalismo no Ensino Jurídico

Reflete sobre o tradicionalismo no ensino, o positivismo exacerbado e o pragmatismo

que acabam castrando a criatividade dos alunos e do professor. A proposta abarca a contemplação de um ensino humanizado e inclusivo, interessante e instigante. Fundamenta-se em Paulo Freire, a partir da educação libertadora.

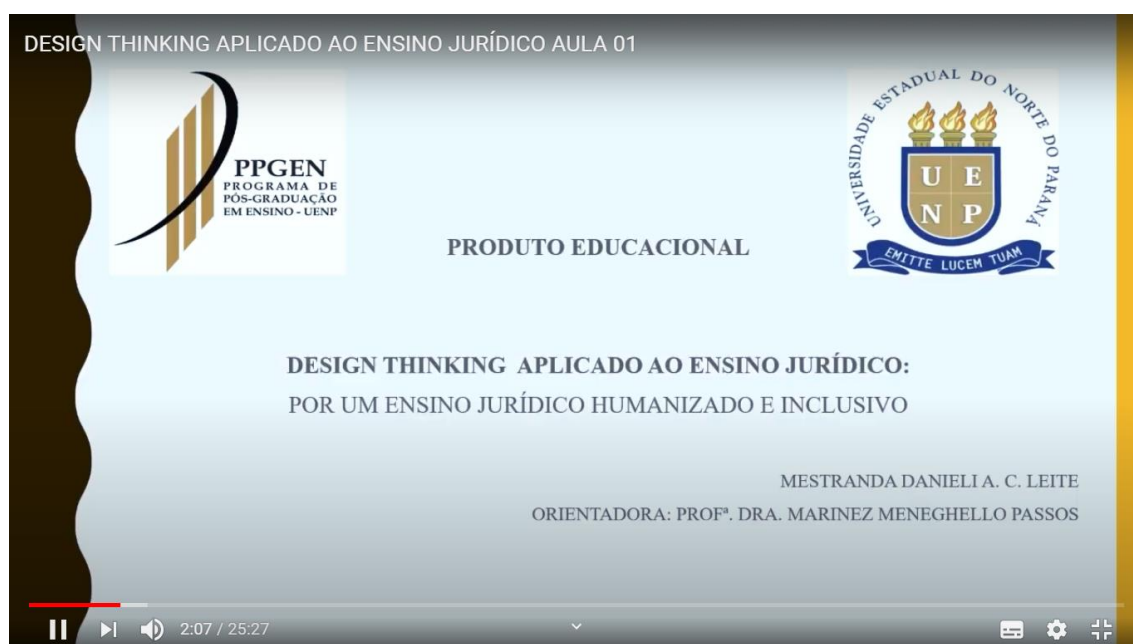
Tempo de duração: 25 minutos e 27 segundos.

Observações e/ou comentários: Iniciou com um conteúdo que legitima o interesse em dinamizar as aulas, tratando do tradicionalismo e positivismo jurídico, o que caracteriza o Ensino Jurídico. Houve um problema técnico, em que o vídeo cortou a cabeça, mas não comprometeu o conteúdo.

Diversas imagens representativas:

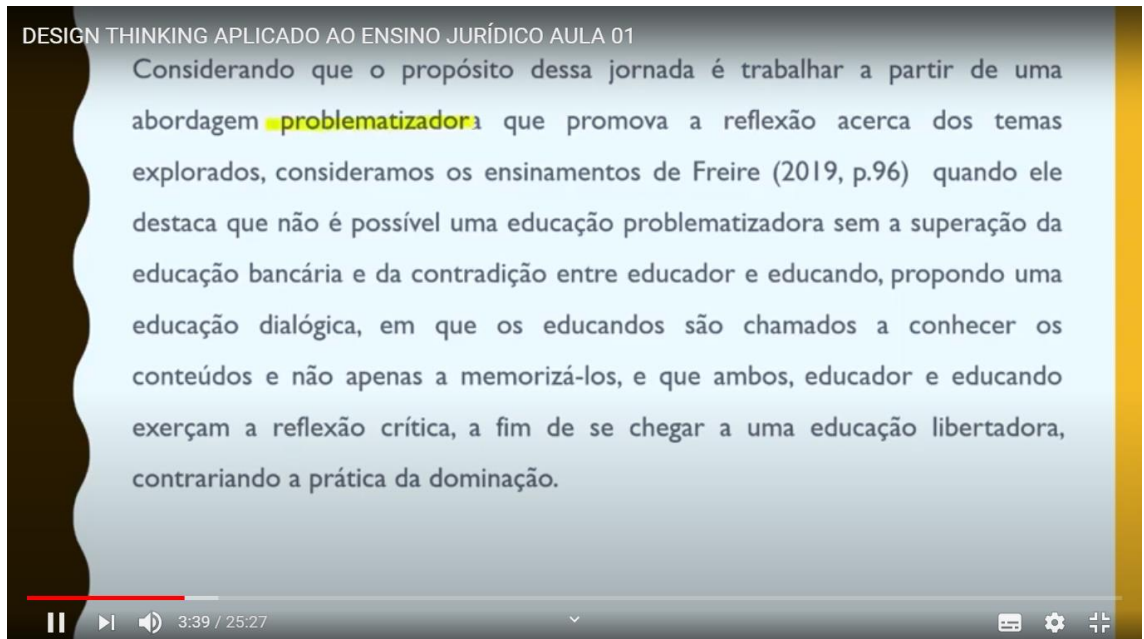
Aula 1

Imagem 5 – Produto Educacional



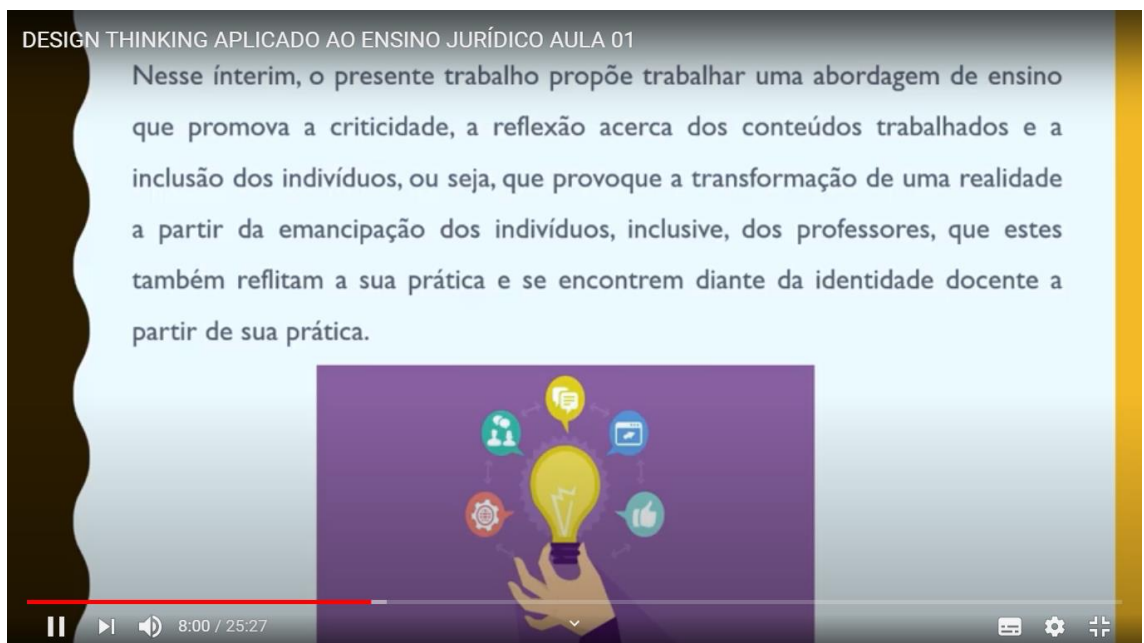
Fonte: videoaula 01 – 02m07s

Imagem 6 – Propósito da Jornada



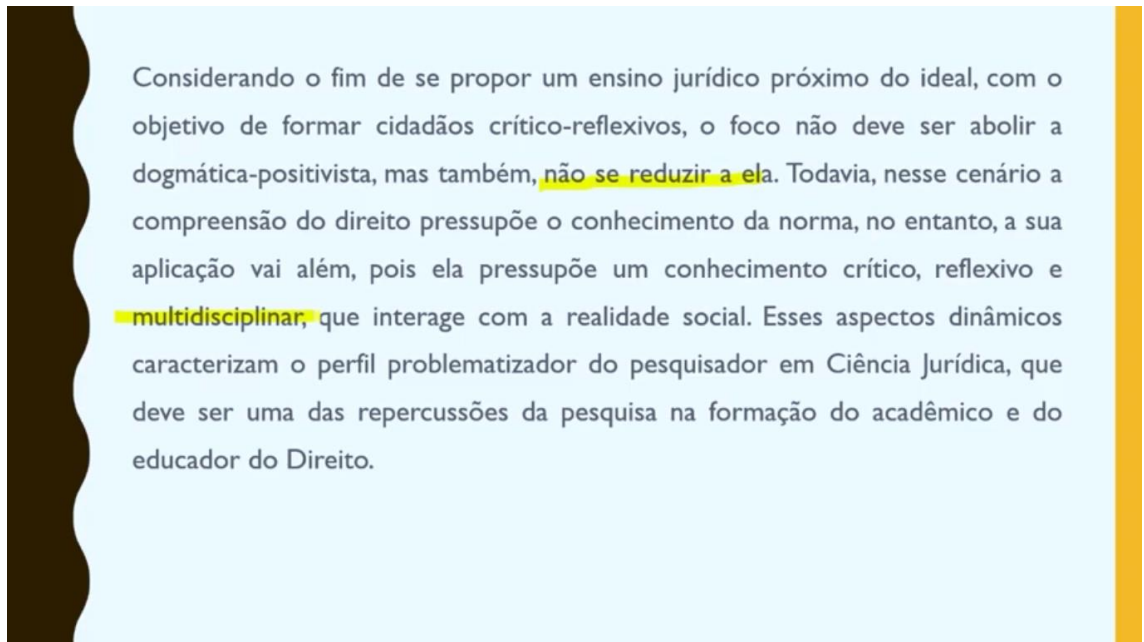
Fonte: videoaula 01 – 03m39s

Imagem 7 – Proposta da abordagem de ensino *Design Thinking*



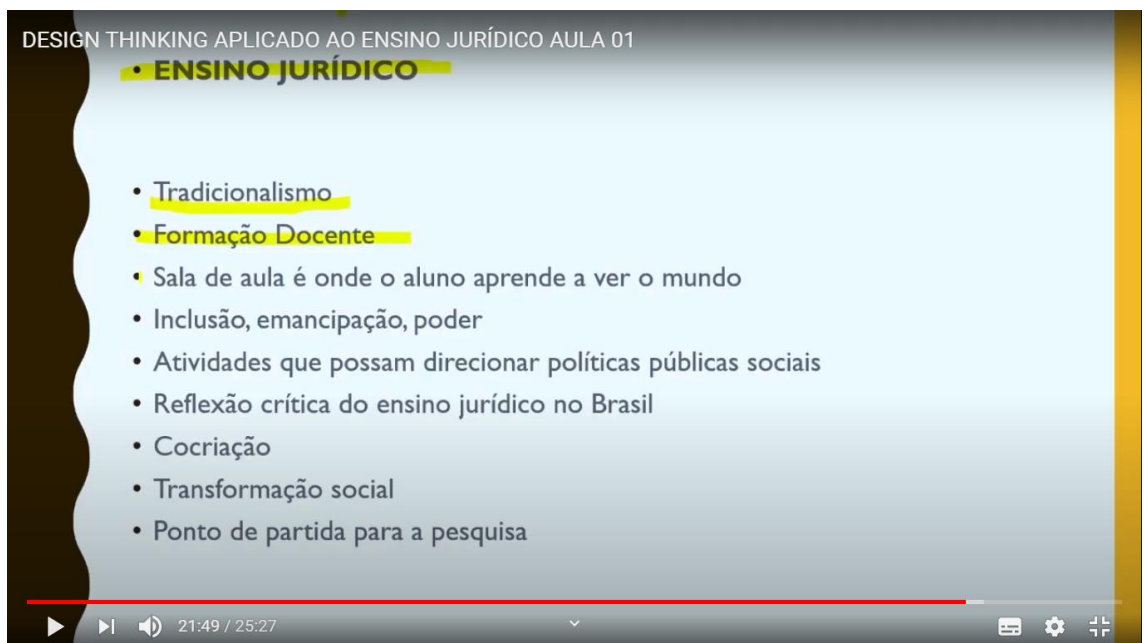
Fonte: videoaula 01 – 08m00s

Imagem 8 – Justificativa



Fonte: videoaula 01 – 09m51s

Imagem 9 – Pontos que devem ser trabalhados no Ensino Jurídico



Fonte: videoaula 01 – 21m49s

Aula 02: *Design Thinking*

Apresentação dos referenciais teóricos exclusivos sobre o *Design Thinking*. Aborda o conceito de *Design Thinking*, sua história, seus pilares (empatia, colaboração e experimentação).

Tempo de duração: 31 minutos e 25 segundos.

Observações e/ou comentários: Foi abordado o conceito de *Design Thinking*, outros conceitos utilizados na abordagem, suas etapas e possibilidades de aplicação no ensino. Alguns conceitos foram muito bem-vindos, por se tratarem de temas não estudados cotidianamente no curso de Direito, como os conceitos de inovação e de empatia. Ficou claro que o propósito é a ressignificação do Ensino Jurídico.

Diversas imagens representativas:

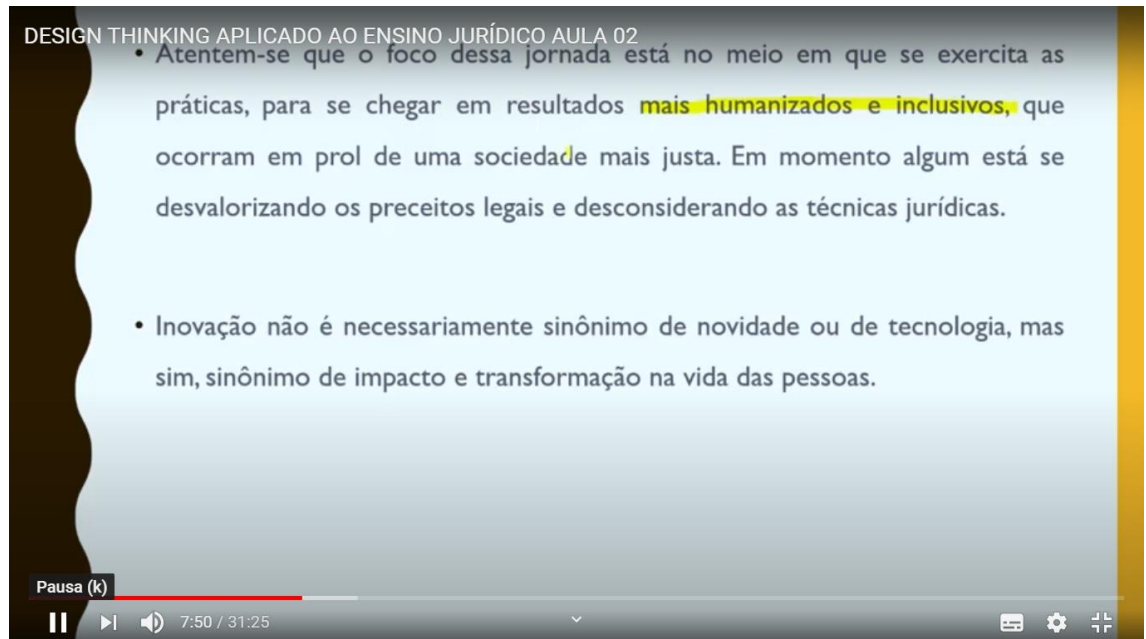
Aula 02

Imagem 10 – Definição de *Design Thinking*



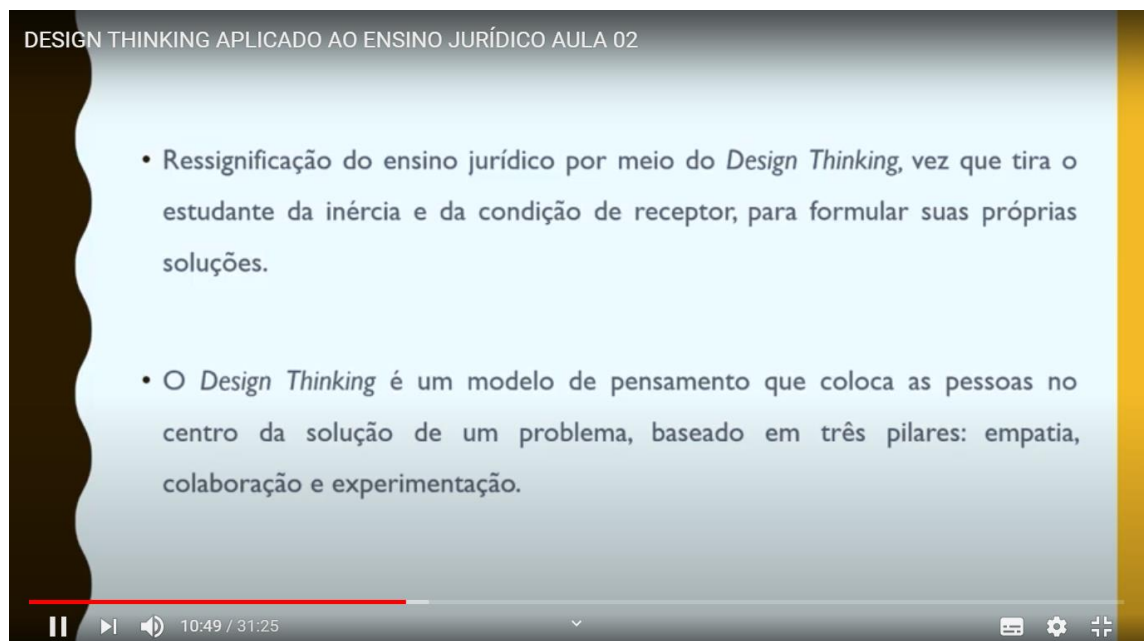
Fonte: videoaula 02 – 05m10s

Imagem 11 – Foco da Jornada



Fonte: videoaula 02 – 07m50s

Imagem 12 – Continuação Foco da Jornada



Fonte: videoaula 02 – 10m49s

Imagem 13 – Pilares do *Design Thinking*



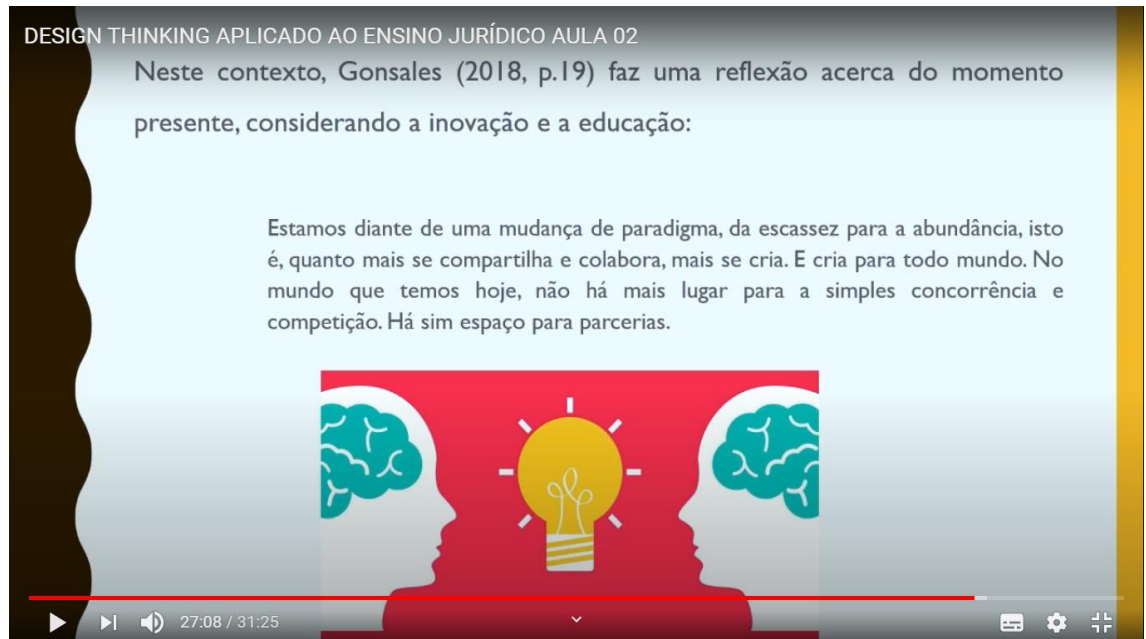
Fonte: videoaula 02 – 12m53s (Foto disponível em: <https://blog.wagglbrasil.com/design-thinking-o-que-e-ferramentas-e-como-funciona/>. Acesso em: 25 jun. 2019)

Imagem 14 – Essência do *Design Thinking*



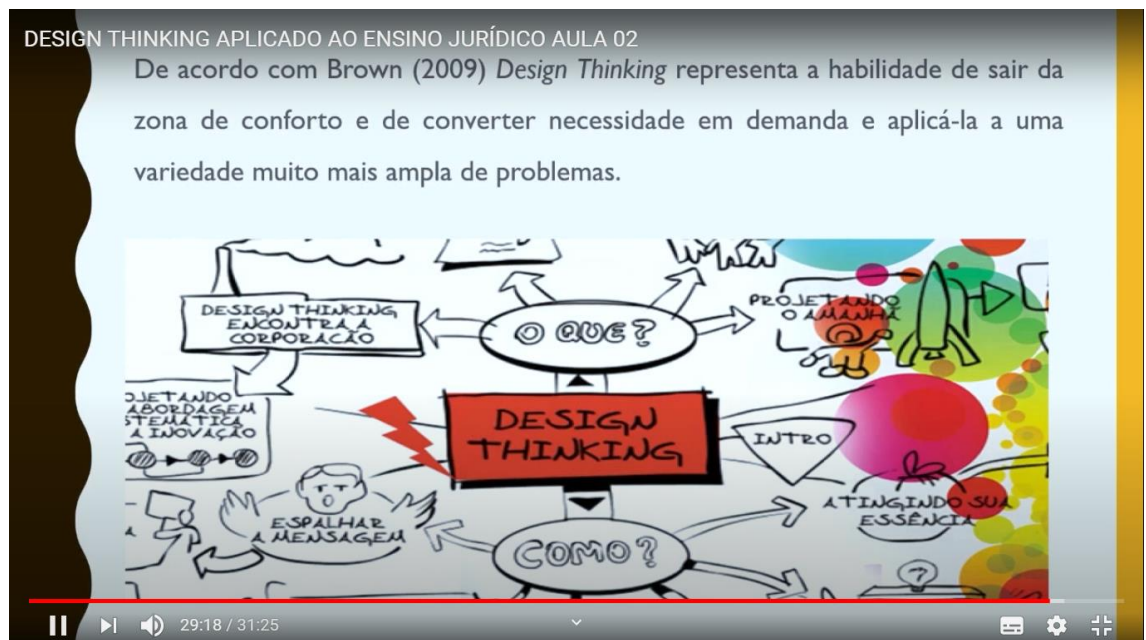
Fonte: videoaula 02 – 19m18s

Imagem 15 – Inovação e Educação



Fonte: videoaula 02 – 27m08s (Foto disponível em: <https://curseduca.com/blog/design-thinking-para-ensinar-melhor/>. Acesso em: 25 jun. 2019)

Imagem 16 – Representação do Design Thinking



Fonte: videoaula 02 – 29m18s. (Foto Ideo. Disponível em: <https://br.pinterest.com/pin/90072061269329695/>. Acesso em: 25 jun. 2019)

Aula 03: Etapas do Design Thinking

Destaca as etapas sugeridas para a realização das oficinas de *Design Thinking* e os materiais que devem ser utilizados, de forma a contemplar o lúdico e o potencial criativo dos

alunos. Reforça o porquê de se propor uma oficina de *Design Thinking* no Ensino Jurídico, como proposta inovadora e dinâmica, que contribui com uma formação humanizada do indivíduo.

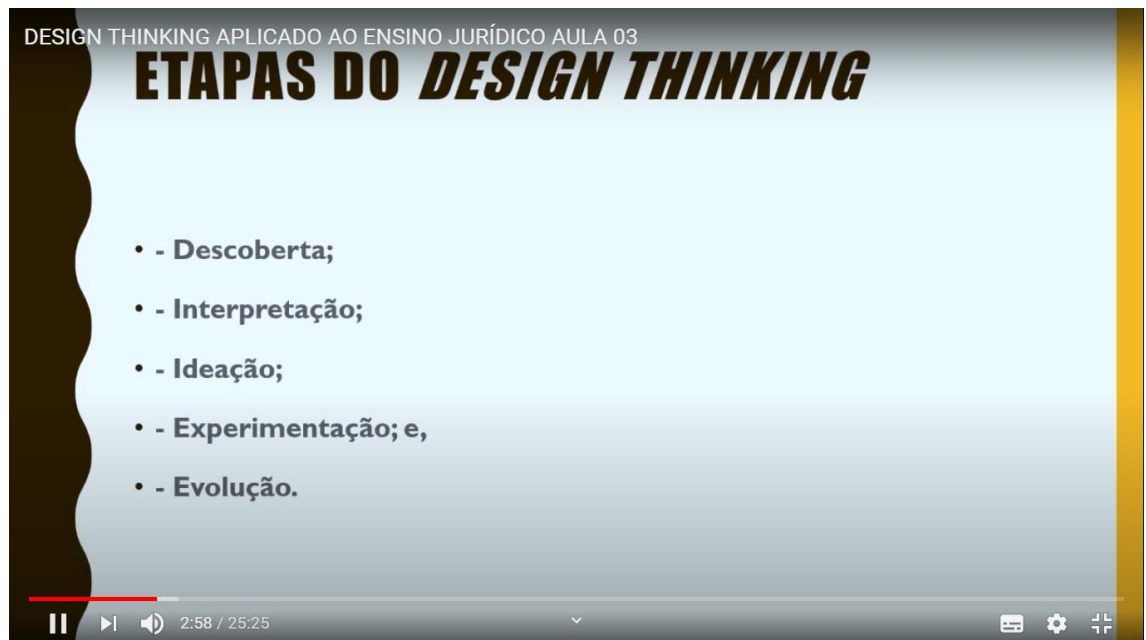
Tempo de duração: 25 minutos e 25 segundos.

Observações e/ou comentários: Foram apresentadas as etapas do *Design Thinking* de forma detalhada e com exemplificações. Ficou claro que o mais importante nesta abordagem é que os alunos compreendam o que é e para que estão estudando por meio dela.

Diversas imagens representativas:

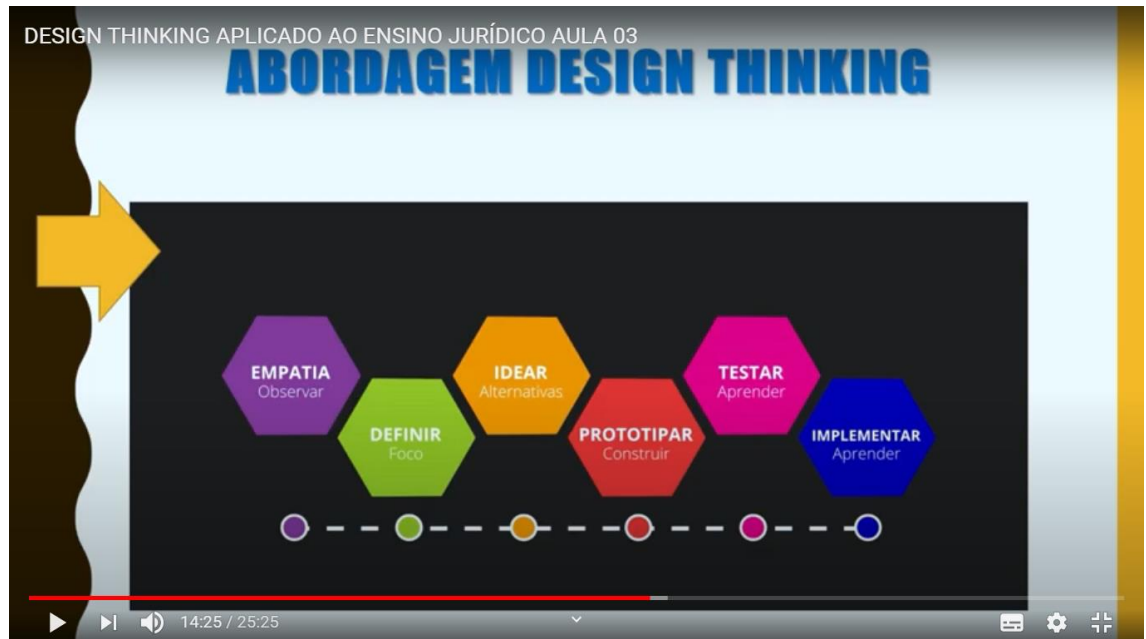
Aula 03

Imagem 17 – Etapas do *Design Thinking*



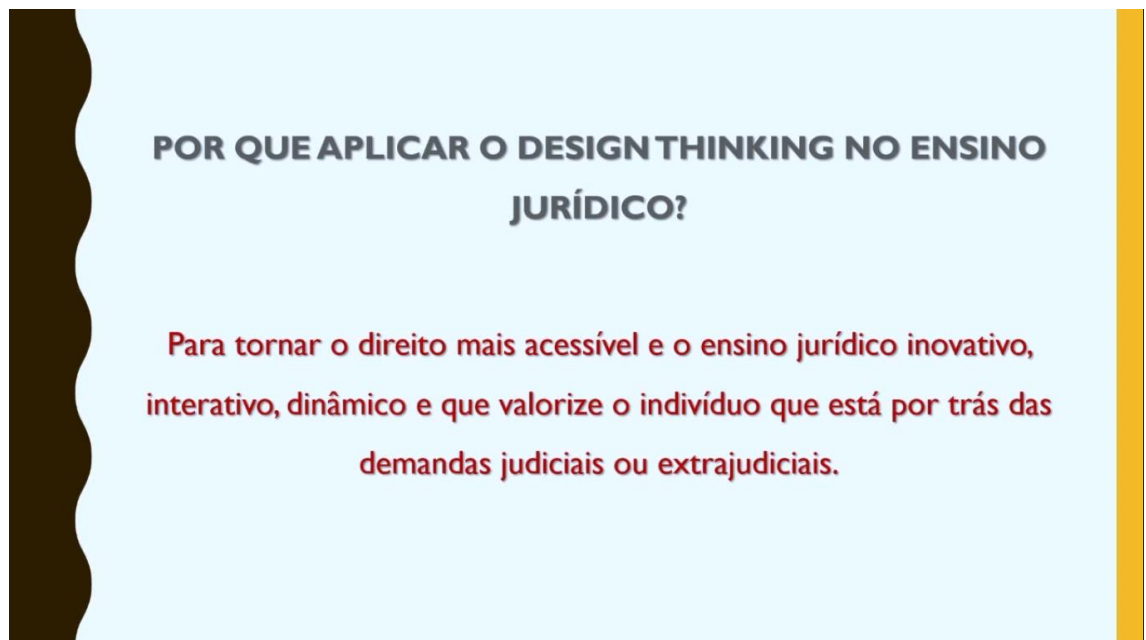
Fonte: videoaula 03 – 02m58s

Imagem 18 – Abordagem *Design Thinking*



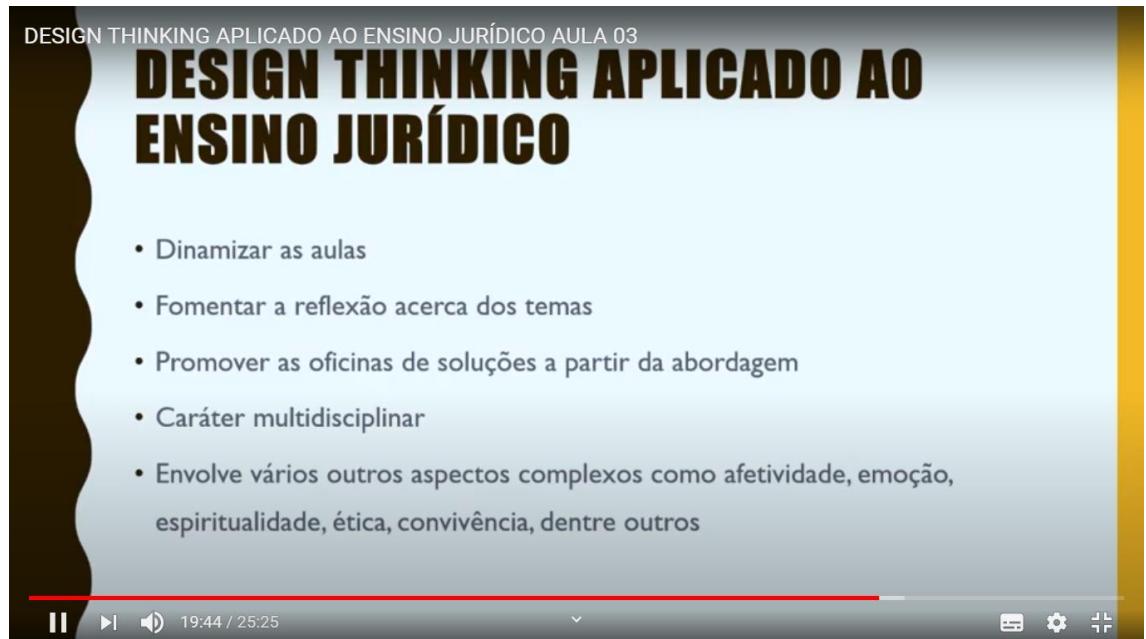
Fonte: videoaula 03 – 14m25s (Foto disponível em: <https://evolvemvp.com/o-que-e-design-thinking-conceito-e-metodologia/>. Acesso em: 25 jun. 2019)

Imagem 19 – Por que aplicar o *Design Thinking* ao Ensino Jurídico



Fonte: videoaula 03 – 17m10s

Imagem 20 – Características do *Design Thinking* enquanto abordagem de ensino



Fonte: videoaula 03 – 19m44s

Imagem 21 – Pilares do *Design Thinking*



Fonte: videoaula 03 – 21m21s (Foto disponível em: <https://mateusrosa.com.br/20-dicas-para-desenvolver-a-criatividade-90a3c3a3a75c>. Acesso em: 25 jun. 2019)

Imagem 22 – Representação gráfica das etapas do *Design Thinking* na prática



Fonte: videoaula 03 – 22m13s (Foto disponível em: <https://www.voitto.com.br/blog/artigo/design-thinking>. Acesso em: 25 jun. 2019)

Aula 4: Simulação de uma oficina de *Design Thinking* no curso de Direito

A escolha foi de uma aula da disciplina Direito do Trabalho, com o tema “O futuro do trabalho é feminino”, abordando os direitos da mulher no mercado de trabalho e reflexões acerca do cenário atual da realidade da mulher na sociedade. Foram apresentadas as etapas do *Design Thinking* na prática, partindo de uma oficina que foi realizada pela mestranda em uma turma convidada em uma Universidade Pública de Direito do norte do estado do Paraná até os desafios propostos como soluções pelos alunos.

Tempo de duração: 52 minutos e 22 segundos.

Observações e/ou comentários: A simulação foi bem detalhada e com foco nas etapas do *Design Thinking*. As dicas de outras possibilidades de atividades extraclasse para contribuírem com a oficina, deixou-a mais instigante. É nesse momento que é realizada a prototipagem de soluções, momento que fica perceptível a compreensão e reflexão dos envolvidos na problemática. É sugerida a *storytelling* como uma possibilidade de encerramento da oficina, de forma a dinamizar ainda mais a prática e ainda treinar a comunicação dos alunos envolvidos.

Diversas imagens representativas:

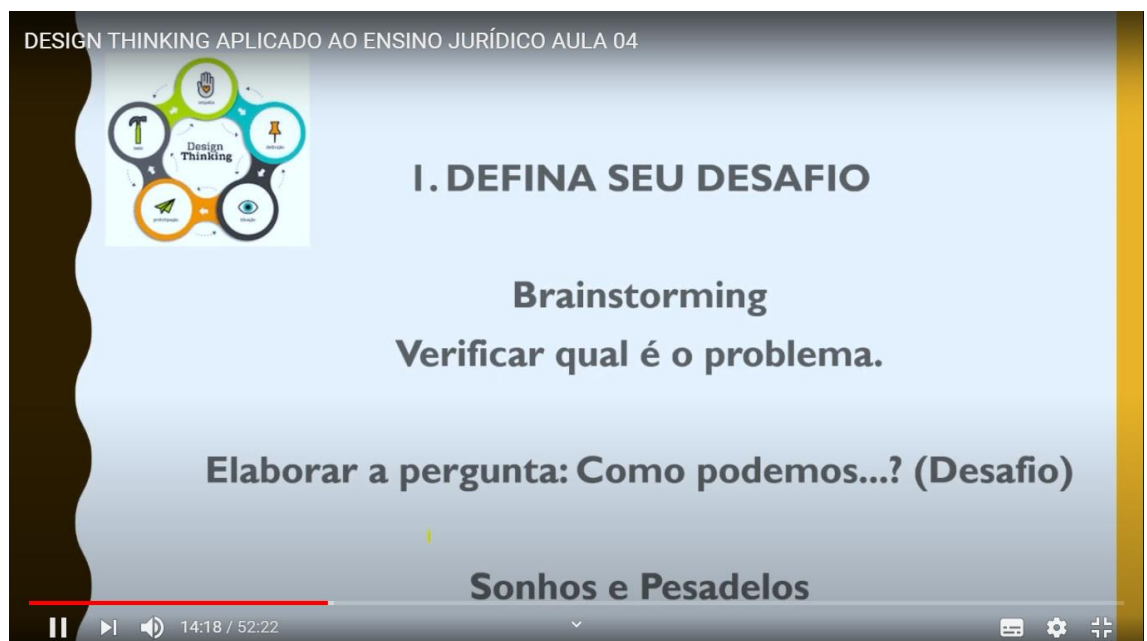
Aula 4

Imagem 23 – Oficina de *Design Thinking* “O futuro do trabalho é feminino”



Fonte: videoaula 04 – 03m18s

Imagem 24 – Definindo o desafio no *Design Thinking*



Fonte: videoaula 04 – 14m18s (Foto disponível em: <https://cysneiros.com.br/etapas-do-design-thinking-e-suas-abordagens/>. Acesso em: 25 jun. 2019)

Imagem 25 – Quadro dos sonhos e pesadelos



Fonte: videoaula 04 – 17m03s

Imagem 26 – Explicando o pilar da empatia

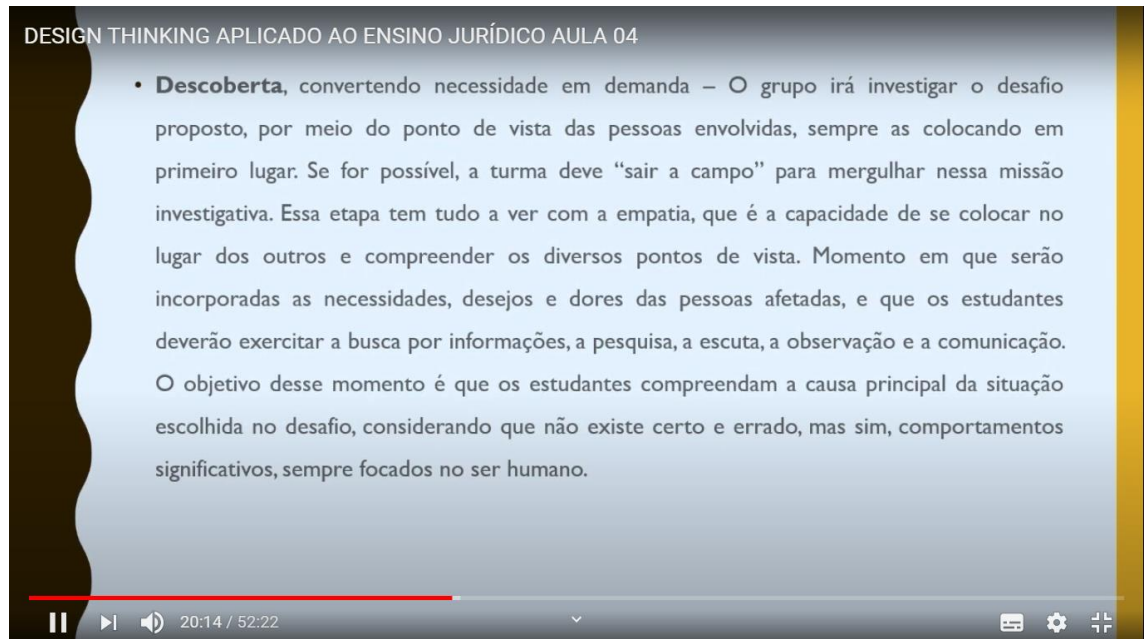
Imagem 26 – Explicando o pilar da empatia. A imagem mostra uma tela de uma videoaula com o título "DESIGN THINKING APLICADO AO ENSINO JURÍDICO AULA 04". No topo, há uma barra decorativa com cinco cartões coloridos rotulados: EMPATIZE, DEFINE, IDEATE, PROTOTYPE e TEST. O conteúdo principal da tela é o seguinte:

- **2. EMPATIA**
- **Entendimento do problema – descoberta – explorar as respostas – considerar as experiências das pessoas – questione conceitos**
- **(fase de observação ou descoberta)**
- **Levantar o maior número de dados**

Na base da tela, há uma barra de controle de vídeo com ícones de play, stop, volume e uma barra de progresso indicando o tempo 18:22 / 52:22.

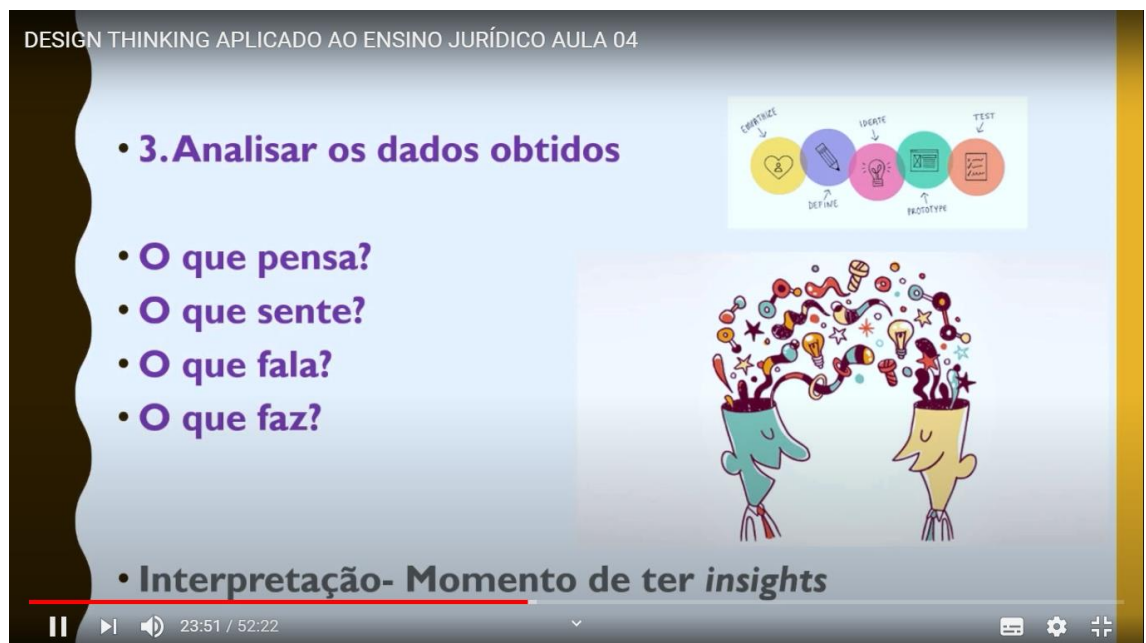
Fonte: videoaula 04 – 18m22s (Foto disponível em: <http://www.atenaeducacional.com.br/design-thinking-o-que-e-e-como-aplicar-em-sua-escola/>. Acesso em: 25 jun. 2019)

Imagem 27 – Explicando a etapa da Descoberta



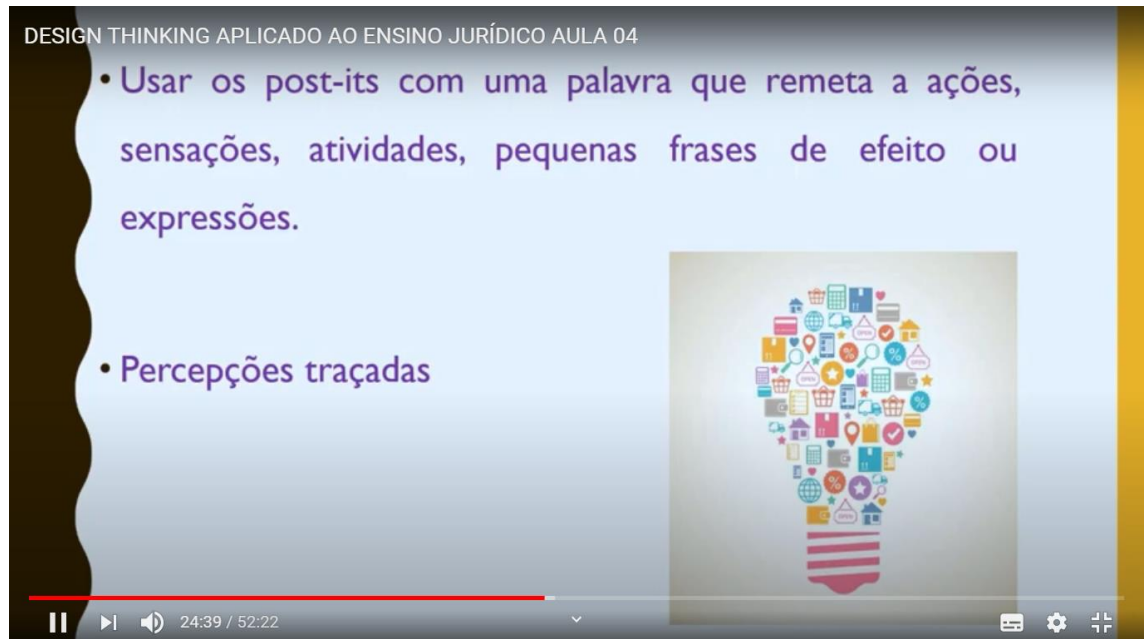
Fonte: videoaula 04 – 20m14s

Imagem 28 – Preparando para as reflexões da Descoberta



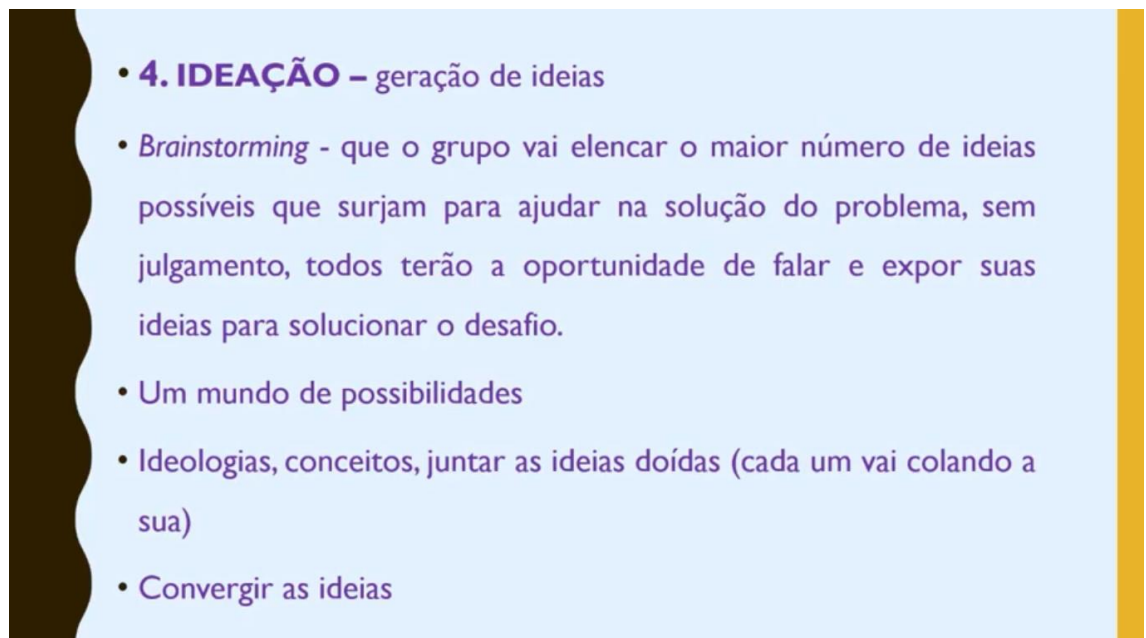
Fonte: videoaula 04 – 23m51s (Foto disponível em: <https://www.psiuproducoes.com.br/tag/design-thinking/>. Acesso em: 25 jun. 2019)

Imagem 29 – Continuação da etapa da Descoberta



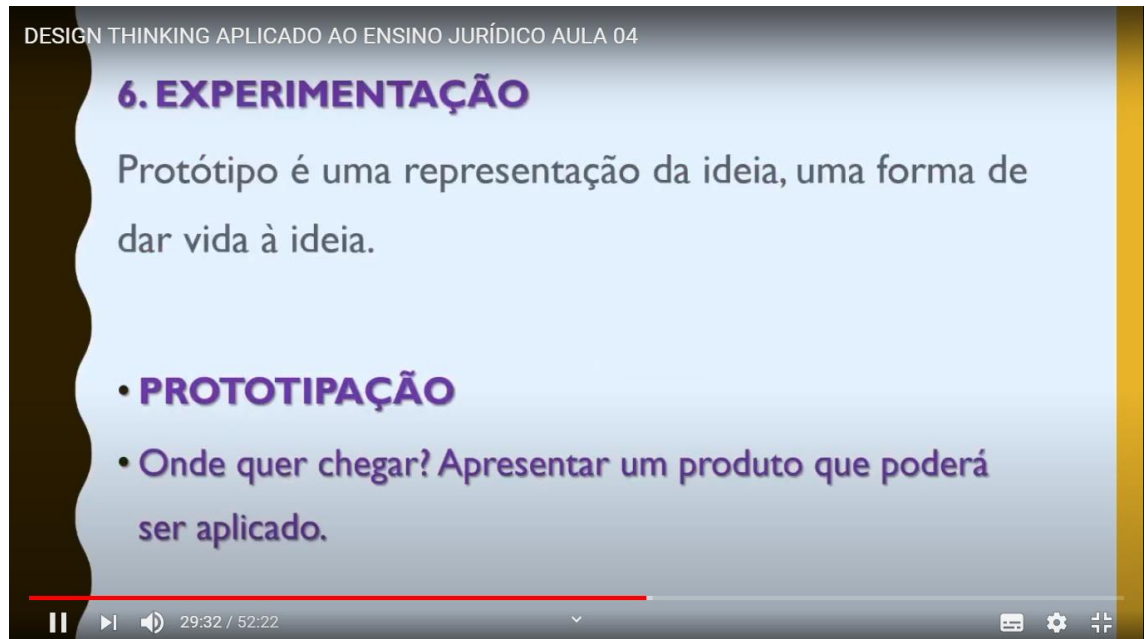
Fonte: videoaula 04 – 24m39s (Foto disponível em: <https://prismadt.wordpress.com/>. Acesso em: 25 jun. 2019)

Imagem 30 – Etapa da Ideação



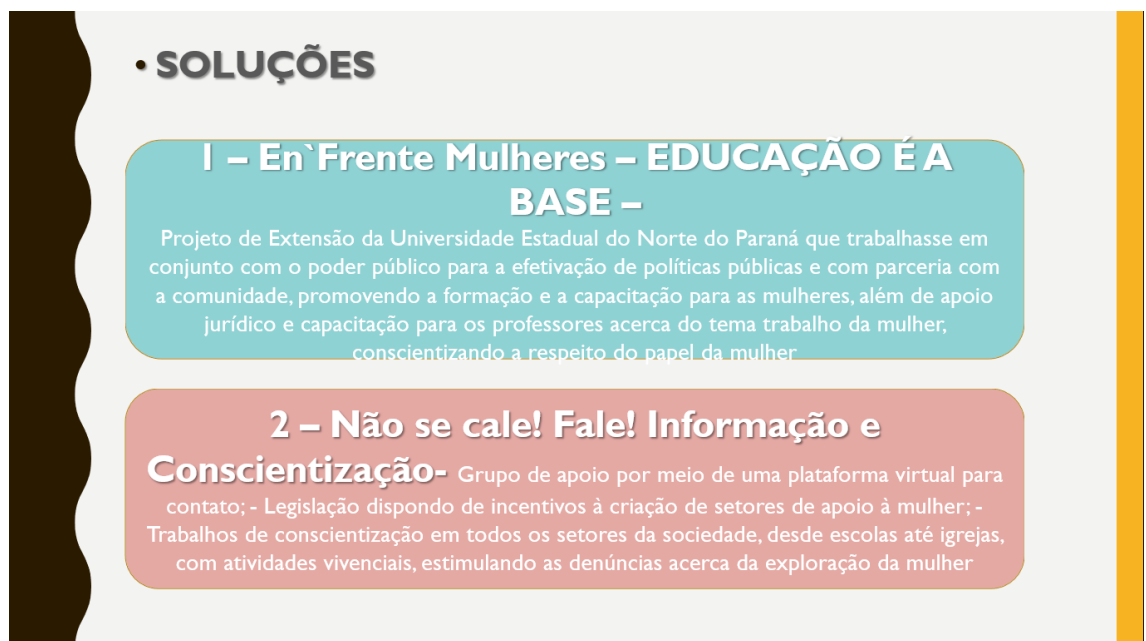
Fonte: videoaula 04 – 26m00s

Imagem 31 – Etapa da Experimentação



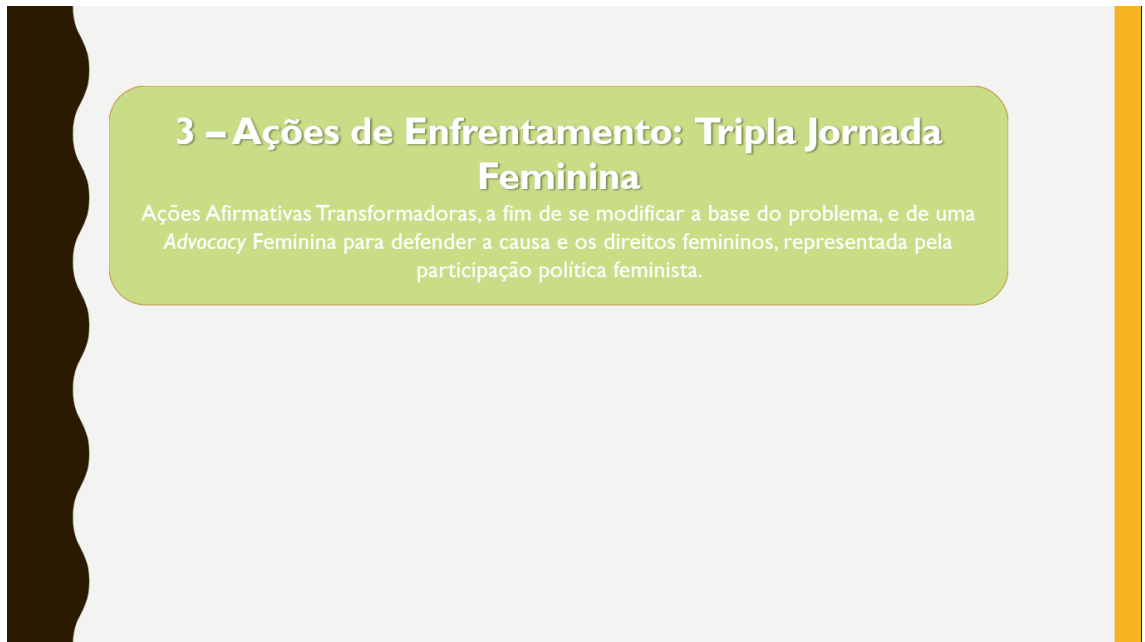
Fonte: videoaula 04 – 29m32s

Imagem 32 – Paine de Soluções *Design Thinking*



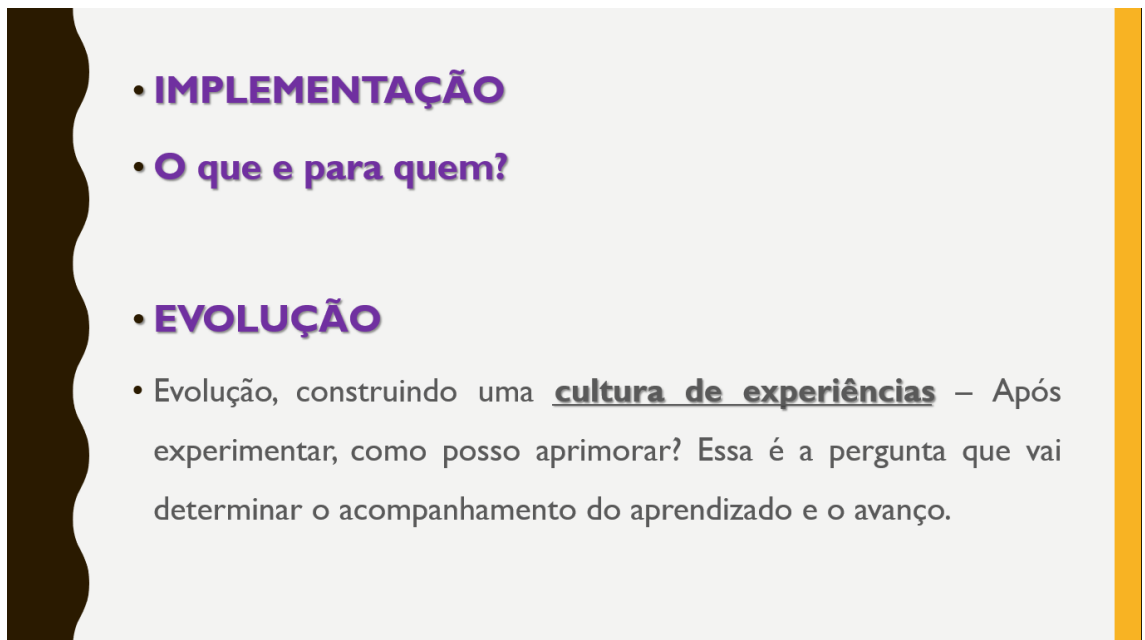
Fonte: videoaula 04 – 34m19s

Imagem 33 – Continuação Paine de Soluções



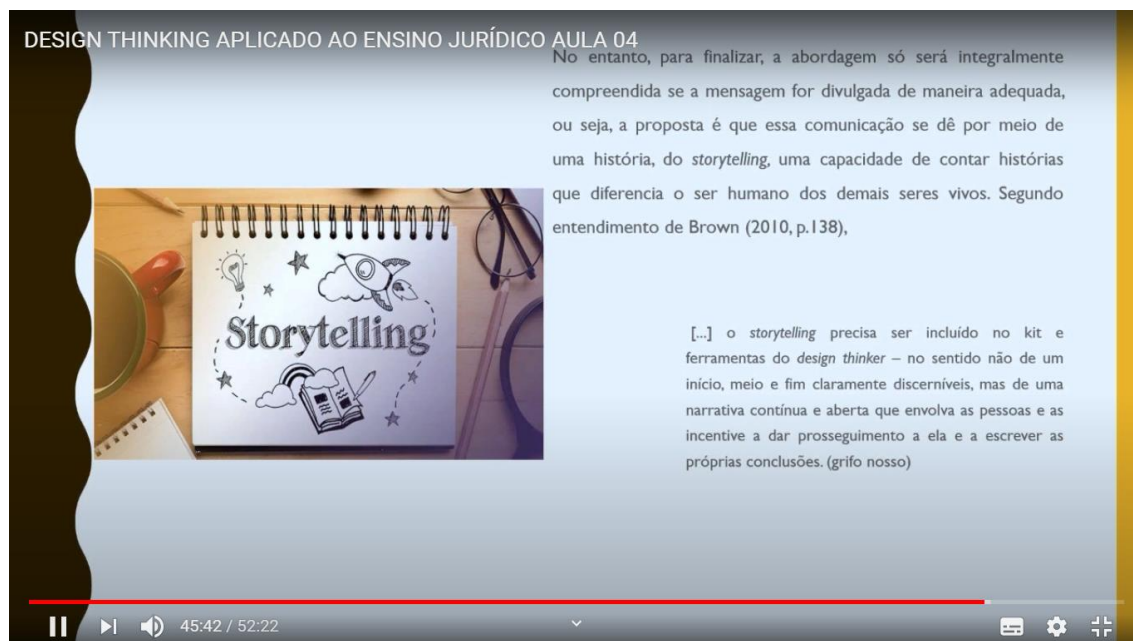
Fonte: videoaula 04 – 38m07s

Imagem 34 – Etapa da Implementação e da Evolução



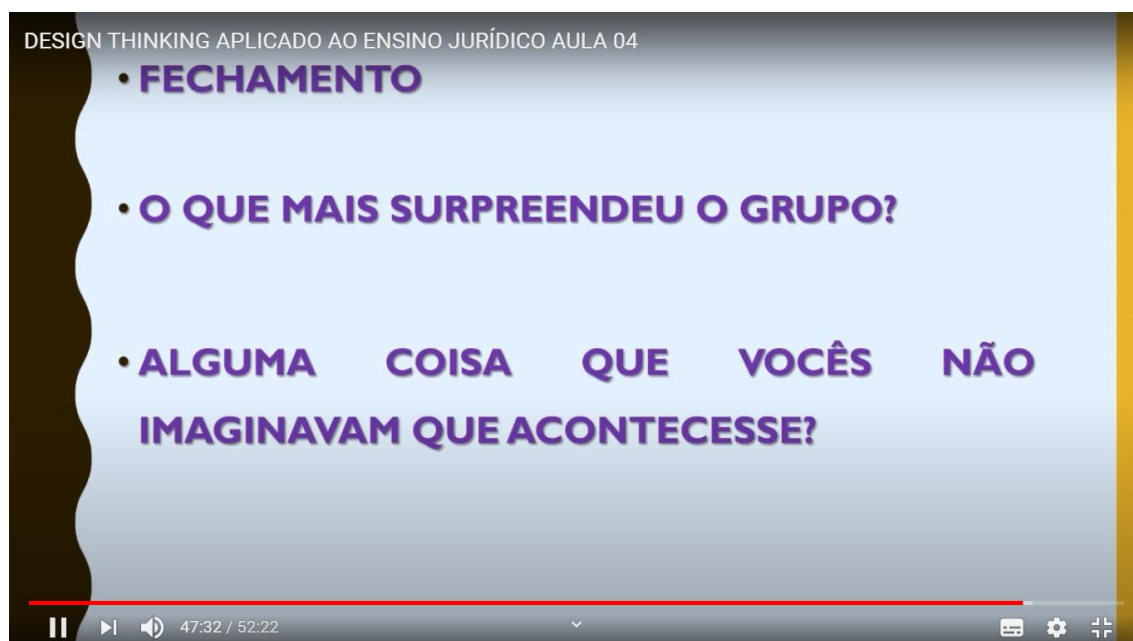
Fonte: videoaula 04 – 39m36s

Imagem 35 – *Storytelling* para finalizar a abordagem



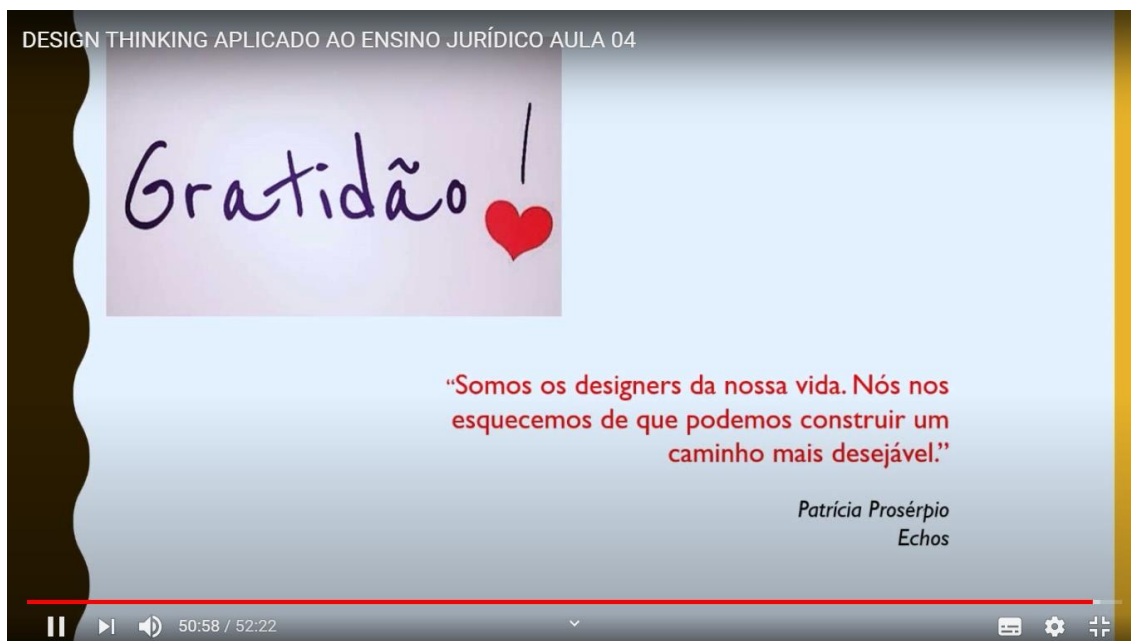
Fonte: videoaula 04 – 45m42s (Foto disponível em: <https://agenciaorin.com.br/storytelling/>. Acesso em: 25 jun. 2019)

Imagem 36 – Fechamento da oficina de *Design Thinking*



Fonte: videoaula 04 – 47m32s

Imagem 37 – Agradecimentos



Fonte: videoaula 04 – 50m58s

Imagem 38 – Slide final da aula 4



Fonte: videoaula 04 – 52m22s (Foto disponível em: <http://www.atenaeducacional.com.br/design-thinking-o-que-e-e-como-aplicar-em-sua-escola/>. Acesso em: 25 jun. 2019)

Encerramento da “Jornada de Estudos *Design Thinking* aplicada ao Ensino Jurídico”

Considerações acerca da abordagem *Design Thinking* como proposta de inovação,

partindo da transformação proporcionada aos alunos e refletidos na sociedade por meio das soluções prototipadas que podem ser aplicadas por meio de projetos sociais. Reflexões acerca do cumprimento dos ciclos do *Design Thinking* prototipado por meio da pesquisa e elaboração desse produto educacional. Agradecimentos à orientadora, professor do programa e a todos os entrevistados que assistiram à presente “Jornada de Estudos”. Conclusão de que há viabilidade na aplicação do *Design Thinking* ao Ensino Jurídico.

Tempo de duração: 4 minutos e 41 segundos.

Observações e/ou comentários: Momento do encerramento da jornada reiterando a convicção na possibilidade de aplicabilidade da abordagem no Ensino Jurídico. Saudações e Agradecimentos àqueles que participaram da jornada ou contribuíram para que ela fosse realizada.

Diversas imagens representativas:

Encerramento

Imagem 39 – Início da videoaula de Encerramento



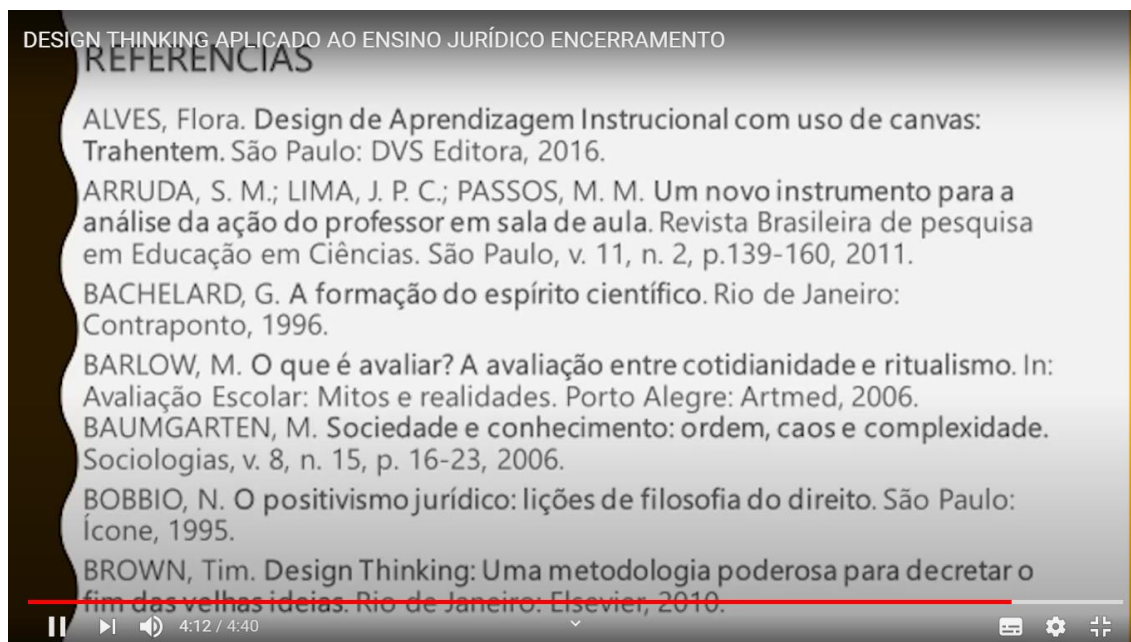
Fonte: videoaula 04 – 00m28s

Imagem 40 – Último *slide* da videoaula de Encerramento



Fonte: videoaula 04 – 04m08s (Foto disponível em: <https://brasil.uxdesign.cc/empatia-n%C3%A3o-%C3%A9-tudo-67e1c6f652bc>. Acesso em: 25 jun. 2019)

Imagem 41 – Primeiro *slide* das Referências utilizadas para a execução das videoaulas



Fonte: videoaula 04 – 04m12s

Para aqueles que quiserem outras informações sobre o tema, sugiro algumas indicações de leitura, conforme seguem. Vale à pena atentar-se ao trabalho da autora Priscila Gonsales, a respeito do *Design Thinking* e as práticas educativas, considerando que ela é pioneira no Brasil na aplicação da abordagem na educação. No mesmo sentido, cabe explorar o livro “Do design thinking ao design

doing”, de Jon Kolko, que na dissertação citamos apenas uma vez, considerando as opções relativas à pesquisa, mas se trata de uma obra com uma visão mais técnica e estratégica para a construção do protótipo, que se refere à solução que desejamos, a fim de não esgotar as oficinas de *Design Thinking* com propostas inviáveis e que não haja aplicabilidade.

Por fim, ressalte-se a experiência com a aplicação das Oficinas de *Design Thinking* em aulas no curso de Direito e em cursos jurídicos de Pós-Graduação, o que exprime a implementação do *Design Thinking* como abordagem de ensino. Em um primeiro momento, a dificuldade foi a esperada: gestão de classe. Manejar a atividade de forma que cumprisse com as expectativas, minhas e dos alunos, dentro de um tempo programado, envolvendo muitos alunos, e que realmente a prototipação de soluções levasse às reflexões necessárias, foi desafiador. No entanto, ficou perceptível que o domínio do conteúdo teórico, somado ao conhecimento da realidade do tema, promoveu o envolvimento dos alunos, o que permitiu maior fluidez nas etapas do *Design Thinking*.

Tal experiência revelou que os professores também podem se permitir práticas inovadoras, sem apego aos dogmas ou inseguranças quanto aos resultados, lecionando de maneira dinâmica, com foco no conhecimento, de forma a instigar a criticidade e a reflexão nos alunos, pois, por mais sensível e polêmico que seja o tema, o campo que engloba a sala de aula, professor e alunos, converge para as reflexões necessárias e, conseqüentemente, promove a aprendizagem.

REFERÊNCIAS

- ALVES, Flora. *Design de Aprendizagem com uso de canvas*: Trahentem. São Paulo: DVS Editora, 2016.
- BROWN, Tim. *Design Thinking*: uma metodologia poderosa para decretar o fim das velhas ideias. Rio de Janeiro: Elsevier, 2010.
- CAVALCANTI, Carolina Costa; FILATRO, Andrea. *Design Thinking*: na educação presencial, a distância e corporativa. São Paulo: Saraiva, 2016.
- FREIRE, Paulo. *Pedagogia do Oprimido*. Rio de Janeiro/São Paulo: Paz e Terra, 2019.
- GONSALES, Priscila. *Design Thinking e a ritualização de boas práticas educativas*. São Paulo: Instituto Educadigital, 2017.
- KOLKO, Jon. *Do Design Thinking ao Design Doing*. São Paulo: M. Books do Brasil Editora Ltda., 2018.
- MACEDO JÚNIOR, Ronaldo Porto. A educação jurídica num mundo globalizado. O sentido de criar sentidos. *Academia*. Revista sobre enseñanza del derecho, Bueno Aires, ano 12, n. 23, p. 63-84, 2014.
- MANFREDI, Sílvia Maria. Metodologia do Ensino – diferentes concepções. Unicamp, 1993. Disponível em:
https://edisciplinas.usp.br/pluginfile.php/1974332/mod_resource/content/1/METODOLOGIA-DO-ENSINO-diferentes-concep%C3%A7%C3%B5es.pdf. Acesso em: 04 nov. 2020.
- MORIN, Edgar. Os sete saberes necessários à educação do futuro. 2. ed. rev. São Paulo: Cortez; Brasília, DF: UNESCO, 2011.
- PINHEIRO, Cecília Parente. *A mediação de conflitos como humanização do ensino jurídico*. Fortaleza: Universidade Federal do Ceará, 2006.
- TARDIF, Maurice. *Saberes docentes e formação profissional*. Petrópolis: Vozes, 2014.