

O *Design Thinking* e a implantação dos Clubes de Protagonismo

Michel Aparecido Nocchi de Oliveira

Impacto

Você já pensou se os estudantes participassem da resolução dos problemas existentes na escola, no bairro ou cidade? Na possibilidade dos estudantes assumirem uma postura protagonista diante do processo de ensino e aprendizagem? Você se considera um protagonista? Você sabe o que é um Clube de Protagonismo? Teria interesse em auxiliar os estudantes na criação de Clubes de Protagonismo?

Você sabia que os Clubes de Protagonismo são essenciais na Educação em Tempo Integral? Os Clubes proporcionam espaços e tempos para que os estudantes exercitem uma condição participativa diante do processo de ensino e aprendizagem, oportunizam possibilidades de ação e de escolha para que os estudantes exercitem o compromisso pelos seus atos como parte do crescimento pessoal como cidadão. Os Clubes, por meio de diversas ações, também fortalecem o princípio educativo do protagonismo nas instituições de ensino, favorecendo, portanto, o exercício de situações educativas geradas a partir do interesse dos estudantes e em benefício da formação dos mesmos.

A aplicação do meu projeto ocorreu na Escola Estadual Padre Colbacchini, instituição de ensino situada no Estado do Paraná, Município de Curitiba, bairro Butiatuvinha. A Escola iniciou a oferta de Educação em Tempo Integral em 2022, atendendo a 156 estudantes divididos em oito turmas dos anos finais do Ensino Fundamental, sendo, três 6º anos, um 7º ano, dois 8º anos e dois 9º anos. Durante a execução do projeto verifiquei que seis Clubes de Protagonismos haviam sido criados, que nas referidas turmas em que o projeto foi desenvolvido não existia nenhum Clube constituído e que os estudantes não estavam participando de qualquer Clube de Protagonismo.

A problemática do meu projeto foi definida a partir da percepção das dificuldades que os estudantes da Escola Estadual Padre Colbacchini estavam enfrentando na implementação dos Clubes de Protagonismo. Durante as fases de exploração e ideação do projeto, ao investigar as necessidades do público-alvo para encontrar uma solução viável para o problema, observei que uma metodologia adequada poderia instigar os estudantes da Educação em Tempo Integral na criação dos Clubes, auxiliando, também, a equipe gestora e os professores na efetivação dos mesmos.

Esclareço que na Educação em Tempo Integral instituída na rede pública do Paraná, o processo de ensino e aprendizagem está organizado a partir do Projeto de Vida dos estudantes. A proposta de ensino e aprendizagem segue o modelo de Escola da Escolha idealizado pelo Instituto de Corresponsabilidade pela Educação (ICE), o qual busca conceber uma nova escola e um novo modelo de educação integral. A proposta de criação dos Clubes de Protagonismo também está presente na Educação em Tempo Integral do Paraná, seguindo o modelo proposto pelo ICE.

História

O conceito de *Design Thinking* (DT) com sua metodologia inovadora, processo para identificação de problemas e possibilidades de análise para encontrar soluções, foi o procedimento metodológico que utilizei no projeto, visando auxiliar os estudantes das instituições de ensino em Tempo Integral do Estado do Paraná na criação dos Clubes de Protagonismo. Para a proposta de intervenção e solução, adaptei as fases do DT para atender as necessidades do projeto e contribuir com as demandas do Mundo 4.0 no que concerne à superação das metodologias de ensino convencionais.

Para entender as fragilidades e oportunidades do meu projeto, realizei reuniões com a direção da Escola Estadual Padre Colbacchini e com os servidores do Núcleo Regional de Educação de Curitiba e da Secretaria da Educação do Estado do Paraná responsáveis pela Educação em Tempo Integral e a demanda do Protagonismo.

Durante as reuniões busquei compreender como as instituições de ensino em Tempo Integral estão organizadas, como a demanda do protagonismo está inserida no contexto escolar, procurei conhecer as necessidades do público-alvo, identificar o problema e definir uma possível solução para o mesmo. Para articular a prototipação e implementação do projeto, realizei outra reunião com a direção da Escola Estadual Padre Colbacchini para prospecção da oportunidade de inovação.

Após as reuniões realizadas, observei que as dificuldades que os estudantes estavam enfrentado na criação dos Clubes de Protagonismo poderiam ser minimizadas ou resolvidas com a utilização de metodologias de ensino, dificuldades estas também verificadas durante a aplicação da metodologia DT, nas etapas de prototipação e implementação do projeto. Com a prototipação e implementação do projeto, constatei que o DT, quando aplicado como metodologia de ensino, pode trazer resultados significativos na criação dos Clubes de Protagonismo.

Prática educacional

A metodologia empregada no meu projeto foi adaptada a partir do material disponibilizado no curso “*Design Thinking* para Educadores”. Meu projeto seguiu as três fases do método *DT*: Exploração, Ideação e Prototipação. A fase de Exploração, foi aplicada seguindo três etapas, a saber, *briefing*: Construção do desafio - Como criar um Clube de Protagonismo; Conexão: Instigando a curiosidade e a descoberta; Entendimento: interpretação e análise de dados.

Antes de iniciar a aplicação da metodologia *DT*, organizei a sala de aula em grupos. Entreguei para cada equipe uma cartolina, *post-it*, canetinhas entre outros recursos, visando tornar o trabalho de *design* mais atrativo e lúdico. Em seguida, mobilizei os estudantes com questionamentos sobre a temática protagonismo e Clube de Protagonismo e, posteriormente, realizei os esclarecimentos necessários. Ao iniciar a fase de exploração, na etapa do *Briefing*: Construção do desafio - Como criar um Clube de Protagonismo, orientei os estudantes a pensarem nos “sonhos” que possuem no contexto escolar. Em seguida, pedi para os estudantes para que refletissem sobre os “pesadelos” e registrassem em *post-it* as coisas que possuem interesse e que gostariam que acontecessem, mudanças importantes e significativas para os mesmos e para a instituição de ensino em forma de palavras, frases, sensações, sentimentos, atitudes etc. Solicitei aos estudantes que realizassem o encaminhamento pensando nos “pesadelos”. Os estudantes fixaram os pensamentos na cartolina e agruparam os apontamentos que possuíam relação.

Após agrupar os registros semelhantes, solicitei aos grupos que realizassem uma discussão sobre os “sonhos” e os “pesadelos”. Feito isso, pensando no que é mais importante para os estudantes e para o contexto da escola, os grupos escolheram apenas um “sonho” e um “pesadelo”, registraram na cartolina a escolha e apresentaram para os demais grupos. No próximo passo, pedi para os grupos definirem a pergunta desafio/problema para investigação do problema relacionado ao “sonho” e “pesadelo” escolhido. Neste momento, os estudantes assumiram uma postura protagonista na criação do desafio para articulação dos Clube de Protagonismo que seriam criados.

Na etapa de Conexão: Instigando a curiosidade e a descoberta, para poder criar uma solução para o desafio/problema, foi preciso entendê-lo melhor. Para isso, orientei os grupos a buscarem informações sobre a temática da pergunta desafio e a registrar as mesmas em *post-it*, câmeras de celulares etc e, posteriormente, na cartolina. Neste momento, os estudantes assumiram uma postura investigativa ao observar e entrevistar pessoas do ambiente escolar afetadas pelo problema elaborado. Determinei um tempo para a realização da atividade e, quando retornaram para a sala de aula, os grupos reuniram todas as informações coletadas, criando um “Mapa de Empatia” sobre as pessoas envolvidas na questão. Por fim, na etapa Entendimento: interpretação e análise de dados, a partir da reunião das informações coletadas nas entrevistas, solicitei aos grupos que discutiram e refletiram sobre o desafio/problema.

Na segunda fase do *DT*, na Ideação - Gerando as ideias: colaboração e cocriação, mobilizei os integrantes dos grupos a produzirem soluções criativas para o desafio/problema e transformá-las em propostas viáveis e inovadoras de intervenção. Durante a etapa de ideação incentivei os estudantes a criarem o máximo de ideias possíveis, a complementar e descartar algumas ideias quando necessário. Todo o processo foi realizado com muita empatia entre os envolvidos, pois neste momento todas as ideias são válidas e os estudantes precisam multiplicá-las e melhorá-las, até que o grupo consigadefinir uma única ideia de solução.

Para dar continuidade aos encaminhamentos, questionei os grupos sobre como eles poderiam resolver o desafio, que ideias interessantes teriam para solucionar o problema. Solicitei aos estudantes que escrevessem uma única ideia em um *post-it* e, em seguida, para que realizassem uma votação para definir uma única ideia que representasse o grupo. Após cada grupo definir uma única ideia de solução, foi realizada uma atividade de *feedback* entre todos grupos. Estipulei um tempo para os integrantes dos grupos conhecerem os desafios e as propostas de solução de todos os grupos.

Para finalizar a fase de Ideação, solicitei aos grupos que refletissem sobre todo o processo realizado, para que pensassem nos sonhos, pesadelos, no desafio/problema criado, nas informações coletadas durante as entrevistas com as pessoas, nas impressões que tiveram durante a criação do Mapa de Empatia, nas ideias que criaram e na ideia que definiram como solução. Os grupos analisaram todos os elementos levantados durante as atividades, definiram e registraram na cartolina qual Clube de Protagonismo criaram para solucionar o desafio/problema definido na etapa de exploração, na fase do *Briefing*.

Por fim, na última fase de aplicação da metodologia *DT*, na Prototipação - Inventado algo, solicitei aos grupos que construíssem um protótipo com o elemento desenho ou história em quadrinhos para representar a ideia defendida e o Clube de Protagonismo criado na fase da ideação. Após a produção do protótipo, solicitei aos grupos que compartilhassem no grande grupo o que inventaram na prototipação, a relatar qual Clube criaram, qual o objetivo do Clube e quais as metas a serem alcançadas pelo Clube. Os grupos também relataram como foi o processo de criação a partir da metodologia *DT*, o que funcionou, o que foi difícil e como foi a experiência de realizar algo concreto de forma coletiva

Entrega

Escolhi o *Design Thinking (DT)* como procedimento metodológico para empregar no projeto. O termo *DT* pode ser definido como uma forma de pensar e abordar problemas ou como um modelo de pensamento que coloca as pessoas no centro da solução de problemas. O método *DT* pode ser denominado como “pensamento de *design*”, ou seja, como uma forma colaborativa e criativamente de conceber ideias para resolver problemas e alcançar resultados a partir de inovações, sempre focando nas necessidades das pessoas, instituições, organizações etc. O método do *DT*, divide-se em três fases: Exploração, Ideação e Prototipação.

Dicas

Realizei a prototipação do projeto com o 6º ano A, 17 estudantes participaram da aplicação da metodologia. Para esta aplicação utilizei 4 aulas geminadas de 50 minutos. Os estudantes criaram os seguintes Clubes de Protagonismo: Clube do Respeito, Clube da Colaboração, Clube do Bom Comportamento, Clube de Conscientização sobre o Bullying. Após a prototipação, constatei a necessidade de ajustes e adaptações na metodologia empregada, redução dos encaminhamentos e práticas, ajuste do tempo para a implantação da metodologia, aplicação de metodologias em momentos distintos, ou seja, em aulas separadas.

Apliquei a implementação do projeto na turma do 7º ano A, 15 estudantes estiveram presentes. Utilizei 5 aulas consecutivas de 50 minutos para os encaminhamentos. Os estudantes criaram o Clube da Escola Limpa, o Clube Contra as Brigas, o Clube do Respeito e o Clube de Ajuda Contra o Bullying.

Após a implementação, observei, novamente, a necessidade de utilização de aulas separadas para a aplicação da metodologia *DT*, para que o aplicador consiga realizar todos os encaminhamentos e práticas, para que os estudantes tenham tempo hábil de coletar informações sobre a temática da pergunta desafio e, também, para que os grupos tenham tempo suficiente de construir o protótipo, representando a ideia defendida e o Clube criado na fase da ideação.

Ao utilizar *DT* como metodologia de ensino no projeto, busquei criar estratégias de ações inovadoras para auxiliar e direcionar os estudantes, equipe gestora e professores na criação e desenvolvimento dos Clubes de Protagonismo. Constatei que a aplicação do *DT* proporciona momentos interativos, investigativos e colaborativos de aprendizagem entre os estudantes, incentiva a empatia (descobertas), a interpretação e análise de dados, promove o desenvolvimento de lideranças, estimular a experimentação, a resolução de problemas e o alcance de soluções e inovações no contexto escolar, promovendo, portanto, a aprendizagem significativa e o protagonismo estudantil.

Durante a prototipação e a implementação, observei que a metodologia *DT* promoveu experiências necessárias para transformar os estudantes em protagonistas do aprendizado, para auxiliar o desenvolvimento dos estudantes dentro e fora do espaço escolar e incentivar a participação colaborativa dos mesmos com o sucesso da escola. A metodologia empregada também possibilitou condições para mudanças comportamentais e culturais na formação e vivência dos educandos, intensificando nas instituições de ensino ações para que os estudantes não exerçam uma condição de meros espectadores do processo educativo e formativo.

A metodologia empregada no projeto possui a intenção de contribuir com a implantação dos Clubes de Protagonismo presentes na proposta de Educação em Tempo Integral do Paraná. Os Clubes são espaços que possibilitam melhorar a organização do contexto escolar, auxiliando na resolução dos problemas presentes nas instituições de ensino e nas condições em que os estudantes estão inseridos. Os Clubes de Protagonismo também favorecem o desenvolvimento da cidadania nos estudantes, a consciência crítica e a reflexão sobre questões relacionadas ao projeto de Vida e o Mundo do Trabalho.

Recomendo que a aplicação da metodologia do projeto seja mediada pelos docentes que tenham conhecimento do *DT*, uma vez que os mesmos precisam assumir o papel de orientador e facilitador do processo. Na fase de construção do desafio, momento que os grupos precisam pontuar os “sonhos” e os “pesadelos”, o docente deve reforçar com os estudantes que pensem em coisas que possuam interesse, em coisas que sejam importantes para eles, para a instituição de ensino e que tenham condições de interferência pelos mesmos.



Michel Aparecido Nocchi de Oliveira

Pós-Graduado em Ensino de Filosofia no Ensino Médio pela Universidade Federal do Paraná (2019), Pós-Graduado em Metodologia do Ensino de Filosofia e Sociologia pela Faculdade São Braz (2017), Pós-Graduado “latu sensu” em Docência do Ensino Superior pelo Instituto Paranaense de Ensino (2009) e Graduado em Filosofia pela Universidade Estadual de Maringá (2005). Servidor da Secretaria da Educação do Paraná, atualmente exercendo a função de diretor geral no Colégio Estadual Professor Loureiro Fernandes, Município de Curitiba.

Informações

Esclareço que a metodologia proposta não está pronta, acabada ou esgotada, mas, sim, em processo de construção, podendo, portanto, ser alterada, complementada e melhorada. Caso o leitor queira obter detalhes sobre a solução, entrar em contato por meio do E-mail: micheloliveira@escola.pr.gov.br