

Design thinking: inovação na formação docente em enfermagem

Design thinking: innovation in nursing teacher training

Design thinking: innovación en formación de profesores de enfermería

RESUMO

Objetivos: descrever uma oficina pedagógica fundamentada no *Design Thinking* no contexto da formação docente em enfermagem. **Método:** relato de experiência sobre uma oficina pedagógica que utilizou o *Design Thinking* como metodologia ativa. Participaram 15 pós-graduandos, mestrandos e doutorandos, de uma instituição pública de ensino superior brasileira. As fases do *Design Thinking* descoberta, interpretação, ideação e prototipação, foram organizadas em três etapas e sete atividades. **Resultados:** para a aplicação do *Design Thinking* foi proposto um desafio estratégico o que possibilitou aos participantes desenvolver a interação, colaboração e a empatia. A solução ao desafio resultou em três protótipos. A oficina foi avaliada de forma positiva, e os docentes em formação identificaram o *Design Thinking* como uma metodologia ativa passível de ser aplicada no contexto da graduação em enfermagem. **Conclusão:** Ideias criativas e disruptivas foram criadas por docentes de enfermagem em formação a partir do uso do *Design Thinking* como metodologia ativa.

Descritores: Inovação; Ensino; Prática do Docente de Enfermagem; Educação Superior; Enfermagem.

ABSTRACT

Objectives: to describe a pedagogical workshop based on Design Thinking in the context of teacher education in nursing. **Method:** experience report on a pedagogical workshop that used Design Thinking as an active methodology. Fifteen graduate, master and doctoral students from a public Brazilian higher education institution participated. The stages of Design Thinking discovery, interpretation, ideation and prototyping were organized into three stages and seven activities. **Results:** for the application of Design Thinking, a strategic challenge was proposed, which allowed participants to develop interaction, collaboration and empathy. The solution to the challenge resulted in three prototypes. The workshop was positively evaluated and the teachers in training identified Design Thinking as an active methodology that can be applied in the context of undergraduate nursing. **Conclusion:** creative and disruptive ideas were created by nursing professors in training using Design Thinking as an active methodology.

Descriptors: Innovation; Teaching; Nursing Teacher Practice; Higher Education; Nursing.

RESUMEN

Objetivos: describir un taller pedagógico basado en Design Thinking en el contexto de la formación de profesores de enfermería. **Método:** Informe de experiencia de un taller pedagógico que utilizó Design Thinking como metodología activa. Participaron quince estudiantes de posgrado, maestría y doctorado de una institución pública de educación superior brasileña. Las etapas de descubrimiento, interpretación, ideação y prototipado del Design Thinking se organizaron en tres etapas y siete actividades. **Resultados:** para la aplicación del Design Thinking se planteó un desafío estratégico, que permitió a los participantes desarrollar interacción, colaboración y empatía. La solución al desafío resultó en tres prototipos. El taller fue evaluado positivamente, y los docentes en formación identificaron el Design Thinking como una metodología activa que puede ser aplicada en el contexto de la graduación en enfermería. **Conclusión:** las ideas creativas y disruptivas fueron creadas por profesores de enfermería en formación utilizando Design Thinking como metodología activa.

Descriptores: Innovación; Enseñanza; Práctica del Docente de Enfermería; Educación Superior; Enfermería.

Fernanda Leticia Frates Cauduro¹

 [0000-0002-4731-9217](https://orcid.org/0000-0002-4731-9217)

Claudia Prado²

 [0000-0003-1811-0315](https://orcid.org/0000-0003-1811-0315)

¹Universidade de Brasília – UnB, Brasília, - DF, Brasil.

²Universidade de São Paulo – USP, São Paulo – SP, Brasil.

Autor correspondente:

Fernanda Leticia Frates Cauduro

E-mail: fernandacauduro@unb.br

Como citar este artigo:

Cauduro FLF, Prado C. Design thinking: inovação na formação docente em enfermagem. Revista de Enfermagem do Centro-Oeste Mineiro. 2022;12:e3435. [Access _____]; Available in: _____. DOI: <http://doi.org/10.19175/recom.v12i0.3435>

INTRODUÇÃO

Atuar no ensino superior exige dos professores conhecimentos e habilidades específicos, especialmente quando se trata da formação para o trabalho em saúde. Na enfermagem, há carência de espaços para formação pedagógica para a docência, sendo a pós-graduação stricto sensu um local propício para o preparo de professores aptos a atuar na graduação⁽¹⁾.

Nesse contexto, durante o processo formativo, é necessário que a abordagem de assuntos de cunho pedagógico esteja sustentada em pressupostos que dialogam com os atuais paradigmas educacionais. Em recomendação do Conselho Nacional de Saúde, orienta-se o uso de metodologias ativas de ensino com vista à formação de profissionais críticos e reflexivos. Com isso, é reforçada a importância da atuação de docentes como facilitadores/mediadores do conhecimento e uso de estratégias que favoreçam o protagonismo dos estudantes⁽²⁾.

As metodologias ativas prezam pelo envolvimento e estímulo do aluno na busca pelo conhecimento durante o processo ensino-aprendizado⁽³⁾. São diversas as estratégias pedagógicas concebidas a partir do conceito de metodologia ativa, entre elas o *Design Thinking*, uma abordagem de inovação centrada na empatia, no trabalho colaborativo e na prototipação de ideias criativas e inovadoras.

A literatura apresenta esta abordagem como um modelo mental em que um grupo de trabalho, cujos membros são chamados de *designers thinkers*, está envolvido na resolução de um desafio e projeta soluções a partir da oscilação do pensamento em fases intituladas descoberta, interpretação, ideação, experimentação e evolução⁽⁴⁾. Cada fase conta com um repertório de estratégias próprias que viabilizam a produção de ideias inovadoras⁽⁵⁾.

No cenário nacional da educação superior em saúde, um estudo aponta a possibilidade do uso do *Design Thinking* em cursos de graduação e pós-graduação⁽⁶⁾, contudo não há produções que tratam da referida abordagem como metodologia ativa na educação em enfermagem. Pontua-se, desta forma, o caráter inovador de experiências que abordam o uso do *Design Thinking* na referida área. Nessa perspectiva, objetiva-se descrever o percurso e resultados de uma oficina pedagógica

fundamentada no *Design Thinking* no contexto da formação docente em enfermagem.

MÉTODOS

Trata-se de um relato de experiência sobre uma oficina pedagógica cujo objetivo era apresentar o *Design Thinking* como metodologia ativa inovadora. O cenário foi um Programa de Pós-Graduação em Enfermagem (PPGENf) de uma universidade pública do Sul do Brasil e a população alvo composta por todos os discentes matriculados em duas disciplinas que preveem o acompanhamento e desenvolvimento de habilidades para atividades didático-pedagógicas na graduação. A mediadora, uma egressa do PPGENf, prospectou o local como favorável para a coleta de dados de pesquisa de doutorado. Respeitaram-se os aspectos éticos conforme resolução vigente⁽⁷⁾, obteve-se parecer favorável do Comitê de Ética em Pesquisa pelo nº 2.607.086 e todos os participantes preencheram o Termo de Consentimento Livre e Esclarecido.

A oficina foi realizada em 27 de outubro de 2017 nos turnos matutino e vespertino, com carga horária total de oito horas. Para atender aos pressupostos do *Design Thinking*^(5,6), se optou por possibilitar aos participantes experimentar as fases e estratégias que o compõe. Com isso, o planejamento resultou em um cronograma estruturado em três etapas e sete atividades (Figura 1). Para a execução das fases, as estratégias selecionadas foram: apresentação do desafio estratégico, organização de conhecimentos prévios, pesquisa exploratória, persona, mapa da empatia, refinando o problema, brainstorming, escolha das melhores ideias e prototipação rápida⁽⁶⁾. A sala de aula, local de execução das atividades, foi organizada de modo que possibilitasse o acolhimento e propiciasse a interação e colaboração entre os participantes. Nesse aspecto, mesas e cadeiras foram dispostas em quatro "ilhas, e em cada um disposto o material de consumo, sendo eles papel sulfite de diferentes cores, fitas adesivas, cartolinas coloridas, papéis adesivos coloridos, canetas e lápis de cor, pincéis, entre outros. Disponibilizou-se uma mesa auxiliar a qual continha materiais de sucata, revistas entre outros, para que pudessem servir como facilitares ao estímulo da criatividade."

Figura 1 - Cronograma de atividades da oficina pedagógica.

Etapas	Atividades	Estratégias
	Atividade 1 – acolhimento, apresentação do cronograma, da mediadora e participantes.	Exposição dialogada
Primeira etapa: Acolhimento e descoberta	Atividade 2 - Dinâmicas para exercício da empatia e trabalho colaborativo. Atividade 3 - Fase de descoberta.	Dinâmica 1: A troca de um segredo. Dinâmica 2: O desafio do <i>marshmallow</i> . Apresentação do desafio estratégico, organização de conhecimentos prévios, pesquisa exploratória, persona e mapa da empatia.
	Atividade 4 - Fase de interpretação.	Refinando o problema
Segunda etapa: Interpretação e ideação	Atividade 5 – Fase de ideação.	Como podemos, <i>brainstorming</i> e escolha das melhores ideias.

(continua)

Terceira etapa: Experimentação e avaliação da oficina	Atividade 6 – Fase da experimentação	Prototipação rápida
	Atividade 7 – Encerramento	Avaliação da oficina

Fonte: Elaborado pelas autoras, 2019.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

No período de realização da oficina havia 27 alunos de mestrado e doutorado matriculados nas duas disciplinas. Todos foram convidados por e-mail, porém demonstraram interesse e disponibilidade 15 pós-graduandos de enfermagem, oito alunos do mestrado e sete do doutorado, em ambos os casos enfermeiros por formação.

Primeira etapa: acolhimento e descoberta

Na primeira atividade houve a apresentação dos participantes e da mediadora, explanado o objetivo da oficina, seguido pela leitura do cronograma. Para ancorar em referenciais teóricos e evidências científicas as reflexões oportunizadas pela oficina, optou-se pela realização de breve exposição dialogada sobre os desafios da educação no século XXI, inovação no cenário da educação superior, uso de tecnologias e metodologias ativas.

Para ampliar os temas empatia e trabalho colaborativo foram realizadas duas dinâmicas. A primeira, denominada A troca de um segredo, consistiu na distribuição de pedaços de papel para que cada participante escrevesse um problema pessoal e o inserisse em uma caixa fechada. Aleatoriamente cada papel foi redistribuído, lido, e os atores envolvidos orientados a propor uma solução/ estratégia de enfrentamento. Em uma rodada de apresentações, cada problema foi exposto e a solução apresentada. Os verdadeiros donos dos problemas se manifestaram, apontando se a solução/ estratégia havia ou não sido efetiva. Um debate promovido pela mediadora destacou fortalezas e fragilidades da dinâmica, e a pertinência de conhecer as necessidades, sonhos e desejos de cada ser humano quando busca-se propor uma solução ao problema do outro.

Para despertar o grupo quanto a importância do trabalho colaborativo, realizou-se a dinâmica O desafio do *marshmallow*. Ele prevê que grupos com no máximo cinco integrantes construam em 18 minutos uma torre com varas de espaguete, fita adesiva, barbante e um marshmallow que deve, obrigatoriamente, estar fixo no topo da torre⁽⁸⁾. Três grupos foram formados e ao final do tempo estabelecido nenhuma torre manteve-se na posição vertical. Com o resultado desfavorável, o debate centrou nos papéis desempenhados por cada agente que compõe um grupo de trabalho e na pertinência da orientação pelo resultado e não pela tarefa.

Com os pós-graduandos sensibilizados para princípios do *Design Thinking*, a terceira atividade contemplou a fase de compreensão do problema. Para viabilizá-la foram compostos três grupos de trabalho, identificados pelas cores amarelo, laranja e azul. Os pós-graduandos passaram a ser chamados de *designers thinkers* e as estratégias elencadas para a execução da primeira fase foram o

desafio estratégico, organização de conhecimentos prévios, pesquisa exploratória, persona e mapa da empatia.

O desafio estratégico pode ser delimitado pelos *designers thinkers* ou pelo mediador⁽⁶⁾. No contexto da oficina, a mediadora propôs o desafio Como podemos avaliar o aprendizado do aluno. Destarte, para a organização de conhecimentos prévios, cada *designer thinker* projetou em pedaços de papel colorido todas as dúvidas, conhecimentos e informações que possuíam sobre o tema avaliação da aprendizagem. Complementar a essa tarefa, foram definidas as pessoas diretamente afetadas pelo problema expresso no desafio estratégico. Cada papel foi fixado em cartolina o que resultou na produção de três painéis. As partes interessadas delimitadas pelo grupo amarelo foram professores, alunos e servidores técnico-administrativos; grupo laranja, professores; e grupo azul, professores, estudantes e sociedade.

Para a pesquisa exploratória os grupos percorreram espaços de convivência acadêmica e buscaram conversar, informalmente, com professores, alunos e servidores da universidade. As respostas foram registradas em material fornecido pela mediadora e serviu de apoio para as estratégias mapa da empatia e personas.

Na elaboração do mapa da empatia utilizou-se material de acesso livre e disponível na internet⁽⁹⁾, o qual guiou os *designers thinkers* a exercitarem a empatia por meio da descrição do que pessoas afetadas pelo objeto do desafio estratégico ouvem, enxergam, fazem e sentem. Articulado a essa estratégia, foram criados personagens fictícios, as personas, que receberam nomes e feições específicas.

O nome atribuído a persona do grupo amarelo foi Ariel e sua estrutura corporal não convencional estava associada às suas características pessoais e profissionais. Visualizaram uma mulher madura, professora de universidade pública e que estaria percebendo mudanças no ensino, aprendizado e avaliação. Indicaram como qualidades da personagem a autocrítica, reflexão e preocupação sobre métodos, estratégias e confiabilidade da avaliação.

A persona Amudantina, nome derivado do verbo mudar, foi demonstrada como uma jovem professora, engajada com a mudança e inovação no espaço acadêmico. Na imagem projetada, a cabeça da personagem assemelhava-se ao planeta Terra e seu significado associado à sua vontade de transformar a avaliação da aprendizagem no contexto a qual estaria inserida.

Dona Eugênia, persona elaborada pelo grupo azul, era uma idosa hospitalizada. A peculiaridade da imagem estava em sua boca fechada por mãos, o que significava a impossibilidade da personagem em

expressar suas opiniões acerca dos cuidados a ela ofertados.

A criatividade expressa na elaboração dos personagens fictícios com características próprias reforça a potencialidade do trabalho colaborativo e da empatia exercitada pelos participantes. No processo de formação docente é relevante oportunizar espaços de compartilhamento de experiências os quais fomentam a interação e a criação⁽¹⁰⁾.

Segunda etapa: Interpretação e ideação

As duas atividades que compunham a segunda etapa da oficina foram realizadas de forma

concomitante devido a complementaridade das estratégias. Com isso, como podemos perceber, *brainstorming* e escolha das melhores ideias, foram executadas simultaneamente, de tal forma que não foi possível delimitar o início e fim de cada uma. Nesta etapa também houve a produção de painéis, uma vez que ideias individuais eram descritas em papéis coloridos, partilhadas e debatidas nos grupos de trabalho. Nesse processo, a mediadora reiterou que a prospecção da resolução ao desafio estratégico deveria estar alicerçado a três pilares do *Design Thinking*: ser desejável, viável e praticável⁽⁶⁾ (Figura 2).

Figura 2 - Síntese de ideias para resolução do desafio estratégico.

Grupos de trabalho	Ideias desejáveis, viáveis e praticáveis
Grupo amarelo	- Definir critérios de avaliação - Definir processo de avaliação - Uso de recursos tecnológicos
Grupo laranja	- Avaliação processual da aprendizagem - Desconstrução da avaliação tradicional - Valorização do acadêmico - Foco no aprendizado e não na avaliação
Grupo azul	- Avaliação centrada no paciente - Critérios de avaliação baseado em cores

Fonte: Elaborado pelas autoras, 2019.

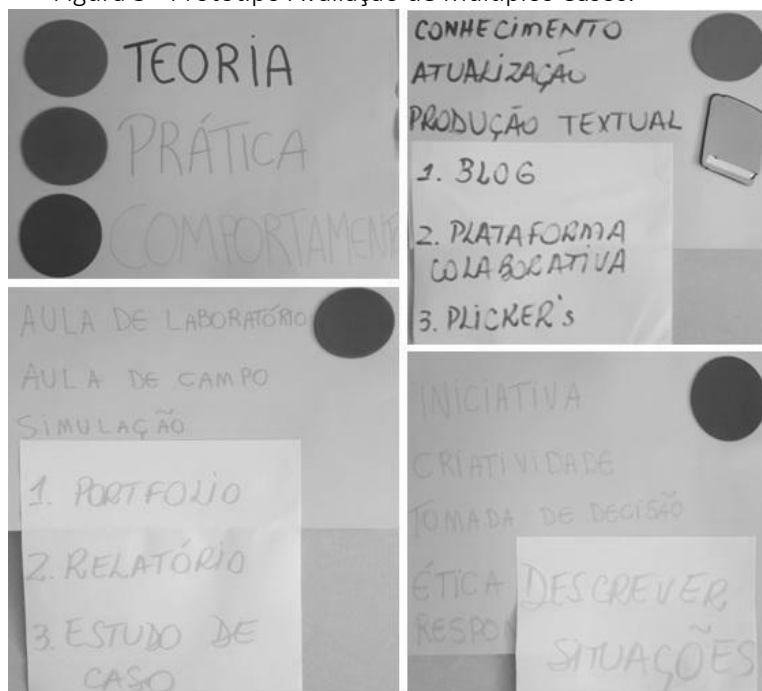
Terceira etapa: Experimentação e avaliação da oficina

Instrumentalizados para a terceira e última etapa, a estratégia prototipação rápida consistiu na elaboração de modelos materiais a partir das ideias elencadas.

O grupo amarelo criou a Avaliação de Múltiplos Casos (AMC) (Figura 3), um software a ser hospedado na plataforma *Modular Object-Oriented Dynamic Learning Environment* (Moodle). O AMC oportunizaria a avaliação nas perspectivas teórica, prática e comportamental, cada qual com um

conjunto de estratégias. Para a avaliação teórica, os acadêmicos seriam avaliados por meio de participação em blog, produção textual em plataforma colaborativa e a mensuração do conhecimento com o uso de aplicativo para realização de testes aos alunos; na dimensão prática, portfólios, relatórios e estudos de caso seriam anexados no AMC; considerando o desenvolvimento de habilidades de iniciativa, criatividade, tomada de decisão e ética, a descrição de situações vividas na academia permitiria a avaliação do comportamento aluno.

Figura 3 - Protótipo Avaliação de Múltiplos Casos.



Fonte: Dados da oficina, 2017.

A solução ao desafio estratégico desenvolvido pelo grupo laranja foi nomeada de Trajeção da aprendizagem (Figura 4). A palavra trajeção foi criada a partir da associação das palavras trajetória e avaliação. Na proposta, a avaliação ocorreria no

transcorrer de uma disciplina. Para tal, no primeiro contato os acadêmicos, simbolizados por uma boneca pequena, seriam mobilizados a expor os conhecimentos prévios sobre assuntos e temas a serem tratados; a valorização das perspectivas do

acadêmico sobre a disciplina foi exemplificada com as possíveis perguntas: Vamos falar sobre nossas dificuldades?; Vamos falar sobre nossas expectativas e anseios?; Vamos praticar?; Cuidar, cantar, dançar, problematizar?. Uma boneca em

tamanho maior ao do início do protótipo, acompanhada de um espelho e da frase 'Quem sou eu?' foi posicionada no ponto final do trajeto, simbolizando o desenvolvimento do acadêmico.

Figura 4 - Protótipo Trajeção da Aprendizagem.



Fonte: Dados da oficina, 2017

O Instrumento de avaliação (Figura 5), nome atribuído ao protótipo do grupo azul, centrou no paciente. A estratégia viabilizaria ao paciente e sua família expor a opinião acerca do cuidado prestado por acadêmicos de enfermagem. Os parâmetros definidos foram: ótimo (atendimento excelente que extrapolou as expectativas do paciente/ família),

bom (atendimento que atendeu as expectativas do paciente/ família) ou ruim (não atendeu as expectativas da família). O docente acompanharia o momento da avaliação e o conceito estabelecido seria parte integrante de outras estratégias utilizadas (avaliação docente e autoavaliação).

Figura 5 - Protótipo Instrumento de avaliação.



Fonte: Dados da oficina, 2017.

A produção de novas formas de avaliar o aprendizado de aluno reitera o propósito do *Design Thinking* de fomentar a criatividade como uma habilidade a qual propicia a adaptação às incertezas, mudanças e desafios da contemporaneidade. Quando provocada, a criatividade permite ao docente se adaptar às condições do atual contexto educativo e como evidenciado pelos protótipos produzidos participantes da oficina a avaliação da aprendizagem foi contextualizada segundo os paradigmas da educação do século XXI ⁽¹¹⁾.

Avaliação da oficina

A avaliação procedeu por meio de um instrumento dividido em três blocos, organizado em perguntas abertas e fechadas. O primeiro composto por 20 questões, analisadas por Escala de Likert, que variaram de discordo totalmente a concordo totalmente; no segundo bloco o participante descreveu a oficina em uma palavra; e o último composto por duas questões abertas.

De modo geral, a avaliação quantitativa apresentou resultados satisfatórios em relação a abordagem do *Design Thinking*, sobretudo nos quesitos criatividade, trabalho em equipe e o suporte da mediadora durante todo o processo.

Apenas o item relacionado ao tempo, ou seja, se o planejamento e a execução das atividades propostas foram suficientes, apresentou resposta

negativa, o qual foi corroborado por respostas apresentadas nas questões abertas.

Tabela 1- Avaliação da oficina de *Design Thinking*, Curitiba, 2017.

Critérios	D ^I % (N)	NC/ND ^{II} % (N)	C ^{III} % (N)	CT ^{IV} % (N)
1. Criatividade: a oficina estimulou e permitiu que você utilizasse a criatividade.	-	-	6,66 (1)	93,3 (14)
2. Inovação: a oficina favoreceu a criação de novas ideias para a proposição de soluções para o desafio estratégico.	-	-	20 (3)	80 (12)
3. Aplicabilidade: considero a possibilidade do <i>Design Thinking</i> ser utilizado no contexto educativo como uma metodologia ativa.	-	-	26,7 (4)	73,3 (11)
4. Ludicidade: senti prazer ao realizar as atividades da oficina.	-	-	20 (3)	80 (12)
5. Colaboração: a oficina estimulou o trabalho colaborativo e favoreceu a construção coletiva do conhecimento.	-	-	13,4 (2)	86,6 (13)
6. Autoria: a oficina permitiu a criação de materiais/conteúdos autorais.	-	13,3 (2)	26,6 (4)	60 (9)
7. Autonomia: tive a liberdade de fazer escolhas durante as atividades.	-	-	13,4 (2)	86,6 (13)
8. Trabalho em equipe: trabalhar em equipe facilitou a execução das atividades e enriqueceu a construção do conhecimento.	-	-	6,66 (1)	93,3 (14)
9. Linguagens: o uso de imagens, textos e objetos auxiliaram a compreensão do desafio estratégico e a execução das fases do DT.	-	-	26,7 (4)	73,3 (11)
10. Recursos físicos: o espaço físico utilizado (sala de aula), recursos permanentes (cadeiras, mesas, lousa) foi adequado para o desenvolvimento das atividades.	-	-	40 (6)	60 (9)
11. Contemporaneidade: a abordagem do <i>Design Thinking</i> vem ao encontro dos paradigmas educacionais mais atuais.	-	6,66 (1)	6,66 (1)	86,6 (13)
12. Mediação: a mediadora conduziu a oficina em uma perspectiva dialógica e interativa.	-	-	6,66 (1)	93,3 (14)
13. Conhecimentos prévios dos participantes: foi valorizado durante a oficina.	-	6,66 (1)	20 (3)	73,3 (11)
14. Ambiente: favoreceu o acolhimento do grupo e facilitou a socialização entre os participantes da oficina.	-	-	33,3 (5)	66,6 (10)
15. Tempo: o tempo oferecido para o planejamento e execução das atividades propostas foi suficiente.	6,66 (1)	20 (3)	46,6 (7)	26,6 (4)
16. Estratégia: a abordagem do <i>Design Thinking</i> é uma ferramenta importante para a formação didático-pedagógica do profissional de saúde.	-	-	33,3 (5)	66,6 (10)
17. Reflexão: tive oportunidade de pensar de forma crítica-reflexiva no decorrer da oficina.	-	-	26,7 (4)	73,3 (11)
18. Praticabilidade: sinto-me encorajado a utilizar e sensibilizar meus pares para a adoção de inovações e saberes que adquiri nesta oficina.	-	-	60 (9)	40 (6)
19. Viabilidade: é financeiramente viável e sustentável a utilização do <i>Design Thinking</i> na prática pedagógica.	-	13,3 (2)	40 (6)	46,6 (7)
20. Expectativa: a oficina superou suas expectativas.	-	-	26,7 (4)	73,3 (11)

^IDiscordo totalmente; ^{II}Não concordo/ não concordo; ^{III}Concordo; ^{IV}Concordo totalmente.

Fonte: Dados da oficina, 2017.

Na descrição da oficina em uma palavra emergiram convite, científico, desafiador, reflexão, construção, prazeroso, inovador, inovação, instigante, transformação, sucesso, bom e interativo.

O último campo do instrumento de avaliação contemplou as perguntas: Como foi sua experiência ao participar da oficina e Sugestões para a próxima oficina de *Design Thinking*. Para a primeira enfatizou-se a oportunidade de aprendizado e reflexão, o aprendizado a partir da prática, estímulo à criatividade e trabalho colaborativo ao uso de metodologias ativas, a contribuição do *Design Thinking* para a formação didático-pedagógica do enfermeiro, sua aplicabilidade em diferentes contextos da prática profissional e a valorização do participante e incentivo à criatividade.

“Ótimo aprendizado e estímulo à reflexão e incentivo a mudança”.

“A temática da avaliação foi muito acertada, pois ela incomoda a todos. Nos faz refletir e buscar outras possibilidades”.

“Muito produtiva. Apesar de conhecer sobre metodologias ativas, ainda tenho dificuldade em aplicá-las na prática. A oficina estimulou ainda mais a criatividade e a discussão em grupos, importante também para conhecer os colegas. Além disso, foi possível observar que a estratégia manteve todos muito atentos.”

“Foi uma experiência incrível instigando para o uso da estratégia na prática docente. O *Design Thinking* possibilita uma abordagem criativa para o uso de metodologias ativas”.

“(…) trouxe a oportunidade de explorar uma temática que não é abordada nas disciplinas da pós-graduação, apesar de ser muito atual e relevante. Fomos instigados a aplicar o DT (*Design Thinking*) na nossa prática docente a fim de nos oferecer uma formação didática aos graduandos”.

“Ótima. Contribuiu muito para a relação teoria x prática e o contexto que estou inserido. Muito válido. A temática é superinteressante e inovadora podendo ser utilizada em diversas áreas e contextos”.

“Senti-me valorizada pelos meus conhecimentos prévios e pude compartilhar minhas habilidades e conhecimento. Ser criativo durante as atividades foi um desafio”.

A última questão do instrumento de avaliação objetivou coletar informações dos participantes sobre os aspectos que foram limitantes para o desenvolvimento da oficina pedagógica. Predominaram sugestões relacionadas ao tempo, a adequação do recurso físico e tecnológico, uso de exemplos aplicáveis na prática docente e maior explanação sobre as estratégias aplicadas em cada etapa.

“Diminuir o tempo.”

“Gostaria que tivesse muito mais tempo para criar.”

“Áudio – visual – caixa de som com maior potência para apresentação do vídeo e posição das mesas diferentes, pois alguns ficam de costas para frente da sala onde a palestrante ministra a atividade.”

“Experienciar situações em disciplinas de enfermagem e/ou simular conteúdos para a aplicabilidade.”

“(…) acrescentando talvez exemplo para cada atividade deixaria mais claro.”

O *feedback* da oficina revelou que o *Design Thinking*, como metodologia ativa inovadora, oportunizou a ação da mediadora, contudo a avaliação qualitativa demonstrou a ausência de uma fórmula pré-definida para a mediação. O tempo e o emprego de recurso áudio-visual reitera a importância do mediador refletir na ação durante o próprio fazer⁽¹²⁾.

Conforme apresentado o percurso e resultados da oficina, divulgar o *Design Thinking* como metodologia ativa foi inovador no processo de formação docente dos participantes (mestrandos e doutorandos) haja vista a criação de soluções criativas e autorais para a avaliação da aprendizagem (objeto do desafio estratégico), e também pelas avaliações positivas obtidas no questionário quanto à criatividade, inovação, aplicabilidade e praticabilidade⁽¹¹⁾.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A oficina baseou-se nas fases e estratégias do *Design Thinking* para apresentar aos docentes de enfermagem em formação a própria abordagem como metodologia ativa inovadora. Possibilitou o efetivo trabalho colaborativo, o exercício da empatia e a elaboração de ideias criativas e disruptivas.

Tratar da avaliação da aprendizagem no desafio estratégico oportunizou a problematização de um tema que desperta interesse e inquietude entre docentes e discentes. Nesse sentido, o *Design Thinking* mobilizou os atores envolvidos à reflexão e a proposição de mudanças frente as práticas avaliativas tradicionalmente utilizadas na graduação em enfermagem.

Identifica-se como limitação à não execução da fase de evolução. Nesse sentido pontua-se que oficinas fundamentas no *Design Thinking* podem ser desenvolvidas em cronogramas estendidos, conforme necessidade, tempo e disponibilidade dos envolvidos.

Destarte, considera-se que os objetivos da oficina foram alcançados e os docentes em formação identificaram o *Design Thinking* como uma metodologia ativa passível de ser utilizada nos cenários de educação. Espera-se que o presente relato de experiência inspire docentes para o uso de uma abordagem que ganha espaço em diferentes cenários de atuação profissional.

REFERÊNCIAS

1. Oliveira WA, Silva JL, Scarpini NAM, Munõz SS, Silva MAI, Gonçalves MFC. Formação docente na pós-graduação em saúde: análise de uma

experiência. Rev. bras. enferm [Internet]. 2018;71(6):3293-8. Disponível em: http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S003471672018000603115&lng=en&nrm=iso&tlng=pt.

2. Brasil. Ministério da Saúde. Conselho Nacional da Saúde. Resolução nº 569 de 8 de dezembro de 2017. Aprova o Parecer Técnico nº 300/2017 que apresenta princípios gerais a serem incorporados nas Diretrizes Curriculares Nacionais de todos os cursos de graduação da área da saúde, como elementos norteadores para o desenvolvimento dos currículos e das atividades didático-pedagógicas, e que deverão compor o perfil dos egressos desses cursos. Diário Oficial da União. 2018. Disponível em: <https://conselho.saude.gov.br/resolucoes/2017/Reso569.pdf>.

3. Filatro A, Cavalcanti CC. Metodologias inov-ativas. Na educação presencial, à distância e corporativa. São Paulo. Saraiva; 2018. 272p.

4. Santana B, Silva D, Folgueira L. Design Thinking para educadores. Versão em Português: Instituto Educadigital [Internet] [citado em 09 jan 2020]. Disponível em: <http://www.dtparaeducadores.org.br/site/>.

5. Cavalcanti CC, Filatro A. Design thinking: na educação presencial, à distância e corporativa. São Paulo. Saraiva; 2016. 253p.

6. Ferreira FK, Song EH, Gomes H, Garcia EB, Ferreira LM. New mindset in scientific method in the health field: Design Thinking Clinics. 2015;70(12)770-74. Disponível em: http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1807-59322015001200770.

7. Brasil. Ministério da Saúde. Conselho Nacional de Saúde. Resolução nº 466 de 12 de dezembro de 2012. Dispõe sobre diretrizes e normas regulamentadoras de pesquisas envolvendo seres humanos. Diário Oficial da União. 2013. Disponível em: <http://conselho.saude.gov.br/resolucoes/2012/Reso466.pdf>.

8. Wujec T. Talks. Topics. On teamwork: Kindergarteners Outperforming MPAs: Explaining the Famous Marshmallow Challenge [Internet]. Toronto: The Wujec Group Inc [citado em 09 jan 2020]. Disponível em: <https://www.tomwujec.com/talks-1>.

9. Pereira D. Mapa da Empatia: o que é. O analista de modelo de negócios [Internet]. São Paulo: Grow Online Ltda [citado em 09 jan 2020]. Disponível em: <https://analistamodelosdenegocios.com.br/mapa-de-empatia-o-que-e/>.

10. Oliveira ABF, Lima AIB. Vigotski e os Processos Criativos de Professores ante a Realidade atual. Educ. Real. 2017;42(4):1399-1419. Disponível em: http://www.scielo.br/scielo.php?pid=S2175-62362017005005101&script=sci_abstract&tlng=pt.

11. Cauduro FLF. Design thinking: metodologia inovadora para a formação docente em

enfermagem. São Paulo. Tese [Doutorado em Enfermagem] - Escola de Enfermagem da Universidade de São Paulo; 2018. Disponível em: <https://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/7/7140/tde-12122019-135921/pt-br.php>.

12. Thadei J. Mediação e educação na atualidade: um diálogo com formadores de professores. In: Bacich L, Morán J. Metodologias ativas para uma educação inovadora. Uma abordagem teórico-prática. Porto Alegre: Pesno; 2018. p. 91-105.

Editores responsáveis:

Patrícia Pinto Braga
Elaine Cristina Dias Franco

Nota: Este estudo é um recorte da tese de doutorado intitulada Design Thinking: metodologia inovadora para a formação docente em enfermagem de Fernanda Leticia Frates Cauduro, orientado pela professora doutora Cláudia Prado, apresentado ao Programa de Pós-graduação em Gerenciamento em Enfermagem da Escola de Enfermagem da Universidade de São Paulo, como requisito para a obtenção do título de Doutora em Ciências. Não houve financiamento por agência de fomento.

Recebido em: 01/08/2020

Aprovado em: 08/02/2022