

APRENDIZAGEM POR DESIGN THINKING

APONTAMENTOS TRAZIDOS POR JOSÉ MORAN EM SEU LIVRO "METODOLOGIAS ATIVAS DE BOLSO: COMO OS ALUNOS PODEM APRENDER DE FORMA ATIVA, SIMPLIFICADA E PROFUNDA" (EDITORA DO BRASIL: SÃO PAULO, 2019) E DO SITE [HTTPS://ROCKCONTENT.COM/BR/BLOG/DESIGN-THINKING/](https://rockcontent.com/br/blog/design-thinking/)

Design thinking é o termo utilizado para se referir ao processo de pensamento crítico e criativo, possibilitando a organização de ideias de modo a estimular tomadas de decisão e a busca por conhecimento.

Quais as etapas do *design thinking*?

Descoberta: Há escuta atenta de um grupo, em que ele vai desvendando algum problema/processo, algo que pode ser melhorado.

Interpretação: Deve-se interpretar o contexto, levar em conta a situação social, política, econômica, cultural etc., em que o problema está inserido, para buscar-se o conhecimento necessário para pensar o problema/processo.

Ideação: Hora de produzir ideias relevantes para realizar as melhorias necessárias no processo, desenhar uma solução de consenso para o problema.

Prototipação: Agora é hora de escolher as ideias que o grupo considera com maiores chances de sucesso. Para reduzir o risco de falhas, é recomendado criar protótipos do que foi idealizado antes de realmente investir em sua execução.

Evolução: É a retomada e/ou monitoramento constante a fim de identificar pontos de melhorias e avaliar o sucesso da operação.

ROTAÇÃO POR ESTAÇÕES

APONTAMENTOS TRAZIDOS POR JOSÉ MORAN EM SEU LIVRO
"METODOLOGIAS ATIVAS DE BOLSO: COMO OS ALUNOS PODEM
APRENDER DE FORMA ATIVA, SIMPLIFICADA E PROFUNDA"
(EDITORA DO BRASIL: SÃO PAULO, 2019)

Uma forma interessante de aprendizagem em times é planejar atividades diferentes - uma ao menos digital - para serem feitas em grupo, com tempos iguais. Podem ser realizadas atividades de leitura, análise, debate, produção de texto, mapa conceitual, vídeo etc. Um ou mais grupos podem desenvolver atividades *on-line* e liberar o professor para que possa acompanhar mais de perto outros grupos. Os grupos se revezam ao mesmo tempo e todos passam pelas diferentes estações.

Ao final, é importante que os alunos e o professor compartilhem suas descobertas e questões que a dinâmica suscitou.

APRENDIZAGEM BASEADA EM JOGOS

APONTAMENTOS TRAZIDOS POR JOSÉ MORAN EM SEU LIVRO
"METODOLOGIAS ATIVAS DE BOLSO: COMO OS ALUNOS PODEM
APRENDER DE FORMA ATIVA, SIMPLIFICADA E PROFUNDA"
(EDITORA DO BRASIL: SÃO PAULO, 2019)

Os jogos tradicionais e os digitais diferenciam-se, principalmente, pela interatividade e imersão, o que pode resultar em uma possibilidade de cocriação do jogador, pois o jogo pode se reconstruir a cada ação ou atitude desempenhada.

Você pode falar em *gamification* (gamificação) de duas formas: uma é jogar um jogo como um sistema de motivação. Ao contrário de um projeto, você tem uma equipe e um plano. Outra diferente é criar um sistema de aprendizado baseado em jogos, quando se usa um jogo para criar uma nova oportunidade.

Gamificação é pensar em ferramentas de jogos em contextos fora dos jogos, incentivando as pessoas a acharem soluções e premiar estas atitudes.