

DESIGN THINKING COMO FERRAMENTA DE RESOLUÇÕES DE PROBLEMAS

Lidiane Aparecida Kaneshiro ¹

lidiane.aparecida@baraodemaua.br

Centro Universitário Barão de Mauá

As demandas atuais do mercado de trabalho e as características do perfil profissional contemporâneo requerem a adoção de novos paradigmas e metodologias na educação. O Design Thinking é uma abordagem inovadora voltada para a resolução de problemas complexos, amplamente utilizada no contexto empresarial, e está sendo cada vez mais utilizada como metodologia para promover a aprendizagem ativa. Nesse processo, o aluno se torna protagonista no processo de aprendizagem, incentivando a criatividade e descobertas autônomas e compartilhadas. O objetivo deste relato é apresentar a experiência vivenciada pelos os alunos do 3º semestre do Curso de Gestão de Recursos Humanos e do 5º semestre do Curso de Administração na disciplina de “Projeto” da Escola de Negócios. Os alunos foram divididos em grupos compostos por equipes multidisciplinares, com integrantes de ambos os cursos. Eles foram desafiados a escolher um problema relevante na área de Gestão de Pessoas, realizando uma sessão inicial de brainstorming. Os problemas levantados incluíram falhas de comunicação entre gestor e equipe e/ou entre membros da equipe, falta de controle de registro de ponto dos colaboradores e dificuldade na realização do orçamento da folha de pagamento. Em seguida, os alunos elaboraram um questionário para validar o problema escolhido junto à empresa público alvo. Após a validação, os grupos reuniram-se para idealizar a solução do problema, utilizando sessões de brainstorming. Isso permitiu que os grupos aprimorassem suas propostas,

¹ Mestra em Administração Gestão Empresarial pelo Centro Universitário Municipal de Franca, Uni-FACEF. Docente do Centro Universitário Barão de Mauá.

adaptando-as às necessidades reais do mercado. Posteriormente, os grupos prototiparam a solução e a testaram junto à empresa, buscando ajustar e validar a eficácia da proposta desenvolvida. Os alunos passaram por todas as etapas desse processo, que incluíram imersão no problema, geração de ideias, prototipagem e teste das soluções propostas, todas registradas pelos alunos na plataforma “*DreamShaper*”, permitindo que o docente acompanhasse o progresso do projeto. Ao final, os alunos realizaram uma autoavaliação e, em data agendada pelo professor, apresentaram as soluções inovadoras, explicando como foi o resultado e a experiência vivenciada, desde a escolha do tema até sua importância no contexto profissional e social. O resultado dessa abordagem foi muito positivo, uma vez que foi nítido o engajamento e todos os alunos apresentaram interesse na vivência prática. Além disso, a prática da discussão em grupos, por meio de sessões de brainstorming, além de fortalecer habilidades colaborativas, permitiu uma troca rica de ideias e perspectivas, fundamental para o desenvolvimento de soluções eficazes. Dessa forma, o Design Thinking revelou-se uma poderosa ferramenta para a educação, capaz de transformar a aprendizagem e preparar os alunos para o mercado de trabalho de maneira prática e envolvente.

Palavras-chaves: Design Thinking. Metodologia Ativas de Aprendizagem. *Brainstorming*.