

PLANEJAMENTO COM DESIGN: projeto *card playnning*

Paulo André da Silva¹
1. profe.pas@gmail.com

Resumo

Esta pesquisa de intervenção visa a preparação de alunos de graduação em curso de Licenciatura para o desenvolvimento de novas formas de planejamento do trabalho didático, em especial quando no uso de tecnologias. A ação foi dividida em três momentos, (i) ambientação dos alunos a uma cultura digital de formação acadêmica colaborativa, (ii) construção colaborativa do planejamento didático na e para a disciplina de Didática; (iii) desenvolvimento de atividades que envolvam o uso de recursos tecnológicos comunicacionais. Pretende-se agregar a interatividade comunicacional como parte do processo de formação do sujeito pós-moderno, estabelecendo uma relação com a cultura digital. Parte-se de uma metodologia exploratória, com viés qualitativo. Para fins de análise e fundamento deste projeto, esta pesquisa apoia-se em teorias de *learning design*, *design thinking* e na teoria de orquestração didática (*orchestration*).

Palavras-chave: planejamento, design thinking, cultura digital, mediação, empoderamento para aprendizagem.

Abstract

This research aimed at preparing undergraduate students in the Bachelor's Degree for use of technology in school. The actions was divided into three stages, (i) setting the students to a digital culture of collaborative academic training, (ii) collaborative construction of educational planning in and for the discipline of Teaching; (iii) development of activities that involve the use of communication technology resources. We intend to add interactivity to communication as part of the training of the postmodern subject process, establishing a relationship with the digital culture. Starts from an exploratory methodology with qualitative bias. For purposes of analysis and foundation of this project, we rely on theories of learning design and theory of teaching orchestration.

Keywords: Planning, design thinking, digital culture, mediation, empowerment learning.

Introdução

Compreendendo o processo de planejamento didático como um elemento essencial à prática docente-discente, observa-se que há espaços abertos no campo da prática, como também no campo da literatura sobre o assunto, o que mobilizou a atenção sobre a necessidade em desenvolver uma abordagem de planejamento que saísse do tradicional. Para tal unificou-se, nesta proposta, o planejamento pedagógico com técnicas de design thinking (VIANA et al, 2012) para a prática didática em uma disciplina no ensino superior. Pesquisa ainda em curso.

De acordo com Fusari (1998) as práticas de planejamento no interior das escolas não vêm sendo realizadas a contento. Há certa mistura entre o conceito de planejamento e plano (de ensino ou de aula), o que, segundo o autor impede uma visão mais ampla sobre o ato de planejar.

Fusari ainda revela que as práticas de planejamento não buscam agregar os sujeitos envolvidos em ação colaborativa e de corresponsabilização e torna-se, muitas vezes, uma repetição de planos de ensino já usados em anos anteriores. Tais práticas não colaboram para uma melhor compreensão do espaço educacional enquanto um local próprio para a construção de conhecimentos. Em especial, referindo-se ao ensino superior, tal prática não contribui para o desenvolvimento e aprimoramento da autonomia dos alunos; de estímulo a criatividade e de formação de processos e produtos aplicáveis no meio social.

É consenso em alguns autores (FERREIRA, 1981; FUSARI, 1998, LIBÂNEO, 2004) que o processo de planejar na escola está relegado a um patamar burocrático, estático, repetitivo. Assim, pensando em mudar tal cenário, busca-se nas teorias educacionais e na relação com técnicas de *design thinking*, o suporte teórico e prático a fim de propor novas formas de se pensar e fazer a prática de planejamento e, ao mesmo tempo, possibilitar aos alunos a compreensão da importância desta prática no trabalho docente.

Foi criado assim o *Card PlaYnning*. Jogo de cartas de planejamento que busca, através do estímulo visual e da diversão, motivar e organizar os conteúdos e as atividades que serão desenvolvidos durante o semestre letivo. Para tal lança-se mão de três momentos distintos, mas

absolutamente integrados: (i) ambientação dos alunos a uma cultura digital de formação acadêmica colaborativa; (ii) construção colaborativa do planejamento didático na e para a disciplina de Didática; (iii) desenvolvimento de atividades que envolvam o uso de recursos tecnológicos comunicacionais. Estas etapas estarão demonstradas na seção de metodologia deste trabalho.

Enquanto objetivo geral propõe-se desenvolver práticas de planejamento com apoio de técnicas de *design thinking*, com ênfase no uso de recursos digitais e comunicacionais para a disciplina de Didática. Enquanto objetivos específicos propõe-se: (i) Desenvolver proposta de planejamento didático colaborativo. (ii) Elencar recursos tecnológicos de apoio ao processo de construção da aprendizagem. (iii) Ampliar possibilidades comunicacionais entre alunos e professor. (iv) Refletir sobre técnicas não diretamente vinculadas a área pedagógica, como as técnicas de *design thinking*. (v) Desenvolver modelos de concepção curricular baseado em competências e habilidades.

O presente contexto cultural tecnológico não pode ficar alheio às práticas didáticas, em especial na formação inicial de futuros professores. Desta forma, busca-se envolver os alunos da licenciatura em práticas de planejamento que pensem sobre o uso de recursos tecnológicos variados, em especial aqueles que promovem possibilidades comunicacionais para além das paredes da sala de aula. De tal forma que impacte o fazer educacional e promova a construção ativa do conhecimento por parte dos alunos.

Referencial Teórico

Freire (2000, p.118), com aguda simplicidade e profundidade que lhe é característica, afirma que somos indivíduos em constante construção. Segundo ele, “o ser humano é, naturalmente, um ser da intervenção no mundo à razão de que faz a História. Nela, por isso mesmo, deve deixar suas marcas de sujeito e não pegadas de puro objeto”.

A intervenção citada por Freire remete a reflexão e, até mesmo a uma constatação de que o homem, na certeza da sua incompletude, da sua finitude, da sua inconclusão como “parte da

experiência vital”, despertou sua “capacidade de reconhecer-se como tal”. Ou seja, cresceu uma consciência de ser inacabado provocando nos indivíduos “um permanente movimento de busca a que se junta, necessariamente, a capacidade de intervenção no mundo” (FREIRE, 2000, p.119-20).

Assim, nasce a exigência de uma forma de controle e domínio sobre as percepções e vontades de realização humana, reveladas em eventos futuros, como um modo de antecipar os resultados e efeitos do trabalho produzido, das sementes que foram semeadas, tratadas e colhidas como frutos da e pela ação humana.

Ao longo do tempo e da prática de realizações de subsistência ou de conquistas, o homem sistematiza suas ações, desenvolvendo e tomando posse de conhecimentos técnicos mais específicos e eficazes para execução das suas atividades. Essa diferenciação técnica, sistemática, intencional e consciente é o que diferencia os homens dos demais animais, além de estabelecer um modelo de relacionamento com as outras pessoas.

É nessa ação de busca por previsão do real, que o homem exerce o planejamento, entendido aqui enquanto um processo que requer graus diferenciados de organização, previsão, sistematização, decisão, comunicação, diálogo e especialmente reflexão sobre o que se quer e se faz, no próprio processo de desenvolvimento do planejado, que corroborem para garantir a eficiência e eficácia de uma determinada ação, quer seja para um projeto curto ou mais simples (nível micro), quer seja para um projeto mais amplo, complexo (nível macro).

Neste sentido, o planejamento é um exercício mental rebuscado que tem sua origem desde os primórdios humanos, como ações de trabalho e que com o tempo foi se sofisticando, agregando conceitos filosóficos e científicos e tornando-se em si mesmo um conceito. Situando historicamente o contexto do planejamento, pode-se dar um sentido mais coeso às pretensões de práticas de planejamento com apoio de recursos tecnológicos, técnicas de *design thinking* e orquestração didática.

É fato que o contexto cultural do século XXI traz na sua estrutura a imersão tecnológica como parte fundamental da vida das pessoas, gerando o que se intitula por “cultura digital”. Faz parte do cotidiano a convivência com uma série de aparatos tecnológicos. Além disto, ainda estamos

imersos em um sistema de comunicação que nos possibilita acesso, manipulação e criação de informações de forma móvel e extremamente ágil. A mobilidade de informações, possibilitada pela venda crescente de *smartphones* e *tablets* – aumento de 107,2% de acordo com o PNAD 2005-2011 (IBGE, 2013) – assim como pela ampliação de ofertas de aplicativos para estes aparelhos, possibilitam uma variedade de ações, como controle de agenda eletrônica, checar tábua de maré, fazer reservas de hotéis e voos, visitar museus virtualmente, entre outros.

Seria no mínimo inocência pensar que este cenário tecnológico não altera a nossa forma de olhar e viver este mundo. Ele altera nossa percepção do meio, nossa maneira de dialogar, de se relacionar, de trabalhar, de estudar, enfim, de fazer nossas atividades diárias. Ao concordar que essas relações são alteradas, precisa-se questionar sobre quais competências e habilidades são necessárias de se desenvolver, para que consigamos viver neste “admirável novo mundo” de forma equilibrada e saudável. Assim, entende-se que as instituições de ensino ocupam ou devem ocupar um papel significativo para a formação de competências e habilidades para se viver neste mundo. O que requer planejar de forma articulada com novas demandas pessoais e sociais.

Particularizando o contexto escolar em relação às práticas de planejamento, encontramos em Fusari (1998) e Kuenzer (2003) a descrição de um contexto histórico que justifica a ainda atual maneira burocrática e mecânica de se planejar nas escolas. Segundo estes autores, no período do regime militar no Brasil houve uma forte ênfase na implantação da ótica tecnicista, baseada em teorias comportamentalistas, para as práticas de planejamento na escola. Nesta égide, os professores recebiam um modelo padronizado de registro dos seus planos de ensino e planos de aulas a fim de meramente registrar aquilo que, de certa forma, já vinha determinado por estruturas de poder que visavam o controle dos conteúdos apresentados nas escolas.

Toda decisão política era centralizada e justificada tecnicamente por tecnocratas à sombra do poder. [...] A ideologia do Planejamento então oferecida a todos, no entanto, escondia essas determinações político-econômicas mais abrangentes e decididas em restritos centros de poder (KUENZER, 2003, p.36).

Além desta intervenção de poderes políticos, havia também a influência de modelos de planejamento oriundos da área de administração de empresas, o que dava a escola um caráter mais técnico, tendo em vista sua função primordial de organização de conteúdos a serem transmitidos aos alunos de forma mais sistemática e padronizada possível.

O modelo de planejamento então praticado nas escolas resultava em uma ação acrítica do modelo educacional e das possibilidades de formação de cidadãos críticos-reflexivos. Tal cenário político-social explica a manutenção de um modelo de planejamento que ainda hoje é pouco discutido no meio educacional, nas formações continuadas de professores e mesmo na literatura quando comparado a outros temas da área educacional.

Desta forma, compreende-se o porquê de tamanha dificuldade dos professores e gestores em valorizar a prática de planejamento no meio escolar, enquanto um processo de reflexão rigorosa e articulada com as necessidades de desenvolvimento do sujeito a partir da organização do conhecimento.

Em relação a dimensão mais prática do planejamento, propõe-se aqui modelos que facilitem o olhar do professor sobre seus planos. Tais modelos, inspirados em técnicas de design – *design thinking* (VIANA, et al, 2012) – podem concretizar, através de ferramentas específicas e contextualizadas, o trabalho do professor na sua ação de planejamento.

O Design Thinking traz uma visão holística para a inovação. São equipes multidisciplinares que seguem um processo, entendendo os consumidores, funcionários e fornecedores no contexto onde se encontram, cocriando com os especialistas as soluções e prototipando para entender melhor as suas necessidades, gerando ao final novas soluções, geralmente inusitadas e inovadoras (VIANA, et al, 2012, p. 7).

Apesar das técnicas de *design thinking* serem pensadas e aplicadas em um contexto empresarial, propõe-se a adaptação de algumas de suas ideias para o campo educacional, pois podem colaborar com o processo de planejamento no contexto escolar/universitário, despertando a criatividade entre os envolvidos no processo.

Entende-se ainda que apenas o fato de aplicar técnicas de design específicas ao planejamento não é suficiente para o que professor as execute com o mesmo grau de qualidade que

desenvolveu seus planos. Assim vislumbra-se na orquestração didática (DIMITRIADIS, 2010) uma possível alternativa que ajude o professor no gerenciamento da sua prática, ainda mais quando se agrega recursos computacionais de suporte a aprendizagem.

Compreendendo as múltiplas relações que se estabelecem entre alunos e professor e os objetivos educacionais presentes nos planos elaborados, torna-se necessário desenvolver um olhar dinâmico e contínuo sobre o gerenciamento das ações planejadas. Este não é um desafio simples, pois exige uma compreensão mais ampla sobre a própria prática docente, considerando as alternativas de mediação e de uso de ferramentas que deem suporte efetivo a construção e avaliação dos processos didáticos planejados.

Buscar novas formas de se entender e praticar o planejamento enquanto um processo de reflexão contínuo sobre o trabalho pedagógico se faz urgente e necessário, ainda mais no presente século, que traz no seu contexto, novas relações sociais que precisam ser pensadas e amplamente discutidas no interior das escolas/universidades. Tal processo não é simples, ainda mais por exigir uma mudança de visão paradigmática que antagoniza com o modelo de escola prussiana – tradicional –, ainda vigente neste século.

Negar aos alunos o acesso e manipulação adequada e mediada criticamente aos aparatos tecnológicos é negar acesso a própria estrutura da cultura contemporânea. Assim aliar técnicas comunicacionais, técnicas de design e ferramentas computacionais ao processo de planejamento e a orquestração deste, podem colaborar para uma ressignificação dos espaços escolares/universitários, potencializando a formação integral dos sujeitos – docentes e discentes.

Metodologia

Para fins de desenvolvimento da presente pesquisa, foram utilizados alguns requisitos da pesquisa exploratória de intervenção. Para o desenvolvimento do planejamento colaborativo, foi criado o *Card Playnning*, inspirado na metodologia de *Persona Card Games* (NEVES et al, 2010), visando o desenvolvimento de um desenho didático focado em métodos de ensino-

aprendizagem que envolvam recursos tecnológicos comunicacionais. Estes devem possibilitar a interação entre os sujeitos envolvidos, assim como o registro contínuo das atividades dos alunos, promovendo o engajamento e compreensão dos conteúdos específicos na disciplina de Didática.

O método se divide em etapas complementares: I. sondagem de perspectivas e expectativas dos alunos; II. ambientação sobre o *card playnning*; e III. aplicação da técnica de planejamento.

I. Sondagem

Antes de iniciar a aplicação do *Card Playnning* em si, foi desenvolvida uma sondagem com os alunos, a fim de identificar perspectivas e expectativas quanto aos conteúdos da disciplina e os hábitos tecnológicos dos alunos. Isto ajudou para devida seleção dos recursos mais eficazes a serem colocados nas cartas, comentadas brevemente a seguir.

O questionário de sondagem foi disponibilizado no e-mail da turma, assim como no grupo criado pelos próprios alunos na rede social *Facebook*®. Entende-se que já é iniciada aqui a prática de uso de ferramentas *online* de compartilhamento, possibilitando aos alunos uma vivência focada sobre práticas mais formais, utilizando recursos normalmente empregados para o entretenimento, ou menos formais.

A aplicação desse questionário teve a duração de uma semana, com chamadas diárias na rede social para que todos os alunos pudessem respondê-lo, além de chamadas presenciais, realizadas de maneira informal nos corredores da IES para grupos de alunos.

Foi realizada também uma sondagem ou verificação das possibilidades tecnológicas na IES, a fim de informar melhores locais e possibilidades de acesso a rede Wi-Fi., haja vista que o uso de recursos online fariam parte das estratégias de planejamento que seriam desenvolvidas.

II. Ambientação

A ambientação se deu na apresentação e devidos esclarecimento sobre a dinâmica de aplicação do *card playnning*, a fim de preparar os alunos para um modelo de planejamento das atividades

didáticas e avaliativas que reflitam modelos diferenciados aos tradicionalmente praticados nas escolas.

O *card playnning* é uma adaptação da ideia da metodologia do *persona card games* (NEVES et al, 2010), o qual visa a concepção de jogos digitais, baseado em padrões de comportamento do público-alvo (personas) que se destina tais jogos.

O uso do *card playnning*, visa o desenvolvimento de uma metodologia colaborativa do planejamento de atividades didáticas baseadas em um jogo de cartas (card) que, por meio do lúdico (play), os alunos planejam (planning) pequenos projetos didáticos que serão desenvolvidos durante o semestre letivo. O termos *card playnning* foi atrelado a um conceito de combinação entre diversão e planejamento, visando a consecução de objetivos educacionais. As cartas do *card playnning* são estruturadas de forma a proporcionar, de forma visual, os elementos necessários para um planejamento didático. Assim compõe-se de cartas com objetivos, sendo estes baseados na proposta de organização de competências e habilidades para o século XXI (PELLEGRINO & HILTON, 2012), assim como na proposição de: recursos didáticos, ambientes, instrumentos avaliativos e de conteúdos específicos da disciplina.

A fim de possibilitar o planejamento por parte dos alunos, foi necessário realizar uma síntese geral dos conteúdos que seriam trabalhados naquele semestre na disciplina de Didática, uma vez que eles deveriam planejar forma de trabalho nesta disciplina. Entende-se que o conhecimento dos conteúdos específicos é necessário para um planejamento mais adequado. Neste momento estabelece-se o processo mais ativo da mediação do professor, colaborando no esclarecimento dos conteúdos e se integrando a cada um dos grupos de trabalho.

III. Aplicação (playing)

A mediação do professor se faz extremamente relevante no momento inicial, no qual foram contextualizados os procedimentos do jogo, organizando a turma em pequenos grupos de trabalhos (GTs).

Os grupos (GTs) foram orientados a selecionarem quantidades específicas de cada tipo de carta para que preparassem um pequeno projeto de aula(s), a ser aplicado com todos os alunos da própria turma, em parceria com o professor, partindo da composição das cartas selecionadas.

O registro foi realizado em um mapa canvas, proposta diferenciada de registro, sendo esta ancorada na ideia de trabalho do *design thinking*. Neste mapa foram descritos os cenários de ensino-aprendizagem, os atores, recursos, atividades e propostas avaliativas.

Os GTs definiram objetivos para seus projetos e um cronograma de execução, o qual deveria estar em harmonia com o calendário acadêmicos da IES. Tal calendário foi entregue em modelo de planilha eletrônica online (Google Drive) de forma que cada GT pudesse alinhar suas datas com as datas dos demais GTs, de forma compartilhada em um único cronograma. No cronograma já estavam dispostos os eventos internos do curso, surgindo como um desafio para que os GTs alinharem suas aulas ou suas sequências didáticas de forma que contemple estes eventos também.

Considerações Finais

O processo de aplicação foi realizado a base de muitas perguntas dos alunos, em especial, questões mais voltadas a busca de entendimento da técnica de design em si, do que relativas ao conteúdo que teriam que trabalhar em suas aulas.

Ainda em andamento no primeiro semestre de 2015, esse modelo de planejamento possibilitou constatar que o envolvimento dos alunos, enquanto autores dos seus próprios processos de aprendizagem, tornam o engajamento nas aulas muito mais efetivo. A frequência às aulas beiraram 98% em todas as aulas.

Percebeu-se também a participação ativa dos mesmos na execução das propostas de aulas, seja o GT que estava conduzindo o processo, sejam os demais alunos que participavam com: questionamentos pertinentes ao conteúdo que está sendo trabalhado naquele dia; fazendo as atividades propostas durante o planejamento; convidando palestrantes para determinadas aulas;

buscando dinamizar o processo dialógico na sala de aula; levantando recursos visuais e o uso de recursos tecnológicos em espaços internos e externos à Universidade.

A técnica de planejamento – playnning – aplicada resulta em uma perspectiva de geração de autonomia e autoria do processo de aprendizagem, agregando o uso efetivo e intenso de recursos tecnológicos variados, em especial o uso de redes sociais, aplicativos de mapas conceituais (*CmapTools*), ferramentas de edição de texto e edição gráfica, além de alguns sites de jogos online. Tais recursos tecnológicos foram propostos e utilizados pelos próprios alunos, em colaboração e acordo estratégico com o docente, no desenvolvimento das atividades por eles planejadas e devidamente documentadas.

Pontua-se que tais ações facilitam a aprendizagem dos alunos, além de colocá-los, de forma prática, em contato com recursos tecnológicos variados, saindo da regularidade tradicional de uso do quadro e caderno para aplicação das dinâmicas de aulas.

Certamente o favorecimento comunicacional entre alunos e professor foi ampliado para outros espaços que não apenas a sala de aula, o que impulsiona ao questionamento sobre o próprio conceito de aula em si. Pensa-se sobre a necessidade de ampliação do conceito de aula para dimensões que extrapolem a dimensão local e temporal. Há alguns modelos em estudo atualmente (GRAVATÁ et al., 2013), mas ainda é um aspecto que precisa ser desenvolvido e discutido mais amplamente, de forma que possa impactar a própria concepção dos cursos universitários em si, seus currículos, ou mesmo a própria estrutura educacional do ensino básico e superior.

Fica o desafio de se explorar aspectos próprios da aprendizagem dos alunos e os impactos deste tipo de metodologia para a formação do sujeito para além das dimensões específicas da disciplina proposta nesta pesquisa. Além de avaliar a forma de uso dos recursos tecnológicos em si, buscando maior compreensão sobre processos de uso próprios de cada recurso por eles utilizados.

Essa pesquisa pode contribuir com a formação inicial do professor para um contexto cultural em que o digital se faz presente na rotina diária destes e que precisa ser assimilada para e nas ações dentro das Instituições de Ensino, sejam básica ou superior. Além disso, possibilita

estabelecer uma relação consciente entre as concepções de aprendizagem e ensino, atrelado ao nível do conhecimento dos alunos; além de impulsionar novas dinâmicas de relacionamento que podem-se estabelecer entre professor e alunos. Desta forma, em consonância com Moran et al (2006), compreende-se que a prática de planejamento deve colaborar para fortalecer o trabalho do professor em sua proposta de trabalho, permitindo que suas escolhas metodológicas e pedagógicas, constituam relações estabelecidas pelos atores da educação (estudantes e professores).

Referências

DIMITRIADIS, Y. A. Supporting teachers in orchestrating CSCL classrooms. (2010). A. Jimoyiannis (ed.), Proceedings of the **7th Pan-Hellenic Conference with International Participation «ICT in Education»**, vol.I, pp.33-40. University of Peloponnese, Korinthos, Greece, 23-26.

FERREIRA, F. W.. **Planejamento: sim e não**. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1981.

FREIRE, Paulo.. **Pedagogia da Indignação: cartas pedagógicas e outros escritos**. São Paulo: Editora UNESP, 2000.

FUSARI, Joaquim Cerchi. **O planejamento do trabalho pedagógico: algumas indagações e tentativas de respostas**. FDE: Idéias, n. 8,1990.

GRAVATÁ, André; PIZA, Camila; MAYUMI, Carla; SHINAHARA, Eduardo. **Volta ao mundo em 13 escolas**. São Paulo: Fundação Telefônica: AG, p. 288, 2013.

IBGE (2013). **PNAD: De 2005 para 2011, número de internautas cresce 143,8% e o de pessoas com celular, 107,2%**. Notícia disponível em: <<http://saladeimprensa.ibge.gov.br/noticias?view=noticia&id=1&busca=1&idnoticia=2382>> Acesso em maio de 2014.

KUENZER, Acácia Zeneida, Calazans, M. Julieta C., Garcia, Walter. **Planejamento e educação no Brasil**. 6. ed. São Paulo: Cortez, 2003.

LIBÂNEO, J. C. **Didática**. São Paulo: Cortez. Cap. 10, 2010. p. 221-247.

MORAN, José Manuel; Masetto, Marcos T.; Behrens, Marilda Aparecida. **Novas tecnologias e mediação pedagógica**. 10^a ed. Campinas: Papirus, 2006.

NEVES, André; Oliveira, Bruno S. de; Souza, Felipe de; Teofilo, Vania; Amaral, Pietro; Araújo, Alice. **Personas Card Game**: Using Personas in games concept process within the APLPE, 2010.

PELLEGRINO, James W. and Hilton, Margaret L. Editors. (2012). **Education for Life and Work**: Developing Transferable Knowledge and Skills in the 21st Century. Committee on Defining Deeper Learning and 21st Century Skills; Center for Education; Division on Behavioral and Social Sciences and Education; National Research Council. Washington, DC – USA, 2012.