

**Referencial
CURRICULAR
Gaúcho**

FORMAÇÃO CONTINUADA DE PROFESSORES

ORIENTAÇÕES PARA REALIZAR O DESAFIO DO DIA D



SECRETARIA DA
EDUCAÇÃO



SINEPE/RS
SINDICATO DO ENSINO PRIVADO



Eduardo Leite
Governador do Estado do Rio Grande do Sul

Raolpho Vieira Jr.
Vice-Governador do Estado do Rio Grande do Sul

Faisal Karam
Secretário de Educação

Marcelo Augusto Mallmann
Presidente da Undime – RS

Bruno Eizerik
Presidente do SINEPE – RS

Leonardo Beroldt
Reitor da UERGS

Sandra Monteiro Lemos
Vice-Reitora da UERGS



SECRETARIA DA
EDUCAÇÃO



SINEPE/RS
SINDICATO DO ENSINO PRIVADO



Equipe Dia D – 12 de Abril de 2019

Coordenação Estadual de Currículo no Rio Grande do Sul

José Adilson Santos Antunes – Coordenador Estadual de Currículo | SEDUC/RS

Marléa Ramos Alves – Coordenadora Estadual de Currículo | UNDIME/RS

Neli Moreira – Coordenadora de Etapa | Anos Finais

Neide Beatriz Rodrigues Vargas – Coordenadora de Etapa | Anos Iniciais

Patrícia Castilhos dos Reis – Coordenadora de Etapa | Educação Infantil

Diego Lutz – Articulador do Regime de Colaboração | UNDIME/RS

Roza Dolmen Bonagamba – Analista de Gestão | BNCC/RS

Grupo de Trabalho da Universidade Estadual do Rio Grande do Sul

Erlí Schneider Costa – Pró-Reitora de Extensão | UERGS

Rochele Santana – Pró-Reitora de Ensino | UERGS

Débora da Silva Motta Matos – Coordenadora de Pós-Graduação – Pró-Reitoria de Pesquisa e Pós-Graduação | UERGS

Gabriela Oliveira de Castro – Coordenadora de Cursos e Eventos | UERGS

Caroline Tavares de Souza – Presidente Núcleo de Educação a Distância | UERGS

Percila Silveira de Almeida – Coordenadora de Qualificação Acadêmica | UERGS



SECRETARIA DA
EDUCAÇÃO



UNDIME RS
União dos Dirigentes Municipais
de Educação

SINEPE/RS
SINDICATO DO ENSINO PRIVADO



UERGS
Universidade Estadual do Rio Grande do Sul

BEM-VINDO AO DESAFIO DO PRIMEIRO DIA D

A **Base Nacional Comum Curricular (BNCC)** é um documento normativo que define o conjunto progressivo de aprendizagens essenciais que todos os estudantes têm o direito de desenvolver ao longo das etapas e modalidades da educação básica. Este documento foi construído a partir da Constituição Federal, da Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional, das Diretrizes Curriculares Nacionais da Educação Básica e do Plano Nacional de Educação, cujos fundamentos pedagógicos consistem no desenvolvimento de competências e no compromisso da educação integral.

O **Referencial Curricular Gaúcho (RCG)**, documento elaborado em regime de colaboração entre a Secretaria de Estado da Educação (SEDUC), a União Nacional dos Dirigentes Municipais da Educação (UNDIME/RS) e o Sindicato do Ensino Privado no Rio Grande do Sul (SINEPE/RS), será o orientador dos currículos das escolas gaúchas a partir de 2019. As mudanças, que seguem as diretrizes da Base Nacional Comum Curricular (BNCC), valerão para a Educação Infantil e o Ensino Fundamental.

Para realizar a **Formação Continuada de Professores do Rio Grande do Sul**, eventos formativos denominados “**Dia D**” estão sendo organizados. O **Primeiro Dia D**, que ocorre hoje, 12 de abril, foi pensado como um momento de reconhecimento das redes em todo o Estado, realizado em duas etapas. Durante a primeira etapa você respondeu a um questionário específico sobre as suas atividades: **Gestor** ou **Professor**. As respostas permitirão um **Diagnóstico** para que as equipes responsáveis pelas formações compreendam cada Regional e ofereçam atividades adequadas com base na realidade local. Queremos que a proposta da formação seja feita de maneira colaborativa.

Reforçamos que a prática da docência torna necessária a formação constante - um direito de todo(a) professor(a) que precisa ser garantido pelo Estado e, em contrapartida, um dever de todo(a) professor(a) para que possa aperfeiçoar constantemente sua prática e se apropriar de novas possibilidades pedagógicas e novas tecnologias. Também é um momento de nos fazermos ver, ouvir e sentir. Todos teremos voz e vez se participarmos das atividades e nos integramos nas ações, tendo a oportunidade de apresentar os seus melhores resultados ao aplicar o que está sendo proposto pelos formadores. Aí entra a segunda etapa deste **Primeiro Dia D**.

Apresentamos o **Desafio sobre a BNCC e o RCG!** Vamos juntos apoiar a transformação do Rio Grande do Sul, por meio da Educação?



SECRETARIA DA
EDUCAÇÃO



SINEPE/RS
SINDICATO DO ENSINO PRIVADO



COMPETÊNCIAS GERAIS DA EDUCAÇÃO BÁSICA

A **Base Nacional Comum Curricular (BNCC)** estabelece conhecimentos, competências e habilidades, os quais se espera que todos os estudantes desenvolvam ao longo da escolaridade básica (MEC, 2018). Orientada pelos princípios éticos, políticos e estéticos traçados pelas **Diretrizes Curriculares Nacionais da Educação Básica**, a **BNCC** direciona a educação brasileira para a formação humana integral e para a construção de uma sociedade mais humana, justa, democrática e inclusiva, além de voltada para a preservação da natureza (BRASIL, 2013). Assim estamos também alinhados à Agenda 2030 da Organização das Nações Unidas (ONU). A **Base** apresenta 10 competências gerais consideradas “mobilizações de conhecimentos de acordo com os princípios éticos, estéticos e políticos, que visam a formação humana em suas múltiplas dimensões”.

Compreendemos que conhecer as **Competências Gerais da Educação Básica** é o primeiro passo para estarmos preparados para dar início às ações que colocarão em prática as propostas da **BNCC**. Vamos juntos começar essa caminhada?

1. **Conhecimento:** Valorizar e utilizar os conhecimentos historicamente construídos sobre o mundo físico, social, cultural e digital para entender e explicar a realidade, continuar aprendendo e colaborar para a construção de uma sociedade justa, democrática e inclusiva.
2. **Pensamento científico, crítico e criativo:** Exercitar a curiosidade intelectual e recorrer à abordagem própria das ciências, incluindo a investigação, a reflexão, a análise crítica, a imaginação e a criatividade, para investigar causas, elaborar e testar hipóteses, formular e resolver problemas e criar soluções (inclusive tecnológicas) com base nos conhecimentos das diferentes áreas.
3. **Repertório cultural:** Valorizar e fruir as diversas manifestações artísticas e culturais, das locais às mundiais, e também participar de práticas diversificadas da produção artístico-cultural.
4. **Comunicação:** Utilizar diferentes linguagens – verbal (oral ou visual-motora, como Libras, e escrita), corporal, visual, sonora e digital –, bem como conhecimentos das linguagens artística, matemática e científica, para se expressar e partilhar informações, experiências, ideias e sentimentos em diferentes contextos e produzir sentidos que levem ao entendimento mútuo.
5. **Cultura digital:** Compreender, utilizar e criar tecnologias digitais de informação e comunicação de forma crítica, significativa, reflexiva e ética nas diversas práticas sociais (incluindo as escolares) para se comunicar, acessar e disseminar informações, produzir conhecimentos, resolver problemas e exercer protagonismo e autoria na vida pessoal e coletiva.



SECRETARIA DA
EDUCAÇÃO



SINEPE/RS
SINDICATO DO ENSINO PRIVADO



6. **Trabalho e projeto de vida:** Valorizar a diversidade de saberes e vivências culturais e apropriar-se de conhecimentos e experiências que lhe possibilitem entender as relações próprias do mundo do trabalho e fazer escolhas alinhadas ao exercício da cidadania e ao seu projeto de vida, com liberdade, autonomia, consciência crítica e responsabilidade.
7. **Argumentação:** Argumentar com base em fatos, dados e informações confiáveis, para formular, negociar e defender ideias, pontos de vista e decisões comuns que respeitem e promovam os direitos humanos, a consciência socioambiental e o consumo responsável em âmbito local, regional e global, com posicionamento ético em relação ao cuidado de si mesmo, dos outros e do planeta.
8. **Autoconhecimento e autocuidado:** Conhecer-se, apreciar-se e cuidar de sua saúde física e emocional, compreendendo-se na diversidade humana e reconhecendo suas emoções e as dos outros, com autocrítica e capacidade para lidar com elas.
9. **Empatia e cooperação:** Exercitar a empatia, o diálogo, a resolução de conflitos e a cooperação, fazendo-se respeitar e promovendo o respeito ao outro e aos direitos humanos, com acolhimento e valorização da diversidade de indivíduos e de grupos sociais, seus saberes, identidades, culturas e potencialidades, sem preconceitos de qualquer natureza.
10. **Responsabilidade e cidadania:** Agir pessoal e coletivamente com autonomia, responsabilidade, flexibilidade, resiliência e determinação, tomando decisões com base em princípios éticos, democráticos, inclusivos, sustentáveis e solidários.

O texto de Apresentação da **BNCC** destaca que é imprescindível considerar que as **competências gerais da Educação Básica**, apresentadas acima, inter-relacionam-se e desdobram-se no tratamento didático proposto para as três etapas da Educação Básica (Educação Infantil, Ensino Fundamental e Ensino Médio), articulando-se na construção de conhecimentos, no desenvolvimento de habilidades e na formação de atitudes e valores, nos termos da **Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional** (LDB, Lei nº 9.394/1996).

O foco nas competências não é um conceito novo, uma vez que desde as décadas finais do século XX e ao longo do início do século XXI tem orientado diferentes países e vários Estados e Municípios brasileiros na construção de seus currículos. É ainda o enfoque adotado pelas avaliações internacionais da **Organização para a Cooperação e Desenvolvimento Econômico (OCDE)**, que coordena o **Programa Internacional de Avaliação de Alunos (Pisa)**, e da **Organização das Nações Unidas para a Educação, a Ciência e a Cultura (Unesco)**, que instituiu o **Laboratório Latino-americano de Avaliação da Qualidade da Educação para a América Latina (LLECE)**.

Agora que as competências gerais já foram apresentadas vamos aprender um pouco sobre o método que vai orientar o **Desafio do Dia D: *Design Thinking***.



SECRETARIA DA
EDUCAÇÃO



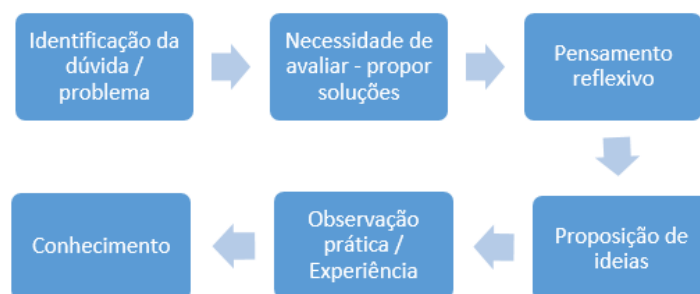
SINEPE/RS
SINDICATO DO ENSINO PRIVADO



PEDAGOGIA DE PROJETOS, APRENDER FAZENDO E *DESIGN THINKING*

Para darmos andamento à proposta do **Desafio**, vamos aprender mais alguns conceitos. Vale reforçar que este é um material sucinto que apresenta brevemente os temas para que o Desafio possa ser realizado. Para aprofundamentos, deixaremos na última sessão dicas de conteúdos mais aprofundados e detalhados sobre a aplicação dos diversos conceitos e teorias nas práticas didáticas. Considerem este material um algo que abre caminho para infinitas possibilidades de estudos e aprendizados e não pretende, de forma alguma, esgotar o tema!

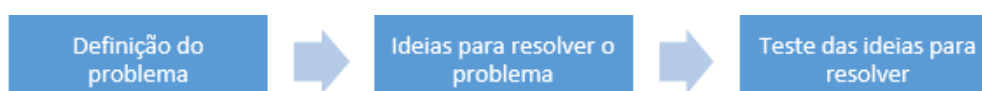
Para entender a **Pedagogia de projetos** e do **Aprender fazendo (Learning by doing)** que depois leva aos conceitos do **Design Thinking** vamos considerar as teorias propostas por **John Dewey**. Segundo ele, para formarmos pessoas completas em sua visão de mundo, a escola e a educação devem ser meios de difusão de valores sociais, culturais e éticos, que proporcionem aos indivíduos o potencial de analisar, avaliar e utilizar os conhecimentos adquiridos na escola, com aplicação no mundo real (Dewey, 1953). O papel do educador neste processo educativo é de planejamento e de proposição de ambientes de aprendizagem para os estudantes (Spagnolo, 201?), permitindo o desenvolvimento de processo ativo e contínuo que envolve:



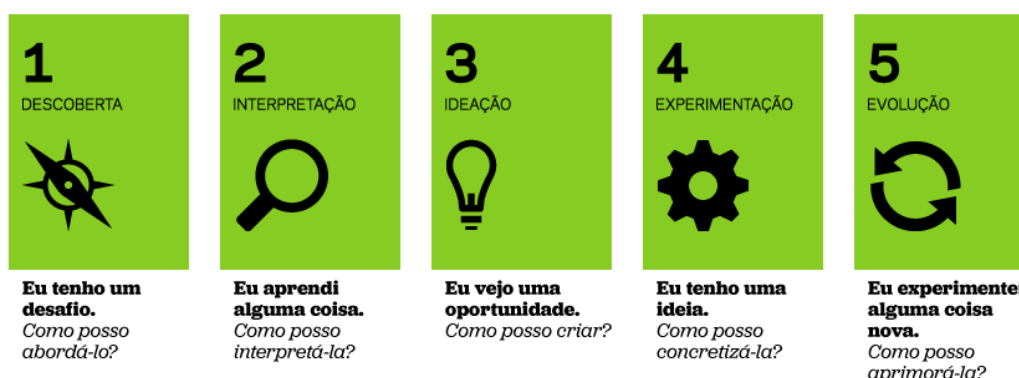
Assim, por meio da experiência obtida no processo, os envolvidos obtêm um avanço chamado “ganho de conhecimento” que constitui o “resultado” perceptível ao final do processo. Isso envolve explorar a curiosidade, as dúvidas e as incertezas, realizar investigação, observações e experimentação para incentivar e desenvolver o ato de pensar, respeitando e cultivando a curiosidade e o ritmo dos estudantes. **Nesta proposta todos os envolvidos seriam autores e protagonistas dos processos de ensino e aprendizagem.** Foi com base na ideia de que a **educação é um processo de vida e não uma preparação para a vida futura** que Dewey propôs a Pedagogia de Projetos; que nada mais é do que **o ensino por meio da experiência**. O aluno parte de um problema concreto no qual esteja interessado, planeja soluções, colhe informações e testa os seus planos para observar se a proposta dará certo.



As atividades educativas passam a ser elaboradas pelos professores e pelos alunos e promovem a integração e a cooperação em sala de aula. É importante que o projeto tenha em mente a resolução de um problema que esteja relacionado com as experiências dos alunos e, portanto, em harmonia com os seus interesses. Os objetivos do trabalho educativo precisam estar bem definidos e precisamos tentar pensar em que sentido os alunos serão modificados para podermos pensar em um método avaliativo que pode ser criativo e inovador. Vale ressaltar que não haverá “certo” ou “errado”, mas que as ideias serão “validadas” ou “invalidadas” por meio dos testes. Uma das principais características é a flexibilidade, pois as ideias para chegar à solução do problema precisam ser testadas e questionadas antes de serem descartadas, valorizando a ação reflexiva dos estudantes; além disto, circunstâncias que fogem do controle podem redirecionar todo o projeto (recursos, por exemplo). Algo a ser ressaltado é que todo o projeto será único para cada grupo e é importante não tentar fazer comparações entre grupos distintos, pois as realidades e características dos componentes nunca serão idênticas. Basicamente a **Pedagogia de projetos** ou o **Aprender fazendo** prevê as etapas abaixo, que podem ser cíclicas para testar as diversas ideias e chegar a uma conclusão.



O **Design Thinking** é o conjunto de ideias e *insights* para abordar problemas, relacionados a futuras aquisições de informações, análise de conhecimento e propostas de soluções. Em relação ao seu desenvolvimento enquanto proposta metodológica e didática de ensino, pode-se afirmar que é uma metodologia criativa e prática para a resolução de problemas (Spagnolo, 2017). A concepção de projetos, além de ser experimental busca a inovação criando espaço real para experimentação de algo novo (Spagnolo, 2017). A falha passa a ser um caminho para o aprendizado (aprender com os próprios erros), permitindo que novas ideias surjam a todo momento (Spagnolo, 2017). As fases do processo, de acordo com o site **Design Thinking para Educadores** são:



Fonte: <https://www.dtparaeducadores.org.br/site/o-que-e-design-thinking/>



SECRETARIA DA
EDUCAÇÃO



SINEPE/RS
SINDICATO DO ENSINO PRIVADO



O que é complementar em relação à **Pedagogia de projetos** é que o **Design Thinking** tem o ser humano como base ao iniciar pela etapa da compreensão das necessidades e motivações dos envolvidos. Assim como a **Pedagogia de projetos** permite que todos aprendam fazendo. O processo prioriza o trabalho em equipes multidisciplinares, pois permite incluir diferentes pontos de vista (culturais, contextuais, experiências pessoais e processos de vida dos indivíduos), incentiva a criatividade coletiva e reforça a criatividade individual. Indiferente do tamanho do problema, parte do princípio de que todos podem ser protagonistas do processo de propor/criar a mudança e a transformação.

Partindo disto, a ideia deste **Desafio do Dia D** é colocar em prática o **Design Thinking**, utilizando esta metodologia para um trabalho em equipe multidisciplinar para propor uma forma de incluir nas práticas as **competências gerais da Educação Básica**. Não se preocupe caso ainda existam dúvidas, em seguida apresentamos o **Desafio** mais detalhadamente e nos itens subsequentes, detalhamos as etapas do **Design Thinking** para que as equipes possam se dedicar em cada uma delas pelo tempo que for necessário. A ideia é que cada equipe avance nas etapas somente depois de ter certeza de que dominou a etapa anterior. Quer entender um pouco melhor? Você pode assistir a este vídeo: <https://vimeo.com/89135808>.

Vamos iniciar mais esta etapa, para construirmos juntos a transformação do Rio Grande do Sul, por meio da Educação?



SECRETARIA DA
EDUCAÇÃO



SINEPE/RS
SINDICATO DO ENSINO PRIVADO



O DESAFIO

Conforme mencionado no item anterior, a proposta desde **Desafio do Dia D** é aplicar, de acordo com a realidade de cada escola e de cada equipe participante, os conceitos de **Design Thinking**. As etapas serão detalhadas a seguir, mas antes de ir para a etapa 1 vamos pensar em como formar **a nossa equipe?**

As equipes, com no máximo seis professores(as), precisam ser:

- 1) **Multidisciplinares;**
- 2) **Multiseriais;**
- 3) Se possível, **multi-redes**, ou seja, sempre que for possível, incluir um(a) professor(a) que tenha experiência em mais de uma rede (municipal, estadual, privada).

Lembrem que a diversidade é um dos preceitos básicos do **Design Thinking!!!**

Algumas dicas e sugestões:

- Quando começarem as discussões façam inicialmente uma “chuva de ideias” ou “brainstorming”. Não descartem nenhuma ideia – anotem tudo, pois poderá ser importante em alguma outra etapa posterior. Lembrem que não existe certo ou errado.

Como fazer a “chuva de ideias”?

Atenção – é só um exemplo para usar durante as etapas! Não precisa fazer ainda. Mas se o grupo todo quiser treinar primeiro, também é interessante!

Para a definição de um problema (a orientação sobre o tema para pensar o problema virá depois) defina um tempo – por exemplo 10 minutos – para que todos do grupo possam opinar. Neste tempo, todos(as) devem falar ideias ou palavras chaves que consideram importantes para ajudar a definir o problema. Podem citar problemas atuais, exemplos do passado, algo que incomoda um amigo, nesta escola, em outra escola, que viu na TV. Tudo que passar pela cabeça.

Alguém precisa anotar as ideias e controlar o tempo (essa pessoa também pode participar). Para anotar podem usar o quadro, um cartaz, um caderno, post-its! Anotem tudo. Depois façam uma foto disto para registro pois poderá ser necessário em algum outro momento!

Depois da “**chuva de ideias**”, a equipe analisará as ideias e definirá o problema com base na sua realidade. Pode ser: Qual o problema mais urgente? Qual beneficiará mais diretamente a equipe? Qual pode ser testado mais facilmente? A equipe pode se organizar da melhor maneira possível, mas definam também um tempo para concluir a atividade. **Anotem como tudo está sendo feito, registrem com fotos, quando possível.**



SECRETARIA DA
EDUCAÇÃO



SINEPE/RS
SINDICATO DO ENSINO PRIVADO



TEMA DO DESAFIO

A equipe proponente deste **Desafio** gostaria que partíssemos da realidade de cada professor(a). Queremos observar, olhar e ouvir a nossa realidade, o nosso dia-a-dia e poder pensar, dialogar, registrar os problemas que estamos vivenciando. Este desafio então não vai pensar diretamente nos problemas que os nossos estudantes enfrentam, nem nos problemas em geral da comunidade escolar.

Queremos que cada equipe olhe para o lado, olhe para dentro, ouça a si mesmo, ouça os colegas e proponha neste **Desafio** a análise de um problema que afeta e interfere no dia-a-dia do fazer pedagógico do(a) professor(a). O problema que nos afeta antes de entrar na sala de aula, às vezes, antes mesmo de chegar à escola. Vamos problematizar e empatizar tendo como pano de fundo o “ser professor(a)”. Vale relembrar que, como definição, **Design Thinking** é um novo jeito de pensar e abordar problemas ou, de outra forma, um modelo de pensamento centrado nas pessoas e, por isso, ele se aplica ao ensino e à educação.

Lembrem, ainda, que na proposta será necessário relacionar o problema selecionado e as propostas de soluções com as **competências gerais da Educação Básica**. Ou seja, precisamos nos perguntar quais as competências estaremos desenvolvendo ao lidar com esse problema e sugerir soluções para o mesmo.

É importante ter isso em mente antes de ir para a **Etapa 1!** Não definam o problema ainda, mas mantenham o propósito do **Desafio** em suas mentes e corações.



SECRETARIA DA
EDUCAÇÃO



SINEPE/RS
SINDICATO DO ENSINO PRIVADO



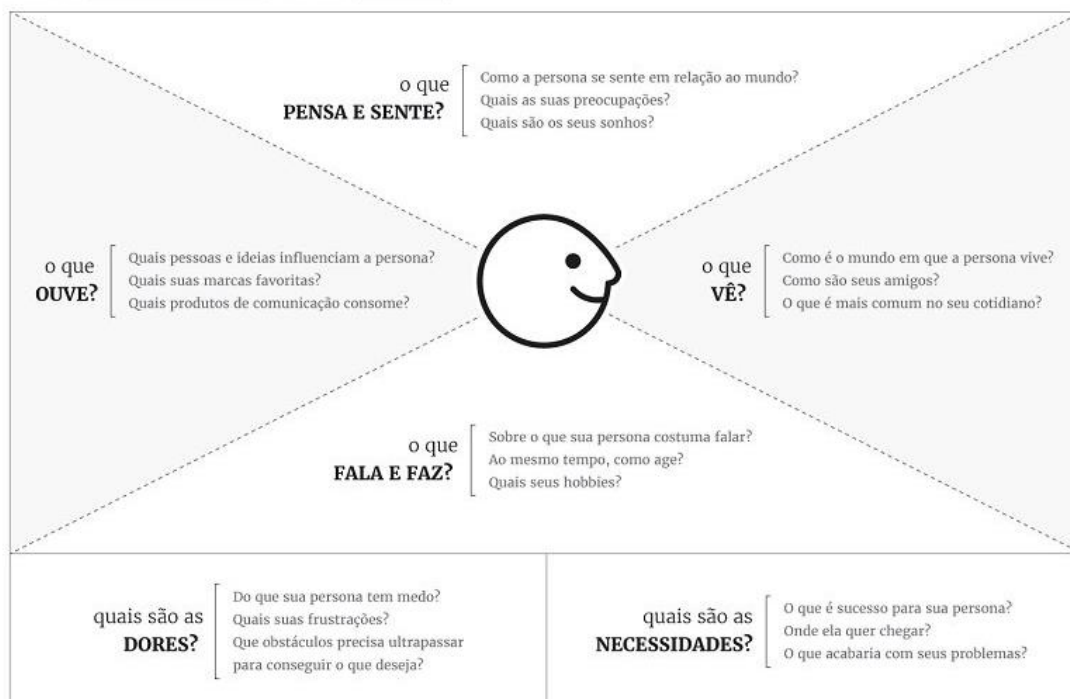
ETAPA 1

Descoberta

Todo processo de DT começa com uma observação das pessoas envolvidas no desafio para que possamos entender quais são suas necessidades antes de começar a pensar em um projeto.

<https://www.dtparaeducadores.org.br/site/download-de-capitulos/>

A primeira fase do **Design Thinking** é chamada de “processo de empatia”. Nesta etapa vamos usar o **Mapa da Empatia** (figura abaixo) e pensar no nosso personagem: o(a) professor(a). A equipe pode escolher alguém em especial ou usar a figura geral do(a) professor(a) para se colocar no lugar dele(a). Tentem imaginar o que esse personagem sente, o que ele vê, o que ele fala e faz; o que ele ouve. Sigam o mapa abaixo e façam os registros. Pense e registre quais as principais dores e quais as principais necessidades. Anotem tudo (podem imprimir o mapa da empatia em formato maior e usar post-its ou registrar as informações diretamente na figura). Tomem o tempo que for necessário para sentirem-se na pele do personagem e detalhar ao máximo as informações.



Fonte: <https://resultadosdigitais.com.br/blog/mapa-da-empatia/>



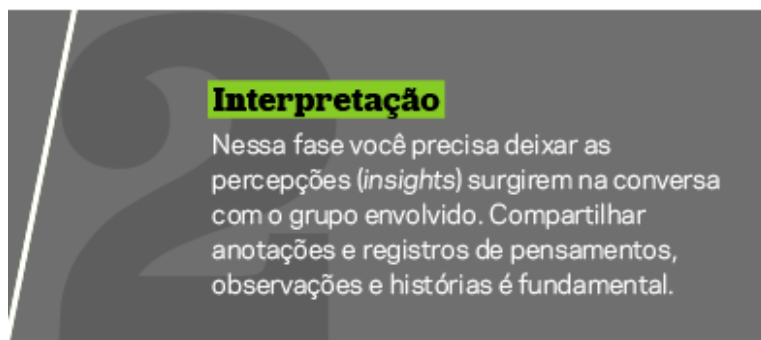
SECRETARIA DA
EDUCAÇÃO



SINEPE/RS
SINDICATO DO ENSINO PRIVADO



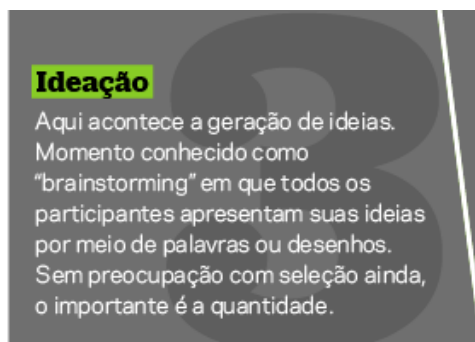
ETAPA 2



<https://www.dtparaeducadores.org.br/site/download-de-capitulos/>

Com as informações sobre o **personagem** registradas no **Mapa da empatia**, começa a fase de definição ou observação. Neste momento, a equipe definirá o problema exato que gostariam de resolver; bem como as demandas que serão atendidas. Podem listar todos os problemas utilizando o método **chuva de ideias** apresentado anteriormente. Não descartem problemas, listem todos e permitam que todos do grupo se expressem. Depois de um tempo pré-definido, vejam se todos os problemas do personagem foram discutidos/apresentados e façam uma análise de todos eles. Com base na análise escolham um dos problemas para em seguida ir para a Etapa 3, se ainda houver tempo.

ETAPA 3



<https://www.dtparaeducadores.org.br/site/download-de-capitulos/>

Depois de definir o personagem (Etapa 1) e escolher o problema que será solucionado (Etapa 2) é a vez de fazer uma nova chuva de ideias. Desta vez, a equipe usará a criatividade e apresentará soluções. Mais uma vez, anotem tudo. Nenhuma ideia é "certa" ou "errada", todas as ideias são aceitas e registradas. Não devemos ter medo de errar. É importante permitir que todos(as) se expressem – para tanto a equipe não deve criticar as ideias. Neste momento tudo é registrado como uma "hipótese a ser testada". Façam isso por um tempo determinado ou parem quando a equipe considerar que já expressou todas as possíveis soluções. Se ainda houver tempo a equipe pode passar para a Etapa 4.



SECRETARIA DA
EDUCAÇÃO



SINEPE/RS
SINDICATO DO ENSINO PRIVADO



ETAPA 4

Experimentação

Essa é a fase para dar vida às ideias. Criar protótipos para tornar as ideias tangíveis e depois apresentar a outras pessoas que possam analisar e dar sugestões para refinar a ideia.

<https://www.dtparaeducadores.org.br/site/download-de-capitulos/>

Agora que a equipe já tem ideias para solucionar os problemas (Etapa 3) é hora de criar modelos e compreender se cada uma das ideias que surgiram são viáveis ou inviáveis. Podem classificar as ideias e manter somente as viáveis, ou seja, as ideias que podem ser realizadas pela equipe. A ideia ou as ideias precisam virar “protótipos”. Dependendo do problema e das propostas de soluções, estes protótipos podem ser um planejamento sobre como pôr a ideia em prática, ou o desenho de um produto; ou ainda um projeto com o roteiro para a execução.

ETAPA 5

Evolução

Uma vez criado o projeto, é importante planejar os próximos passos para que ele seja realizado e também acompanhado e avaliado. A construção e o aprendizado são permanentes.

<https://www.dtparaeducadores.org.br/site/download-de-capitulos/>

Esta é a etapa prática e que vai demandar mais trabalho para as equipes que efetivamente colocarem em prática a proposta do Desafio. Agora precisamos testar, ou seja, aplicar as ideias para solucionar o problema. Fazemos os testes, registramos os resultados, podemos voltar para a Etapa 4, reajustar a ideia e testar novamente. A versão final do trabalho da equipe, neste caso, será a apresentação de um relatório conforme o próximo item. É preciso que o personagem (ou os personagens) participem desta Etapa final e definam se o processo funcionou, e se ainda há a necessidade de mais melhorias. Caso sua equipe resolva testar o processo poderá relatar no próximo Dia D, em junho.

Lembrem-se que a ideia é aprender o processo e aplicar em outros momentos práticos, seja no dia-a-dia; seja com seus alunos; com sua família. Existem muitas aplicações possíveis deste método.



SECRETARIA DA
EDUCAÇÃO



SINEPE/RS
SINDICATO DO ENSINO PRIVADO



Universidade Estadual do Rio Grande do Sul

COMO APRESENTAR O RELATÓRIO

A ideia é que, durante o **segundo Dia D**, em junho de 2019, as equipes que conseguirem concluir todas as etapas e tiverem os resultados das testagens, possam apresentar o seu projeto às demais equipes. Para tanto, pensamos que um Relatório com o máximo de 10 páginas incluindo informações sobre as atividades de todas as etapas, relato de dificuldades, relato de acertos, poderia ser uma excelente opção. Para apresentar os relatos às demais equipes, sugerimos que, no próximo dia D, as equipes organizadoras da formação reservem entre 30 e 40 minutos para este momento.

Até lá teremos os nossos formadores que poderão ficar responsáveis por receber estes relatórios e encaminhar para a Equipe que coordena a proposta. Esta equipe indicará formas de publicação deste material para que fiquem disponíveis e possam auxiliar não somente os(as) professores(as) gaúchos, mas também qualquer professor(a) ou pesquisador(a) que tenha interesse sobre o tema.

Não esquecer de dar destaque nos relatos sobre o problema, as soluções propostas, as testagens e, principalmente, definir quais **competências gerais da Educação Básica** e de que forma elas foram incorporadas ao projeto de **Design Thinking**. Também queremos saber como a equipe se sentiu realizando o desafio!



SECRETARIA DA
EDUCAÇÃO



SINEPE/RS
SINDICATO DO ENSINO PRIVADO



QUERO SABER MAIS SOBRE...

Base Nacional Comum Curricular

<http://basenacionalcomum.mec.gov.br/>

Referencial Curricular Gaúcho

<http://curriculo.educacao.rs.gov.br/>

Competências gerais da BNCC

<https://novaescola.org.br/bncc/conteudo/1/conheca-e-entenda-as-competencias-gerais-da-bncc>

Learning by Doing (Aprender Fazendo)

<https://www.aitsl.edu.au/docs/default-source/default-document-library/aitsl-learning-through-doing-introduction-to-design-thinking.pdf?sfvrsn=0>

Design Thinking

SPAGNOLO, C. (2017) A Formação Continuada de Professores: O Design Thinking como Perspectiva Inovadora e Colaborativa na Educação Básica. Disponível em: http://tede2.pucrs.br/tede2/bitstream/tede/7410/2/TES_CARLA_SPAGNOLO_COMPLETO.pdf

Design Thinking para Educadores: <https://www.dtparaeducadores.org.br/site/>

Oportunidade de aplicar o Design Thinking: Olimpíadas do Conhecimento

A UERGS coordena a **Olimpíada Nacional de Desenvolvimento de Aplicativos** e o tema neste ano é **Redução de Desigualdades**. Que tal incentivar os alunos a aplicar o **Design Thinking** e ainda inscrever uma equipe em uma Olimpíada Nacional? Além de tudo é possível aprender a criar projetos, aplicativos e vídeos. Em breve um curso de formação será divulgado no site do evento.

Acesse o Edital: <https://proex.uergs.edu.br/programas/olimpiada-de-aplicativos>



SECRETARIA DA
EDUCAÇÃO



SINEPE/RS
SINDICATO DO ENSINO PRIVADO

