

Este caderno de atividades acompanha o material *Design Thinking para Educadores*, disponível gratuitamente no endereço:
www.dtparaeducadores.org.br

Caderno de Atividades

***Design
Thinking***
PARA EDUCADORES

MEU DESAFIO:

***Design
Thinking***
PARA EDUCADORES

O que é *Design Thinking*?

Design Thinking parte do princípio de que podemos fazer a diferença, em um processo intencional para alcançar soluções novas e relevantes que criem impacto positivo.

Design Thinking permite acreditar em suas habilidades criativas e em um processo que transforma desafios difíceis em oportunidades.

Design Thinking é:
centrado no ser humano
colaborativo
otimista
experimental

Bem-vindo ao Caderno de Atividades do designer

Este caderno de atividades inclui instruções passo a passo para completar seu desafio utilizando o processo de *Design Thinking*. É um guia de início rápido no processo do *Design Thinking* e tem mais utilidade quando combinado com o caderno para educadores.

O material *Design Thinking para Educadores* contém instruções e explicações em profundidade daquilo que está destacado a cada passo neste caderno. Ele também traz exemplos de como educadores como você têm utilizado *Design Thinking* em seu trabalho.

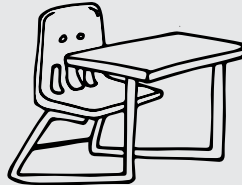
Este caderno de atividades acompanha o *Caderno Design Thinking para Educadores*, disponível gratuitamente no endereço www.dtparaeducadores.org.br

ESTE CADERNO DE ATIVIDADES PODE AJUDAR A ENCARAR QUALQUER DESAFIO. FREQUENTEMENTE VEMOS DESAFIOS QUE TRATAM DE ALGUM DOS ASPECTOS SEGUINTE:



CURRÍCULO

Todos os dias você desenvolve maneiras de interagir com seus alunos para ensinar conteúdos. Você pode seguir um processo de design para ser mais intencional ao relacionar esse conteúdo aos interesses e desejos dos aprendizes de hoje ao saber mais sobre as coisas que eles fazem fora da escola e conectando isso ao conteúdo que você vai apresentar a eles.



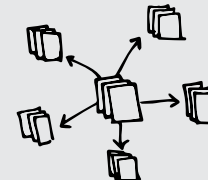
ESPAÇO

O ambiente físico da sala de aula emite um grande sinal de como você quer que os alunos se comportem. Nossa tendência é pensar que os espaços da sala de aula são padronizados: crianças em fileiras, sentadas em suas carteiras. Ao repensar os espaços, podemos passar uma nova mensagem aos estudantes sobre como eles devem se sentir e interagir na sala de aula.



PROCESSOS E FERRAMENTAS

Sua escola já tem uma série de processos ou ferramentas que podem ser ou não úteis para levá-la ao sucesso. Isso normalmente está fora da sala de aula e da interação para o aprendizado, e gira mais em torno de como o sistema opera. Todo processo foi desenhado e pode, portanto, ser redesenhado! Algumas vezes, criar ferramentas pode ser essencial para apoiar o desenho de novos processos.



SISTEMAS

Nem todas as pessoas podem tomar decisões sobre o sistema no qual estão inseridas, mas todas podem contribuir para o desenho de um novo sistema. Planejar sistemas é equilibrar a complexidade de diferentes necessidades na operação. Ao desenhar um sistema, sempre definimos estratégias de alto nível afirmando visões, prioridades, políticas e comunicações essenciais acerca das ideias.

Olá, designer!

Seja este seu primeiro ou quinquagésimo projeto de design, ele é um grande passo para encarar um desafio da sua sala de aula, de sua escola ou de sua comunidade ao propor novas soluções a partir das necessidades e dos desejos das pessoas. Bacana!

Este caderno tem o objetivo de ajudá-lo a estruturar seus processos de criação e registro de ideias. Utilize-o da maneira mais útil para você... É possível utilizar alguns métodos ou todos eles, a escolha é sua.

Primeiro passo... defina seu desafio e crie um plano para o projeto.

Começando

Nesta seção

0-1 Defina o Desafio

0-2 Crie um Plano de Projeto

0-3 Crie um Cronograma



0-1 Defina o Desafio

Sessão de sonhos e pesadelos

Encontrar oportunidades de design quase sempre é resultado da percepção de um problema. Algumas vezes elas aparecem como desejos ("Eu gostaria muito que minha escola tivesse ___"). Outras vezes aparecem como reclamações ("Me irrita que nós não ___"). Qualquer começo é bom. Você pode experimentar com um amigo: compartilhe seus sonhos e pesadelos e tente extrair daí oportunidades de design.

Agora, transforme essas constatações em desafios possíveis. Comece sua questão como "Como podemos...", CP, para encurtar. Isso transforma os problemas que você vê em oportunidades de design.

SONHOS / COISAS QUE EU GOSTARIA QUE EXISTISSEM

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....



COMO PODEMOS...

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....



PESADELOS / COISAS QUE PODIAM SER MELHORES

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....



COMO PODEMOS...

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

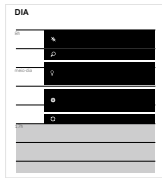




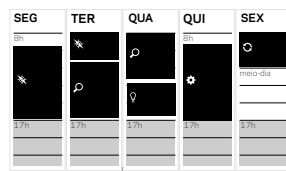
0-3 Crie um Cronograma

O processo de *Design Thinking* é flexível e pode se integrar à estrutura e ao calendário da sua escola. O processo por ser realizado em um dia, uma semana, um ano ou mais. O que você coloca no seu desafio determina o que vai sair dele. A profundidade do *insight*, as áreas de oportunidades e o nível de refinamento conceitual e impacto sempre vão depender do tamanho do seu projeto. Por agora, escolha por quanto tempo você gostaria de trabalhar. Depois de iniciar o projeto, você pode perceber a necessidade de evoluir o plano para atender às necessidades do desafio.

CIRCALE SEU PLANO



Em um dia



Em uma ou duas semanas



Ao longo de meses

Esboce uma linha do tempo

Crie um cronograma para o projeto. Quais as principais datas? Você precisa de um protótipo antes das férias? Você quer compartilhar aprendizados em reuniões de pais ou apresentar os conceitos ao conselho escolar? Considere prazos, reuniões e datas de encontros ao longo do período.

Checklist do Projeto

Do que você precisa para começar esse projeto? Você precisa alinhar agendas para conduzir o desafio em um dia de treinamento profissional? Você precisa agendar espaços ou fazer requerimento de materiais? Você precisa da ajuda de quem?

CHECKLIST

-
-
-
-
-
-
-
-
-
-
-
-
-
-
-
-
-
-

PARA ME AJUDAR COM O PLANEJAMENTO, VOU ENVOLVER:

Blank space for listing people to be involved in the project planning.

●

→

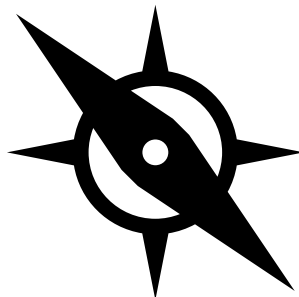
TEMPO

QUERO COMPLETAR A PRIMEIRA FASE DO PROJETO ATÉ:

Ótimo!

Você definiu o desafio para criar soluções e esboçou um plano de trabalho para você e sua equipe.

Agora, você está pronto para a primeira fase do processo de design: a Descoberta.



1

DESCOBERTA

NESTA SEÇÃO:

- 1-1 Entenda o Desafio**
- 1-2 Prepare a Pesquisa**
- 1-3 Reúna Inspirações**



1-1 Entenda o Desafio

Revise o desafio

O que sua equipe sabe sobre o desafio? Registre ideias-chave, restrições e barreiras que surgirem na conversa.

IDEIAS, RESTRIÇÕES, BARREIRAS

Area with horizontal dotted lines for writing notes.

O que sua equipe sabe sobre o desafio? Registre ideias-chave, restrições e barreiras que surgirem na conversa.

COMO PODEMOS...

Compartilhe o que você sabe

O que você já sabe sobre o desafio? O que você gostaria de aprender mais? Registre suas impressões e suas questões.

EU JÁ SEI

Area with horizontal dotted lines for writing notes.

EU QUERO SABER MAIS

Area with horizontal dotted lines for writing notes.

Durante a fase de Descoberta, você ganhou um entendimento mais aprofundado, além de empatia e inspiração para o seu desafio de design.

Agora, durante a fase de Interpretação, a segunda fase do processo de design, você vai dar significado e definir melhor alguns insights que vieram das observações e entrevistas da fase de Descoberta.



2

INTERPRETAÇÃO

NESTA SEÇÃO:

2-1 Conte Histórias

2-2 Procure por Significado

2-3 Estruture Oportunidades



2-1 Conte Histórias

Documente seus aprendizados

Imediatamente após a uma entrevista, garanta que você registrou bem todo o seu aprendizado. Documente as observações, os pontos-chave da história e citações em papéis adesivos. Use os roteiros para se orientar.

QUEM VOCÊ CONHECEU? (PROFISSÃO, IDADE, LUGAR ETC.)

Qual foi o ponto mais memorável e surpreendente da história?

O que era mais interessante na forma como ele ou ela interagiam com o seu ambiente?

Qual era a maior preocupação desse(a) participante?
O que a(o) motivava?

O que a(o) frustrava?

Que questões você gostaria de explorar em uma próxima conversa?



Compartilhe histórias inspiradoras

Reveze-se com seus colegas para compartilhar histórias das pessoas com quem você conversou ou dos lugares que você conheceu. Enquanto você estiver ouvindo pessoas da sua equipe, registre as suas histórias e observações em papéis adesivos, usando um para cada observação. Registre os seus aprendizados mais interessantes aqui.

Aprendizados dos(as)
meus(minhas) colegas:

Aprendizados dos(as)
meus(minhas) colegas:

Aprendizados dos(as) meus(minhas) colegas:

Aprendizados dos(as) meus(minhas) colegas:

Aprendizados dos(as) meus(minhas) colegas:

Aprendizados dos(as) meus(minhas) colegas:



Crie um lembrete visual

Modelos, diagramas e ilustrações são ótimas ferramentas para comunicar *insights* ou informações complexas.

TENTE

Mapear as redes de conexões: pessoas, ações, objetos, interações.
Ilustrar fluxos de atividades ou de informações.
Mapear a jornada real ou simbólica das pessoas ou das ações no caso em questão.

Fluxograma



Diagrama de Venn

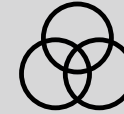
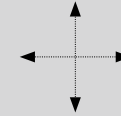
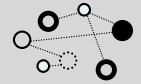


Diagrama de dois eixos (TWO-BY-TWO)



Mapa relacional



RABISQUE OU CRIE UM ESQUEMA VISUAL QUE AJUDE A EXPRESSAR OS SEUS INSIGHTS

Agora que você criou um ponto de vista e ressaltou as oportunidades para o seu desafio de design, você está pronto para avançar para a terceira fase o processo de design... Ideação!

A ideação vai ajudá-lo a criar o maior número possível de soluções de design para cumprir com o seu desafio.



3

IDEAÇÃO

NESTA SEÇÃO:

3-1 Gere Ideias

3-2 Refine Ideias



Facilite o brainstorming

Crie ou use algumas questões de aquecimento do método. Facilite o *brainstorming* para deixar as pessoas no clima. Que perguntas você vai usar?

PERGUNTAS DE AQUECIMENTO

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Em que assuntos o seu *brainstorming* vai focar?

ASSUNTOS

.....

.....

.....

.....

Que perguntas CP você vai utilizar?

COMO PODEMOS..

.....

.....

.....

.....

Está se sentindo travado(a)?

Aqui estão algumas outras possibilidades para você tentar:

Adicione limites

Mude a magnitude de uma solução adicionando limites de tamanho, preço, comprometimento de tempo e quantidade. Pergunte-se: "E se..." a solução fosse algo maior do que essa sala? Menor do que um amendoim? Levasse cinco anos para ser implementada? Levasse um minuto? Simplesmente não estivesse disponível? Estivesse disponível para poucas pessoas?

Seja específico em relação ao tempo ou à época

Pergunte-se: "E se isso fosse criado apenas para o uso durante a manhã? Ou apenas para a noite?"

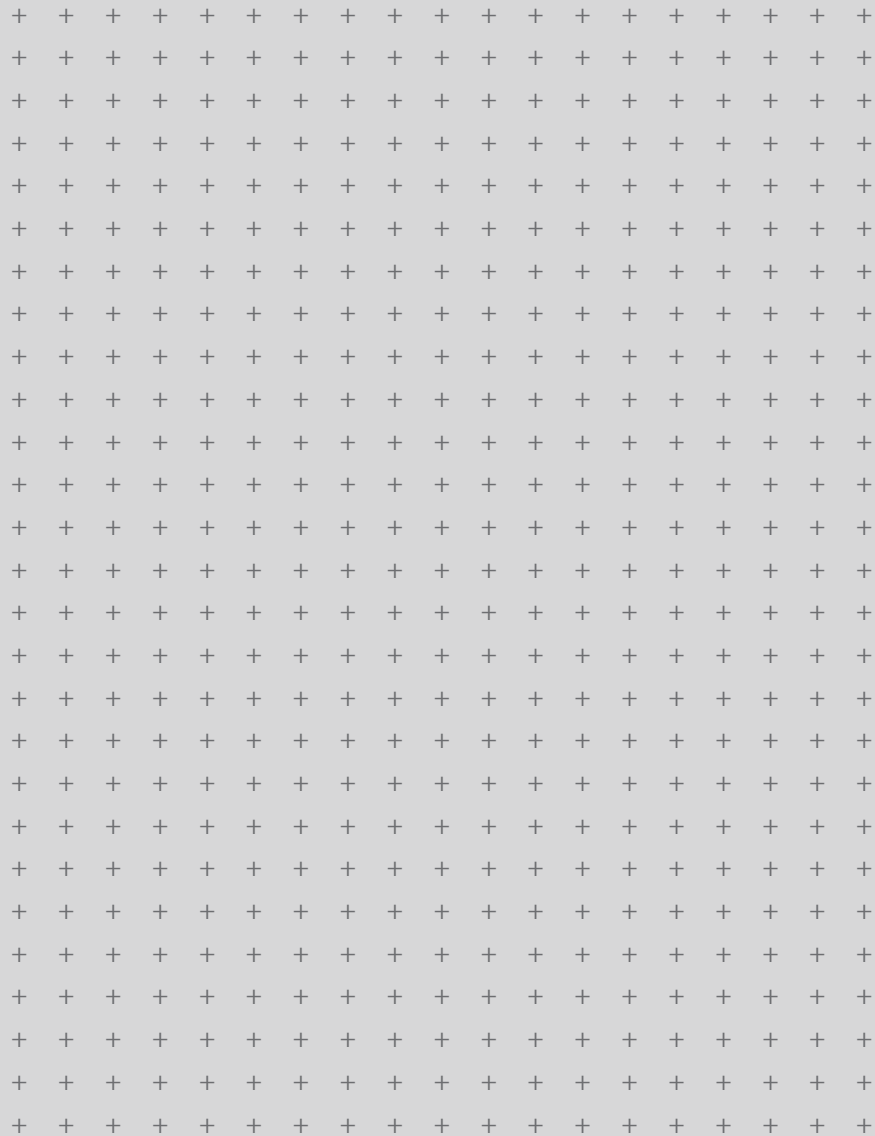
Coloque o foco no público-alvo

Pergunte-se: "E se fosse apenas para adolescentes? Ou crianças? Ou atletas? Ou pais e mães?"



Esboce para pensar

Escolha uma das ideias preferidas do *brainstorm* e faça um ou dois rascunhos visuais desses conceitos.



Peça a outro membro da equipe um *feedback* sobre a sua parte preferida do rascunho, bem como possíveis melhorias. O que eles(as) dizem?

NOTAS

Area with horizontal dotted lines for taking notes.



3-2 Refine Ideias

Promova um "choque de realidade"

O que está no centro dessa ideia que mais empolga você? Qual é o valor mais importante para o seu público-alvo? Qual é a necessidade real que você precisa resolver?

Faça uma lista de todos os desafios e barreiras que você está encontrando com essa ideia. O que você pode não estar enxergando? Quem faria oposição a essa ideia? O que você acha que é mais difícil de superar?

Partindo da lista que você criou no passo 1 dessa página, descrevendo os valores centrais de sua ideia, quais são outras formas de atender a essas necessidades?

VALORES, NECESSIDADES

Lined writing area for values and needs.

DESAFIOS, BARREIRAS

Lined writing area for challenges and barriers.

NOVOS CONCEITOS

Lined writing area for new concepts.



Descreva sua ideia

Crie uma descrição de uma ideia que você gostaria de prototipar (e repita a mesma operação também para outras ideias).

NOME DA PROPOSTA:

RASCUNHO

COMO FUNCIONA?

A QUAIS NECESSIDADES OU OPORTUNIDADES ESSA PROPOSTA RESPONDE?

.....
.....
.....
.....
.....
.....

DESCRIÇÃO DA PROPOSTA EM UMA FRASE:

.....
.....
.....
.....

QUEM ESSA PROPOSTA ENVOLVE, TANTO NA SUA CONSTRUÇÃO QUANTO EM SEU USO E SUA APLICAÇÃO?

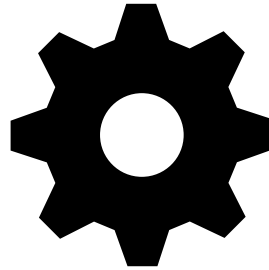
.....
.....
.....
.....
.....

O QUE VOCÊ ESPERA APRENDER POR MEIO DO PROTÓTIPO DESSA IDEIA?

.....
.....
.....
.....

Você agora deve ter gerado muitas ideias, e deve ter escolhido alguns poucos conceitos para prosseguir.

Nessa quarta fase do processo de design, a Experimentação, você vai prototipar para tornar um dos seus conceitos uma realidade.



4

EXPERIMENTAÇÃO

NESTA SEÇÃO:

4-1 Crie Protótipos

4-2 Obtenha Feedback



4-1 Crie Protótipos

Tire fotos

Assim que o seu protótipo estiver no mundo, tire algumas fotos dele e coloque aqui.

Coloque uma foto aqui

TENTE:

CRIAR PROTÓTIPOS SIMPLES, SEPARADOS UNS DOS OUTROS

"Funciona assim" (como o *back-end*, o sistema central, funciona). "Age assim" (como a interação do *front-end* funciona), e/ou "Se parece assim" (como é a cara do protótipo).

TENTAR "EXPERIMENTAR" OS PROTÓTIPOS

Coloque as pessoas para atuar ou usar o corpo para mostrar como funciona um protótipo.

DIMINUIR COISAS GRANDES

Use maquetes e modelos.

USE 2D

Use *storyboards* (organizador gráfico a partir de desenhos ou ilustrações) ou diagramas.

Coloque uma foto aqui

Coloque uma foto aqui

Coloque uma foto aqui



Facilite as conversas de *feedback*: documentando roteiros

Use estes roteiros para ajudar as pessoas a fornecerem *feedback* construtivo, e para ajudarem-no a considerar que partes do seu experimento você deve manter ou modificar.

MANTER

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

MANTER

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

AUMENTAR

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

AUMENTAR

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

DIMINUIR / PARAR

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

DIMINUIR / PARAR

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....



Integre o feedback

Qual era a intenção original do seu conceito? Revise o *feedback* advindo das suas sessões de teste. Baseando-se no *feedback* que você recebeu, os seus aprendizados e as ideias das fases de pesquisa de ideação ainda persistem?

REFLITA

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

De acordo com o seu *feedback*, o que você acha que é mais importante para que a sua ideia seja um sucesso? Como você pode melhorar o seu protótipo? Como você pode enfatizar o que foi bem recebido no seu protótipo?

FUNÇÕES PARA ITERAR / REPASSAR

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Utilize este espaço para seus apontamentos



Identifique as necessidades

Liste os recursos que você precisa para construir o seu conceito de forma mais avançada. Esses recursos estão disponíveis na sua escola? O que você precisa para comprar novos materiais?

DISPONÍVEIS NA ESCOLA

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

É NECESSÁRIO PROVIDENCIAR

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

CUSTO

.....

Como eu posso conseguir financiamento ou materiais de apoio?

FONTES

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

PESSOAS

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

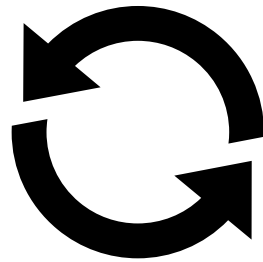
Quem pode ajudar você a realizar sua ideia? Quais são as capacidades que você está procurando? Quem está apoiando o seu conceito? Você precisa de alguém para capitanear a sua ideia?

Quanto tempo será necessário para construir esse conceito de maneira mais refinada? Você precisa de tempo para se preparar? Alguém precisa de treinamento? Você gostaria de usar algum horário de reunião que já esteja marcado de outra maneira?

● **TEMPO** —————→

***Você tem um protótipo funcionando no mundo!
Parabéns!***

Agora é hora do passo da Evolução no processo de design, quando você coleta os seus aprendizados e considera se você é capaz de escalar e engajar mais pessoas, para avançar com a sua solução.



5

EVOLUÇÃO

***5-1 Acompanhe o Aprendizado
5-2 Envolve mais Pessoas***



5-1 Acompanhe os Aprendizados

Defina sucesso

Revise os objetivos que você listou na seção inicial deste caderno de atividades. Reflita sobre como sua visão aponta para o que você é hoje. Como a sua proposta tem sido utilizada? Esse protótipo está sendo usado pelas pessoas que você imaginou que o utilizariam? O que elas mais gostam na sua proposta?

USO DA PROPOSTA

Dotted lines for writing notes under the 'USO DA PROPOSTA' section.

O que sucesso significa para você? O que você gostaria de ver acontecer com esse projeto? Você está esperando que um número maior de colegas participem de algum evento? O que você diria para a liderança da escola para receber mais financiamento? O que você gostaria de ouvir um aluno dizer sobre a sua ideia?

O IMPACTO QUE ESTOU PROCURANDO...

Dotted lines for writing notes under the 'O IMPACTO QUE ESTOU PROCURANDO...' section.

Como você vai monitorar e medir o sucesso da sua solução? O que você vai perguntar para as pessoas sobre a proposta? Você está esperando que alguém faça contato com você a respeito disso?

MÉTODOS DE MONITORAMENTO

Dotted lines for writing notes under the 'MÉTODOS DE MONITORAMENTO' section.



Exponha seu conceito (opcional)

Para quem você está expondo? Crie uma frase provocativa para expor sua ideia, que deixe seu público animado em relação às oportunidades que você está vendo. Redija começando por "E se..."

DICA

Use esse método se você está tentando conseguir apoio de outras pessoas para implementar sua ideia.



E SE...

A large white rectangular area with horizontal dotted lines for writing.

Conte uma história curta e cativante, focada nos aspectos mais importantes do seu conceito. Que história você vai contar? O que inspirou sua ideia e como ela responde às necessidades que você descobriu? Por que essa ideia é valiosa para as pessoas envolvidas?

HISTÓRIA, INSPIRAÇÃO, VALOR

A white rectangular area with horizontal dotted lines for writing.

O que você está pedindo para seu público? Esclareça sua lista de necessidades.

NECESSIDADES

A white rectangular area with horizontal dotted lines for writing.



Compartilhe sua história

Planeje a apresentação que você gostaria de fazer para compartilhar sua história. Considere estes roteiros.

Qual era o seu sonho inicial / a ideia que iniciou esse desafio?

Quem era parte da equipe e contribuiu para o projeto?

Que parceiros(as) você integrou à equipe?

Que necessidades você identificou?

Qual foi a coisa mais surpreendente que você percebeu enquanto observava sua fonte de inspiração?

DICA

Use este método quando você quiser compartilhar a sua experiência de design e a sua solução com uma audiência maior.



Lembre-se do seu processo

Use fotos para ilustrar quando possível

Qual foi a ideia mais absurda do seu *brainstorm*?

Compartilhe alguns conceitos ou protótipos iniciais
Que tipo de *feedback* você recebeu para esses conceitos?

Conceito

Feedback

Conceito

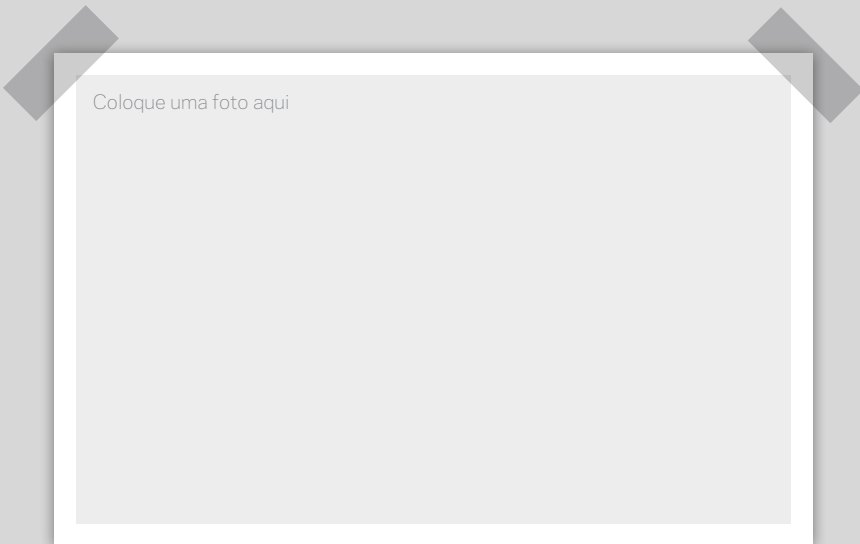
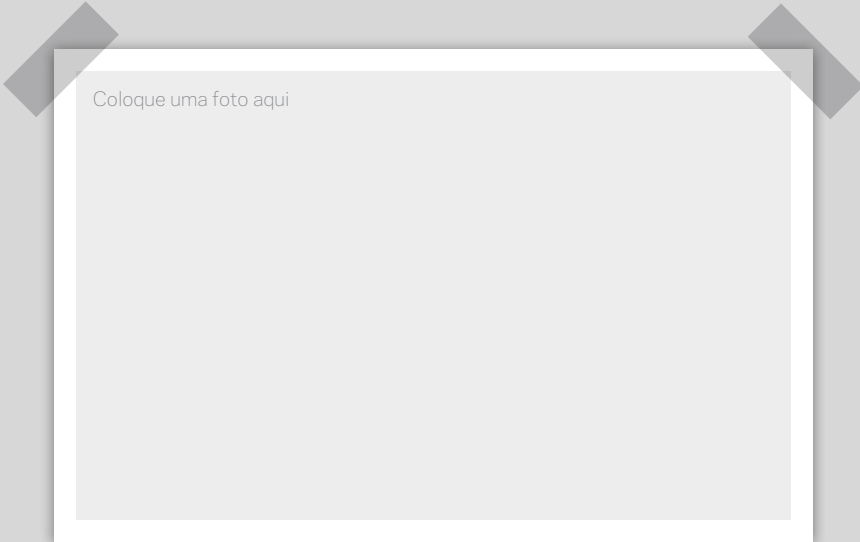
Feedback

Conceito

Feedback



Registre até onde você chegou
Use fotos para ilustrar quando possível



O SEU PROTÓTIPO FOI BEM-SUCEDIDO?

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

REGISTRE CITAÇÕES QUE VOCÊ OUVIU RELACIONADAS AO SEU DESIGN OU IMPACTO

(o que você ouviu entre os alunos(as) / na escola / na classe)

.....
.....
.....
.....
.....
.....

IDEO ESCREVE SOBRE O KIT ORIGINAL (em inglês)

"Usamos processos, métodos e ferramentas similares há anos para lidar com alguns desafios assustadoramente complexos. Na maioria das vezes, vimos como o Design Thinking nos ajuda a chegar à próxima fase. Por isso estamos animados em ver como ele pode impactar o mundo da educação. Professores da Riverdale Country School estão começando a utilizar estes processos de design em suas salas de aula e escolas, e juntos criamos esse kit para compartilhar os processos de forma mais ampla."

Riverdale

A Riverdale Country School é uma escola independente de Nova York que atende alunos do pré-jardim da infância até o 12º ano.

www.riverdale.edu



IDEO é um premiado escritório de design global que usa uma abordagem humanizada para ajudar organizações dos setores públicos e privados a inovar e crescer.

www.ideo.com

SOBRE A EDIÇÃO EM PORTUGUÊS

"Conheci o *Design Thinking* (DT) em 2010, na segunda turma do curso da ESPM, em São Paulo, liderado pelos ferres Luis Alt e Tennyson Pinheiro, da Livework e da EiseLab. Naquele momento, procurava uma formação que pudesse apontar caminhos sobre o que significava "inovação" na prática, independentemente da área de atuação. Nunca esqueço do primeiro dia quando me apresentei com certa timidez, já que eu era a única profissional de educação ali diante de tantos designers, administradores e publicitários.

Sempre gostei de me inspirar em outras áreas e trazer possibilidades para o mundo da educação, meu lado jornalista sempre apareceu nesse ponto. Ao ter contato com o DT e suas etapas, vi que faria todo sentido trazê-lo para os projetos educativos que desenvolvia e também apresentá-lo aos professores. Mas, como faria isso? Foi então que, meses mais tarde, soube do lançamento do lindo projeto da IDEO *Design Thinking for Educators*, totalmente pensado para a escola, a sala de aula e a comunidade do entorno. Não tive dúvidas. Fui até eles. Em uma viagem a São Francisco, na Califórnia, marquei uma reunião e comuniquei: quero levar esse projeto para o Brasil, vou fazer a versão em Português. Eles tinham acabado de publicar a segunda edição, já com uma licença Creative Commons, que permitia criar obra adaptada. Adoraram a ideia e me incentivaram desde então.

No Brasil, busquei apoio financeiro de parceiros com sólida atuação na área de educação, que tivessem perfil de apostar em algo ainda inédito no país, ou seja, possibilitar aos educadores conhecer uma abordagem que pode ajudá-los a solucionar seus problemas e desafios cotidianos de forma colaborativa."

Priscila Gonsales, coordenadora-executiva do Instituto Educadigital.

Apoio



Iniciativa



A versão em Português do *Kit Design Thinking Para Educadores* foi desenvolvida pelo Instituto Educadigital e está licenciada em Creative Commons Attribution - Non Commercial - Share Alike 3.0 Unported (CC BY-NC-SA 3.0), seguindo a orientação da IDEO.

O texto original completo está disponível em <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/>.

Com esta licença, você pode:

COMPARTILHAR - copiar, distribuir e transmitir a obra.

REMIXAR - adaptar a obra.

Sob as seguintes condições:

CRÉDITO - Você deve creditar a obra como "*Versão em Português: Instituto Educadigital*"

NÃO COMERCIAL - Você não pode usar esta obra para propósitos comerciais.

COMPARTILHAMENTO PELA MESMA LICENÇA - Se você alterar, transformar ou construir em cima desta obra, deve distribuir a obra final somente sob a mesma licença Creative Commons Attribution - Non Commercial - Share Alike 3.0 Unported (CC BY-NC-SA 3.0).

Acesse o texto completo da licença (<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/>) para verificar todos os direitos e as restrições associados a ela.

CRÉDITOS DA VERSÃO EM PORTUGUÊS

Realização:
Instituto Educadigital

Tradução:
Bianca Santana, Daniela Silva e Laura Folgueira

Edição e adaptação:
Priscila Gonsales

Revisão:
Fábio Silveira

Concepção e planejamento do site:
Giulliana Bianconi e Priscila Gonsales

Diagramação e programação:
Beta Design

Apoio institucional:
Instituto Natura

Agradecimentos:
Débora Sebriam, Elisa Fenenbock, Emily Boren, Isabela Sá, Impact Hub São Paulo, Instituto Akatu, Instituto Europeo de Design, Instituto Tellus, Lucila Ricci, Luis Alt, Rafael Ucha, Silvia Sá e Tennyson Pinheiro

**Design
Thinking**
PARA EDUCADORES