

O *design thinking* como metodologia para o planejamento de ações em letramento informacional

Design thinking as a methodology for action planning in information literacy

El pensamiento de diseño como metodología para la planificación de acciones en la alfabetización informacional

Matheus Ribeiro Menezes

Universidade Federal de Sergipe (UFS)
Brasil

Pablo Boaventura Sales Paixão

Universidade Federal de Sergipe (UFS)
Brasil

Licença:



Autor para correspondência: Matheus Ribeiro Menezes

Email: theuaju@gmail.com

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-8754-3248>

Como citar este artigo:

MENEZES, Matheus Ribeiro; PAIXÃO, Pablo Boaventura Sales. O Design Thinking Como Metodologia para o Planejamento de Ações em Letramento Informacional. **REBECIN**, São Paulo, v. 9, número especial, p. 1-13, 2022. DOI: 10.24208/rebecin.v9inúmero especial.331

RESUMO

O Design Thinking é uma ferramenta ampla que pode ser aplicada nos mais diversos campos dentre eles a Ciência da Informação. A problemática que dá origem a este estudo parte da seguinte premissa: como o Design Thinking pode subsidiar o planejamento de ações voltadas para o processo de Letramento Informacional? O presente trabalho busca demonstrar como Design Thinking pode auxiliar na aplicação e consolidação de ações que fomentem habilidades e competências necessárias para o desenvolvimento do processo do Letramento Informacional. A metodologia aqui estudada é oriunda de pesquisas bibliográficas nas áreas da Ciência da Informação, através do Letramento Informacional, e na área do Design, através do Design Thinking. O estudo observou que o Design Thinking, a partir de sua metodologia própria, pode contribuir para o desenvolvimento de ações de Letramento Informacional a partir do pensamento coletivo dos sujeitos criadores dessas ações de intervenção voltadas para o desenvolvimento do Letramento Informacional.

Palavras-Chave: Letramento Informacional; *Design Thinking*; Desenvolvimento de competências.

ABSTRACT

Design Thinking is a broad tool that can be applied in several fields, including Information Science. The problem that gives rise to this study is based on the following premise: how can Design Thinking support the planning of actions aimed at the process of Information Literacy? This paper seeks to demonstrate how Design Thinking can help in the application and consolidation of actions that foster skills and competencies necessary for the development of the Information Literacy process. The methodology studied here comes from bibliographic research in the areas of Information Science, through Information Literacy, and around Design, through Design Thinking. The study observed that Design Thinking, from its own methodology, can contribute to the development of Informational Literacy actions from the collective thought of the creators of these intervention actions aimed at the development of Informational Literacy.

Keywords: Information literacy; Design Thinking; Competency development.

RESUMEN

El Design Thinking es una herramienta amplia que puede aplicarse en varios campos, entre ellos el de las Ciencias de la Información. El problema que da origen a este estudio se basa en la siguiente premisa: ¿cómo puede el Design Thinking apoyar la planificación de acciones dirigidas al proceso de Alfabetización Informacional? Este trabajo pretende demostrar cómo el Design Thinking puede ayudar en la aplicación y consolidación de acciones que fomenten las habilidades y competencias necesarias para el desarrollo del proceso de Alfabetización Informacional. La metodología estudiada aquí proviene de la investigación bibliográfica en las áreas de Ciencia de la Información, a través de la Alfabetización Informacional, y en torno al Diseño, a través del Design Thinking. El estudio observó que el Design Thinking, desde su propia metodología, puede contribuir al desarrollo de acciones de Alfabetización Informacional desde el pensamiento colectivo de los creadores de estas acciones de intervención dirigidas al desarrollo de la Alfabetización Informacional.

Palabras clave: Alfabetización informacional; Design Thinking; Desarrollo de competencias.

1 INTRODUÇÃO

A internet transformou as relações sociais, principalmente a partir das primeiras décadas do século XXI. Com o crescimento da rede mundial de computadores e o advento das redes sociais observou-se “leitores que deixaram de ser consumidores passivos e passaram a atuar como produtores ativos.” (ANDERSON, 2006, p. 81) Desta forma, o número de informações na internet cresceu exponencialmente

Com o crescimento frenético das informações *on-line* em um ambiente sem regras ou limites surgiu a problemática da desinformação, onde um importante quantitativo de cidadãos, segundo Wardle (2017), passaram a não distinguirem entre as informações verídicas e as

chamadas informações enganosas segundo Almeida Júnior (2015).

Nessa vertente surge a necessidade do desenvolvimento de habilidades e competências quanto ao trato da informação a fim de que os usuários, de forma autônoma e crítica, pudessem distinguir o que seria fato do que seria *fake*. Ao processo que forma indivíduos ativos, críticos e éticos quanto ao trato perante as informações dá-se o nome de Letramento Informacional (LI).

A problemática deste trabalho surge a partir do seguinte questionamento: como gerar ações de conscientização coletiva onde habilidades e competências sejam ensinadas a fim de que o indivíduo consiga essa autonomia quanto ao trato da informação?

À primeira impressão pôde-se observar o DT como uma ferramenta que segue etapas metodológicas próprias para a elaboração de soluções através da empatia e colaboração entre os fomentadores deste processo.

Assim, como ferramenta de criação de soluções, o DT serviria também para o desenvolvimento de estratégias, por parte dos profissionais da informação, a fim de nortear ações de cunho didático-pedagógico para o ensino de habilidades e competências em informação para os usuários do ciberespaço.

2 REVISÃO DE LITERATURA

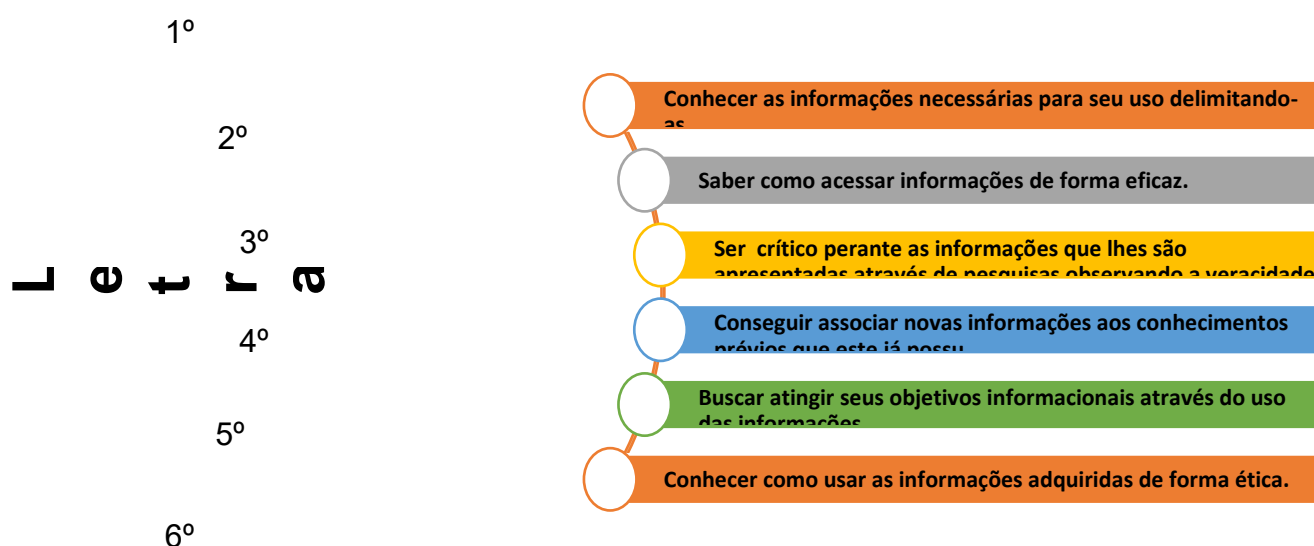
Desde quando Paul Zurkowski, em meados da década de 70, cunhou o termo Letramento Informacional (LI), este buscou entender como a informação é adquirida, processada, distribuída e, principalmente, aplicada pelo indivíduo que a buscou. O objetivo do LI é, segundo Dudziak (2003) desenvolver habilidade no uso das ferramentas de

acesso à informação.

O LI é um processo formado por habilidades e competências que auxilia ao sujeito compreender suas necessidades informacionais ao passo que “integra as ações de localizar, selecionar, acessar, organizar e gerar conhecimento, visando à tomada de decisão e à resolução de problemas.” (GASQUE ,2010, p. 44).

Segundo Gasque (2010), o Letramento Informacional busca a inserção do cidadão na sociedade da aprendizagem. Para isso, a autora elenca que devem ser desenvolvidas seis competências cognitivas que o sujeito deve possuir.

Figura 1 – Competências desenvolvidas no Letramento Informacional.



Fonte: Organograma do autor¹

Assim, ao se desenvolver tais capacidades ou habilidades, o cidadão, a partir da ótica do Letramento Informacional, conseguirá adquirir

¹ Adaptado de Gasque (2010, p. 86).

a competência necessária para estabelecer uma busca e seleção de informações de maneira eficazes, a fim de que seja capaz de transformá-las em conhecimento para a resolução de suas necessidades e problemas de cunho informacional, facilitando assim, as tomadas de decisões nos âmbitos educacionais, profissionais e pessoais.

Não existe uma fórmula para o uso e aplicação do Letramento Informacional. O que existe, atualmente, são padrões e parâmetros desenvolvidos a partir de trabalhos multidisciplinares como a exemplo da ACRL (2000), Bundy (2004), Gasque (2012), dentre outros. Estes servem como base norteadora para profissionais da informação que desejem utilizar o LI através de ações nos mais diferenciados espaços onde a informação circunda como, por exemplo, na biblioteca, em ambientes escolares, ambientes universitários, dentre outros.

Para que essas habilidades e competências em informacional seja desenvolvida no indivíduo, algumas estratégias podem ser usadas como, por exemplo, a realização de formação de usuários para o acesso e uso de informações disponíveis no ecossistema informacional dentro das bibliotecas e fora delas, tendo o bibliotecário como mediador desse processo educacional.

Uma metodologia ativa e que pode ser utilizada para o planejamento e execução de ações de intervenção nesse âmbito é o *Design Thinking*. Este trata de um conjunto sistematizado etapas visando, de forma coletiva, de planejar, elaborar e executar de ações. Desta forma, para o desenvolvimento do Letramento Informacional, ações pensadas devem partir de um projeto que envolva a formação de usuários conscientes quanto às habilidades e competências voltadas ao trato da informação.

Quando se fala em design, a primeira ideia que se vem à mente é o

desenho, é o *layout*, é a ambiência de interiores. Contudo esse termo vai além do que se conhece através do senso comum. Segundo Azevedo (1998) *design* é um termo oriundo da língua inglesa que significa projetar. O design, como ferramenta de projeto, possui várias vertentes, das quais o *Design Thinking* pode exercer um papel inovador na questão da elaboração de estratégias para a construção de ações efetivas culminando na resolução de problemas. Desta forma, segundo Melo e Abelheira (2018), pode-se dizer que:

O Design Thinking é uma metodologia que aplica ferramentas do design para solucionar problemas complexos. Propõe o equilíbrio entre o raciocínio associativo, que alavanca a inovação e o pensamento analítico, que reduz os riscos. Posiciona as pessoas no centro do processo, o início ao fim, compreendendo a fundo suas necessidades. Requer uma liderança ímpar, com habilidade para criar soluções a partir da troca de ideias entre perfis totalmente distintos (MELO; ABELHEIRA, 2018, p.15)

Assim, com a centralidade no usuário e sua visão para a resolução de problemáticas, o *Design Thinking* torna-se uma ferramenta útil no planejamento, desenvolvimento e aplicação de ações em ambientes onde Letramento Informacional seja necessário.

Voltando ao exemplo supracitado das bibliotecas, por exemplo, pode apontar que o DT pensado por um Bibliotecário Escolar juntamente com a equipe pedagógica de uma instituição de ensino, pode-se criar ações quanto ao trato de informações no ambiente escolar possibilitando, desta forma, o alinhamento das habilidades intrínsecas ao Letramento Informacional às necessidades informacionais oriundas do fazer pedagógico dos docentes da instituição de ensino.

3 METODOLOGIA

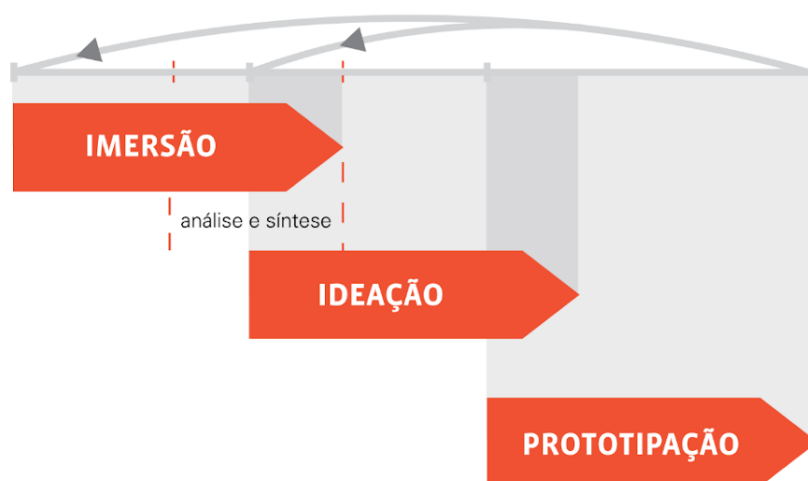
Primeiramente, este trabalho buscou analisar o DT de forma teórica a partir de conceitos oriundos de uma pesquisa bibliográfica com o intuito de poder compreender o arcabouço teórico que essa metodologia pode trazer para o desenvolvimento de ações em Letramento Informacional.

Alguns autores como Brown (2010), Vianna et al. (2012), Instituto Educadigital (2014), Melo e Abelheira (2018) discorrem sobre as etapas do *Design Thinking* a partir de diferentes modelos. Partindo do princípio de que o LI, segundo Gasque (2012), possui uma visão formativa voltadas aos usuários foram usados os modelos de Vianna et al. (2012), como arcabouço teórico e, também, modelo de uso e aplicação do DT, bem como foi utilizado o modelo proposto pelo Instituto Educadigital (2014), devido uma sistemática do DT.

Ambos os modelos, uma vez cruzados em seu campo teórico, resultou na observância que esses se complementam. Enquanto Vianna et al. (2012) delinea pela contextualização teórica do DT e seus processo de construção, o Instituto Educadigital (2014) demonstra de forma prática como a abordagem teórica pode virar processos práticos criativos auxiliando, dessa forma, o planejamento de ações de cunho formativo.

Segundo Vianna et al. (2010), o *Design Thinking* é um processo inovador que se apresenta em quatro etapas não necessariamente são lineares podendo, desta forma, retornarem aos estágios anteriores quando bem entender a fim de chegar a um produto compatível ação a ser desenvolvida:

Figura 2 – Esquema representativo das etapas do processo de Design Thinking.



Fonte: Vianna *et al.* (2012, p. 18).

A primeira etapa é denominada Imersão. É nela onde ocorre a compreensão inicial dos problemas.

A segunda etapa é denominada de Análise e Síntese. Esta fica entre o plano da Imersão e da Ideação e busca, a partir dos dados coletados na Imersão, compreender de forma esquematizada como o sujeito se comporta. Gera-se os insights sobre o projeto.

A terceira etapa é a Ideação. Aqui as soluções são buscadas tomando como base os dados, informações e conhecimentos sobre o usuário previamente colhidos e tratados.






A quarta e última etapa é a Prototipação. Nessa fase será observada, de forma concreta, se a ação planejada chega a alguma resolução para problema. A prototipação ocorre como uma validação de tudo aquilo que foi desenvolvido. Esta fase só se encerra quando ação é definida após testes e avaliações constantes.

Ao se analisar o DT segundo o Instituto Educadigital (2014) a primeira visão que se tem é que este é uma metodologia plural. Desta

forma pode-se afirmar que o DT tem como cerne de seu processo o ser humano, ou seja, busca entender as necessidades dos sujeitos aos quais a ação será desenvolvida.

As etapas que o Instituto Educadigital (2014) propõe não diverge muito da proposta de Vianna *et al.* (2012). O esquema traçado pelo Instituto promove algumas reflexões.

Figura 4 – O Design Thinking na visão do Instituto Educadigital (2014).

FASES				
1	2	3	4	5
DESCOBERTA	INTERPRETAÇÃO	IDEAÇÃO	EXPERIMENTAÇÃO	EVOLUÇÃO
				
Eu tenho um desafio. Como posso abordá-lo?	Eu aprendi alguma coisa. Como posso interpretá-la?	Eu vejo uma oportunidade. Como posso criar?	Eu tenho uma ideia. Como posso concretizá-la?	Eu experimentei alguma coisa nova. Como posso aprimorá-la?
PASSOS				
1 - 1 Entenda o desafio 1 - 2 Prepare a pesquisa 1 - 3 Reúna inspirações	2 - 1 Conte histórias 2 - 2 Procure por significados 2 - 3 Estruture oportunidades	3 - 1 Gere ideias 3 - 2 Refine ideias	4 - 1 Faça protótipos 4 - 2 Obtenha <i>feedback</i>	5 - 1 Acompanhe o aprendizado 5 - 2 Avance

Fonte: Instituto Educadigital (2014, p. 15).

Ao comparar os fluxogramas propostos por Vianna *et al.* (2010) e pelo Instituto Educadigital (2014) pode-se observar que o DT, como ferramenta para a criação de ações em LI, transcorreria sempre de forma processual.

Deve-se ressaltar que, como o DT é uma ferramenta flexível, os agentes idealizadores das ações podem, ao passo que observam a execução do projeto, repensar as etapas inúmeras vezes. Assim o desenvolvimento de ações fica cada vez mais efetivo sem a necessidade de recomeçar sempre do zero o que demanda tempo, energia (dos agentes pesquisadores) e, até mesmo, investimento.

4 RESULTADOS PARCIAIS/FINAIS

Como o processo de Letramento Informacional foca no usuário e o empoderamento quanto às suas necessidades informacionais, o *Design Thinking*, através de um cuidadoso planejamento, pode ser uma ferramenta ideal na criação de ações que tornem os usuários da informação seres autônomos, críticos e conscientes quando à suas necessidades e ao uso das informações que lhe são apresentadas.

As ações criadas pelo DT para o desenvolvimento do processo de LI são inúmeras partindo, por exemplo, desde a criação de um produto audiovisual informativo sobre a importância da busca ativa, seleção crítica e uso consciente da informação a ações mais complexas como o desenvolvimento de capacitações para os usuários de uma biblioteca.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Logo, o DT, quando usado como ferramenta de planejamento pode ser bastante útil para a construção de ações que permeiem o processo do Letramento Informacional com o intuito gerar ações auxiliando a construção de habilidades e competências em informação.

Essas soluções vão desde ações voltadas para o fazer do bibliotecário, em seu ambiente de trabalho afim de fomentar o processo de LI entre os sujeitos que frequentam o espaço da Biblioteca e acessam as informações através dos mais variados suportes onde a informação pode se encontrar versando o empoderamento informacional dos usuários.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA JUNIOR, O. F. Mediação da informação: um conceito atualizado. *In*: BORTOLIN, S.; SANTOS NETO, J. A.; SILVA, R. J. (org.). **Mediação oral da informação e da leitura**. Londrina: ABECIN, 2015. 278p.

ANDERSON, C. **A cauda longa**: do mercado de massa para o mercado de nicho. Rio de Janeiro: Elsevier, 2006.

ASSOCIATION OF COLLEGE AND RESEARCH LIBRARY – ACRL. **Information literacy competency for higher education**. Chicago: ALA, 2000. Disponível em: <http://www.ala.org/acrl/standards/informationliteracycompetency>. Acesso em: 8 maio 2021.

AZEVEDO, W. **O que é Design**. 1. ed. ebook. São Paulo: Editora Brasiliense, 2017. Disponível em: <https://play.google.com/books/reader?id=wQtDDwAAQBAJ&hl=pt&pg=GBS.PT4.w.2.0.44>. Acesso em: 8 maio 2021.

BROWN, T. **Design Thinking**: Uma metodologia poderosa para decretar o fim das velhas ideias. São Paulo: Elsevier Editora, 2010.

BUNDY, A. **Australian and New Zealand information literacy framework**: principles, standards and practice. Australian and New Zealand: Institute for Information Literacy, 2004 Disponível em: https://www.utas.edu.au/__data/assets/pdf_file/0003/79068/anz-info-lit-policy.pdf. Acesso em: 8 maio de 2021.

DUDZIAK, E. A. Conhecimento da informação: princípios, filosofia e prática. **Ci. Inf.**, Brasília, v. 32, n. 1, p. 23-35, abr. 2003. Disponível em: http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0100-19652003000100003&lng=en&nrm=iso. Acesso em: 8 maio 2021. Educadigital. **Design Thinking para Educadores**. Disponível em: <https://educadigital.org.br/dteducadores/>. Acesso em: 8 abril 2021.

GASQUE, K.C.G.D.; TESCAROLO, R. Desafios para implementar o letramento informacional na educação básica. **Educ. rev.**, Belo Horizonte, v. 26, n. 1, p. 41-56, abr. 2010. Disponível em:

http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0102-46982010000100003&lng=en&nrm=iso. Acesso em: 8 maio 2021.

GASQUE, K. C. G. D. **Letramento informacional**: pesquisa, reflexão e aprendizagem. Brasília: Universidade de Brasília, Faculdade de Ciência da Informação, 2012. Disponível em: https://repositorio.unb.br/bitstream/10482/13025/1/LIVRO_Letramento_Informacional.pdf. Acesso em: 8 maio 2021.

MELO, A.; ABELHEIRA, R. **Design Thinking & Thinking Design**: metodologia, ferramentas e reflexões sobre o tema. São Paulo: Novatec Editora, 2018.

VIANNA, M.; VIANNA, Y.; ADLER, I.; LUCENA, B.; RUSSO, B. **Design Thinking**: Inovação em Negócios. Rio de Janeiro: MJV Press, 2021. Disponível em: <https://cdn2.hubspot.net/hubfs/455690/Ofertas/E-books/Arquivos/livro-design-thinking-business-innovation.pdf>. Acesso em: 8 abr. 2021.

WARDLE, C. Notícias falsas. Es complicado. **First draft**. 2017. Disponível em: <https://firstdraftnews.org/latest/noticias-falsas-es-complicado>. Acesso em: 8 maio 2021.