



XXIAdults

**Adaptação do sistema educativo de adultos
ao século XXI**

O Modelo de Boas Práticas



INSTITUTE for
ROMA and
MINORITIES
INCLUSION



**DIPUTACIÓN
DE VALLADOLID**



E-SCHOOL
EDUCATIONAL GROUP



EMPODERAR
DESENVOLVIMENTO ORGANIZACIONAL, SOCIAL, PROFISSIONAL E PESSOAL



Co-funded by
the European Union



Nome da Boa Prática
Inovação Centrada no Ser Humano através do Design Thinking (HPI School of Design Thinking, Potsdam)
Resumo da Prática
Resumo breve e fácil de compreender: Qual é a prática, para quem e para que propósito?
Esta boa prática é um modelo criativo de aprendizagem que capacita aprendizes adultos , incluindo profissionais, educadores e inovadores, a resolver problemas complexos do mundo real utilizando a metodologia Design Thinking . Oferecido pelo Instituto Hasso Plattner, o programa proporciona uma experiência educativa mista e prática , onde os participantes trabalham em equipas diversas para co-criar soluções para desafios provenientes dos negócios, educação ou sociedade civil.
Através de um processo estruturado de empatia, ideação, prototipagem e testes , os aprendentes adquirem competências essenciais do século XXI, como literacia digital, inovação, colaboração e empreendedorismo. O objetivo é construir confiança criativa e dotar os adultos das ferramentas e mentalidades necessárias para impulsionar a inovação nas suas comunidades, organizações e carreiras.
Descrição da Prática – mínimo de 2000 caracteres
1) Contexto / Contexto
Qual foi a necessidade ou problema inicial? Quem era o grupo-alvo? Fazia parte de um programa ou projeto maior?
À medida que as sociedades e os mercados de trabalho se tornam mais complexos e digitais, os adultos em contextos profissionais e cívicos carecem cada vez mais das competências criativas e colaborativas de resolução de problemas necessárias para enfrentar desafios incertos e em rápida evolução. Os modelos tradicionais de educação de adultos frequentemente enfatizam a aprendizagem teórica e o desempenho individual, falhando em preparar os alunos para os ambientes reais de inovação baseados em equipas presentes na economia e sociedade atuais. O grupo-alvo principal inclui aprendizes adultos, como profissionais, educadores, empreendedores e trabalhadores do setor público de uma grande variedade de disciplinas. O programa também chega a pessoas em meio da carreira ou que estão em transição entre setores que procuram desenvolver capacidades de inovação e competências de colaboração digital. Sim. A HPI School of Design Thinking é a primeira instituição académica na Europa baseada no modelo da d.school da Universidade de Stanford e está integrada no Hasso Plattner Institute for Digital Engineering. A escola oferece programas a tempo parcial, baseados em semestres, e formação contínua para profissionais, como parte de uma rede internacional mais ampla que promove o design thinking.
2) Objetivos
Quais eram os objetivos da prática? O que pretendia melhorar ou mudar?
Objetivos Principais:





- Equipar os adultos com ferramentas e mentalidades para uma resolução criativa e centrada no ser humano.
- Fomentar competências digitais e colaborativas essenciais para a inovação.
- Incentivar a cooperação intersetorial e interdisciplinar.
- Faça a ponte entre o pensamento académico e a aplicação no mundo real.

Alterações Pretendidas:

- Mover os participantes do pensamento linear e focado em soluções para abordagens iterativas e centradas no utilizador.
- Cultivar uma cultura de experimentação e empatia em contextos profissionais e educativos.
- Promover novas atitudes em relação ao trabalho em equipa e ao fracasso como parte do processo de aprendizagem.

3) Implementação / Metodologia

Como foi realizada a prática passo a passo?

Que atividades ou métodos foram utilizados?

Quanto tempo demorou?

Implementação Passo a Passo:

1. **Seleção de Participantes:** Uma coorte diversificada é selecionada com base na motivação, diversidade de origem (setor, idade, disciplina) e abertura a novos modelos de aprendizagem.
2. **Integração e Formação:** Os workshops iniciais introduzem o quadro de design thinking e ferramentas colaborativas (tanto físicas como digitais, como Miro, Zoom e kits de prototipagem).
3. **Formação de Equipas:** São criadas pequenas equipas interdisciplinares de 5 a 6 pessoas, que enfrentam desafios reais de organizações parceiras.
4. **Trabalho de Projeto:** As equipas passam pelas cinco fases do design thinking — **Empatizar, Definir, Idear, Protótipo e Testar** — utilizando métodos ágeis e criativos.
5. **Coaching & Reflexão:** As equipas são apoiadas por coaches e facilitadores treinados que orientam o seu processo e incentivam a meta-aprendizagem e a reflexão.
6. **Apresentações Finais e Iteração:** Os resultados são partilhados com partes interessadas externas; o feedback conduz a aperfeiçoamentos adicionais ou implementação no mundo real.

Principais Métodos Utilizados:

- Prototipagem rápida
- Entrevistas com utilizadores e empathymapping
- Técnicas de brainstorming
- Ciclos de retroalimentação





- Quadros brancos digitais e ferramentas de colaboração

4) Resultados / Desfechos

Quais foram os resultados concretos?

Como é que a prática impactou os participantes?

Resultados concretos:

- Mais de 3.000 profissionais formados em design thinking e colaboração digital desde o início do programa.
- Foram desenvolvidas inúmeras soluções práticas nos cuidados de saúde, mobilidade urbana, educação e sustentabilidade ambiental.
- Os participantes relatam um aumento significativo da confiança criativa, das competências de colaboração e da vontade de tomar iniciativa.

Impacto Participantes:

- Os participantes sentiram-se capacitados para enfrentar desafios complexos com uma mentalidade criativa.
- Muitos relataram mudanças transformadoras na forma como abordavam a liderança e o trabalho de equipa nos seus cargos.
- Os antigos alunos introduziram o design thinking nas suas próprias instituições, multiplicando o impacto.

5) Histórias dos Participantes – opcionais

Citações curtas, reflexões pessoais ou experiências partilhadas pelo participante





6) Fatores de Sucesso

O que tornou a prática eficaz ou inovadora?
Houve elementos únicos ou criativos?

O que tornou a prática eficaz ou inovadora:

- Uma metodologia estruturada mas flexível que se adapta bem à aprendizagem de adultos.
- Ênfase em "**aprender fazendo**" — os participantes trabalham em problemas reais em equipas reais.
- Um ambiente de **segurança psicológica** que incentiva a assunção de riscos e a experimentação.
- A formação interdisciplinar de equipas incentiva pontos de vista ricos e diversos.

Elementos Únicos/Criativos:

- Integração da **empatia** e da **narrativa** na resolução de problemas.
- Utilização de ferramentas de aprendizagem mista e colaboração remota mesmo antes da pandemia de COVID-19.
- O papel dos coaches profissionais de design está integrado em cada equipa.

7) Transferibilidade / Recomendações

A prática pode ser usada noutros locais?

Que condições são necessárias para uma implementação bem-sucedida?

A prática pode ser usada noutros locais?

Sim. O design thinking é um modelo globalmente transferível, adaptável a centros de educação de adultos, ONGs, administração pública e ambientes empresariais.

Condições para Implementação Bem-Sucedida:

- Facilitadores ou coaches qualificados formados em design thinking
- Um espaço de aprendizagem flexível (físico ou virtual) propício à experimentação
- Desafios do mundo real originados no contexto local
- Disponibilidade das instituições para adotar um processo de aprendizagem aberto e não linear

8) Dicas / Conselhos de Implementação – opcionais

Listas de verificação, lições ou conselhos para quem deseja implementar a prática.



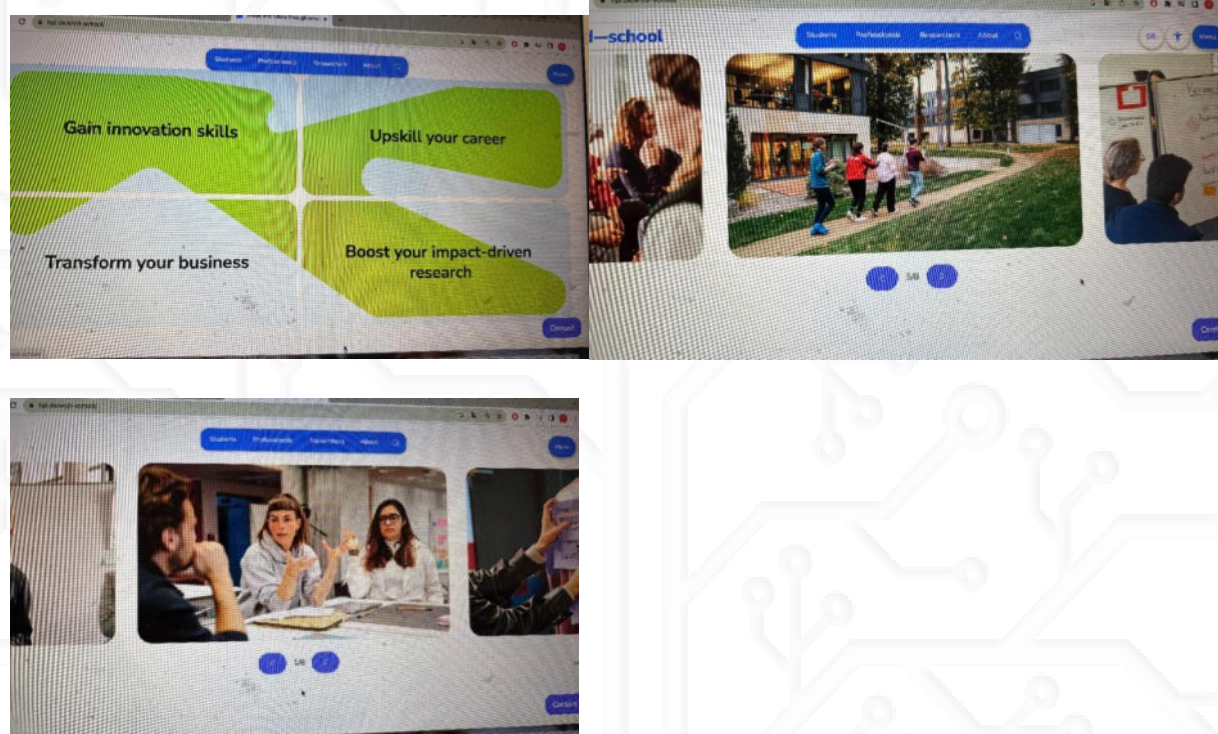


9) Lições Aprendidas - opcional

Maiores surpresas, obstáculos ou principais conclusões durante a implementação.

10) Fotografias que ilustram a prática descrita)

Por favor, anexe pelo menos 3 fotografias relacionadas com a boa prática descrita – opcional



As fotos são retiradas do site <https://hpi.de/en/d-school/>

PERFIL DE PRÁTICA – LISTA DE CLASSIFICAÇÃO





Por favor, assinala todas as categorias que se aplicam à tua prática descrita. Pode escolher mais do que um.

TIPO DE PRÁTICA

- Lganhando por fazer
- Aprendizagem intergeracional
- Aprendizagem baseada na comunidade
- Aprendizagem digital / mista
- Aprendizagem entre pares
- Mentoria / coaching
- Abordagens culturais/criativas
- Colaborativo / baseado em parceiros
- Outros (especificar):

GRUPO-ALVO

- Adultos com baixas qualificações
- NEETs (Não em Educação, Emprego ou Formação)
- Migrantes / Refugiados
- Adultos mais velhos
- Mulheres
- Pessoas com deficiência
- Outros grupos vulneráveis
- População adulta geral

AMBIENTE DE APRENDIZAGEM

- Formal
- Não formal
- Informal

COMPETÊNCIAS / COMPETÊNCIAS DESENVOLVIDAS

- Literacia (leitura, escrita, compreensão)
- Numeracia (matemática, pensamento lógico)
- Competências digitais
- STEM (ciência, tecnologia, engenharia, matemática)
- Pessoal, social e aprender a aprender
- Competências cívicas
- Empreendedorismo
- Consciência cultural e expressão
- Competências linguísticas





Competências profissionais / profissionais

Competências verdes

Outros (especificar):

POTENCIAIS UTILIZADORES

Professores / Educadores

Pessoal administrativo

Gestão da escola / centro

Decisores políticos / Administração pública

ONGs / Organizações comunitárias

Outros (especificar):

