



DESIGN THINKING: CONTRIBUIÇÕES PARA A DIDÁTICA DA CULTURA DIGITAL

MARIA MARTINS FORMIGA

Introdução: O avanço rápido do universo digital se estendeu por diversos setores da sociedade em um curto período de tempo. Diante dessa expansão, a escola e a educação não podem mais ser vistos como entidades separadas desse contexto digital. Para acompanhar o ritmo acelerado da sociedade, impulsionado pela digitalização das relações sociais, a pesquisa em educação está explorando uma variedade de metodologias de ensino que incorporam o mundo digital. As chamadas metodologias ativas, como a sala de aula invertida, cultura maker, gamificação e design thinking, entre outras, são tentativas de adaptar a educação e as aulas para crianças, adolescentes e adultos ao ambiente digital, às vezes com sucesso e às vezes enfrentando desafios. **Objetivo:** Este estudo visa explorar a sinergia entre o design thinking, como representante do mundo digital, e os aspectos humanos envolvidos no processo educativo, representados pela didática. **Metodologia:** Este estudo consiste em uma investigação bibliográfica de natureza exploratória, que se baseia nos conceitos e definições do design thinking e da didática. Essa abordagem oferece uma nova perspectiva sobre o cenário em questão. **Resultados:** Durante a pesquisa, identificaram-se algumas lacunas nas fases do design thinking. Essas lacunas foram preenchidas com base nos verbos de comando presentes na didática. A análise desses verbos revelou a potencial combinação entre eles e as fases do design thinking. **Conclusões:** Foi observado que a integração entre as fases do design thinking e os verbos de comando da didática contribuirá para enfatizar a importância do processo educacional em promover a criatividade e o desenvolvimento de habilidades para a resolução de problemas.

Palavras-chave: **DESIGNER THINKING; DIDÁTICA; CRIATIVIDADE; PROCESSO EDUCACIONAL; CULTURA DIGITAL**