

COLÉGIO PEDRO II

Pró-Reitoria de Pós-Graduação, Pesquisa, Extensão e Cultura
Especialização em Espanhol

Shirley Silva Araujo dos Anjos

DESIGN THINKING: UMA PROPOSTA DE FORMAÇÃO DE
IDENTIDADE ANTIRRACISTA NO APRENDIZADO DE
ESPANHOL COMO LÍNGUA ESTRANGEIRA (ELE)

Rio de Janeiro
2026



Shirley Silva Araujo dos Anjos

DESIGN THINKING: UMA PROPOSTA DE FORMAÇÃO DE
IDENTIDADE ANTIRRACISTA NO APRENDIZADO DE
ESPAÑHOL COMO LÍNGUA ESTRANGEIRA (ELE)

Trabalho de Conclusão de Curso em formato de artigo científico apresentado à Especialização de Ensino de Espanhol, vinculado à Pró-Reitora de Pós-Graduação, Pesquisa, Extensão e Cultura do Colégio Pedro II, como requisito parcial para obtenção do título de Especialista em Ensino de Espanhol

Orientadora Professora M.a Aline de Bettencourt Donato.

Rio de Janeiro
2026

COLÉGIO PEDRO II

PRÓ-REITORIA DE PÓS-GRADUAÇÃO, PESQUISA, EXTENSÃO E CULTURA

BIBLIOTECA PROFESSORA SILVIA BECHER

CATALOGAÇÃO NA FONTE

A599 Anjos, Shirley Silva Araujo dos
Design thinking : uma proposta de formação de identidade antirracista no aprendizado de Espanhol como língua estrangeira (ele) / Shirley Silva Araújo dos Anjos. - Rio de Janeiro, 2026.

22 f.

Artigo Científico apresentado como Trabalho de Conclusão de Curso (Especialização em Ensino de Espanhol) – Colégio Pedro II, Pró-Reitoria de Pós-Graduação, Pesquisa, Extensão e Cultura.

Orientador: Aline de Bettencourt Donato

1. Língua espanhola - Estudo e ensino. 2. Educação antirracista. 3. Design thinking. 4. Metodologia ativa. I. Donato, Aline de Bettencourt. II. Colégio Pedro II. III. Título.

CDD 468

Ficha catalográfica elaborada pela Bibliotecária Simone Alves – CRB-7: 5692.

Shirley Silva Araujo dos Anjos

DESIGN THINKING: UMA PROPOSTA DE FORMAÇÃO DE
IDENTIDADE ANTIRRACISTA NO APRENDIZADO DE
ESPANHOL COMO LÍNGUA ESTRANGEIRA (ELE)

Trabalho de Conclusão de Curso em formato de artigo científico apresentado à Especialização em Ensino de Espanhol, vinculado à Pró - Reitoria de Pós-Graduação, Pesquisa, Extensão e Cultura do Colégio Pedro II, como requisito parcial para obtenção do título de Especialista em Ensino de Espanhol

Aprovado em: 03/03/2026

Banca Examinadora:

Profa. Ma. Aline de Bettencourt Donato
CPII

Dra. Evânia Maria Ferreira do Nascimento
CPII

Dra. Fabrícia Dorneles Ramos
CPII

Rio de Janeiro
2026

DESIGN THINKING: UMA PROPOSTA DE FORMAÇÃO DE IDENTIDADE ANTIRRACISTA NO APRENDIZADO DE ESPANHOL COMO LÍNGUA ESTRANGEIRA (ELE)

Shirley Silva Araujo dos Anjos

Resumo: O artigo apresenta o *Design Thinking* (DT) como uma metodologia inovadora e inclusiva para o ensino de línguas. A análise adotou Brown (2008, 2009, 2010) como referencial teórico. A reflexão nasce de experiências em sala de aula, nas quais alunos negros questionaram sua representatividade no aprendizado de espanhol. A ausência de pertencimento motivou a busca por práticas pedagógicas que valorizassem identidades historicamente marginalizadas. O objetivo geral é propor estratégias de ensino de ELE que fortaleçam a identidade racial dos estudantes por meio do DT. Os objetivos específicos incluem: explicar conceitos e ferramentas do DT; relacioná-los ao ensino básico de espanhol; promover uma educação antirracista; e sugerir atividades pedagógicas no DT que estimulem criticidade e colaboração. A justificativa baseia-se na realidade brasileira, em que a maioria da população é negra ou parda, mas enfrenta exclusão social e menor acesso a línguas estrangeiras. Assim, o DT surge como alternativa para práticas pedagógicas mais inclusivas e criativas. A metodologia adotada é qualitativa, fundamentada em revisão bibliográfica e análise de experiências práticas. As atividades são estruturadas nas etapas clássicas do DT adaptadas ao ensino de ELE. A sugestão de atividade intitulada “Identidad y Cultura Afrodescendiente en el Clase de Español” propõe seis aulas, envolvendo rodas de conversa, mural coletivo, brainstorming, produção de cartazes e podcasts, além de exposição final. O foco é valorizar a cultura afro-hispânica e promover protagonismo estudantil. Na conclusão, o artigo defende que o DT aplicado ao ELE não apenas inova metodologicamente, mas também contribui para uma educação crítica e inclusiva, fortalecendo autoestima, consciência racial e cidadania dos alunos negros.

Palavras - chaves: Ensino de ELE; Educação antirracista; Metodologias Ativas; Design Thinking.

DESIGN THINKING: UNA PROPUESTA DE FORMACIÓN PARA IDENTIDAD ANTIRRACISTA EN EL APRENDIZAJE DEL ESPAÑOL COMO LENGUA EXTRANJERA

Resumen: El artículo presenta el Design Thinking (DT) como una metodología innovadora e inclusiva para la enseñanza de lenguas. El análisis adoptó a Brown (2008, 2009, 2010) como marco teórico. La reflexión surge de experiencias en el aula, en las cuales estudiantes negros cuestionaron su representatividad en el aprendizaje del español. La ausencia de pertenencia motivó la búsqueda de prácticas pedagógicas que valoraran identidades históricamente marginadas. El objetivo general es proponer estrategias de enseñanza de ELE que fortalezcan la identidad racial de los estudiantes mediante el Design Thinking. Los objetivos específicos incluyen: explicar conceptos y herramientas del DT; relacionarlos con la enseñanza básica del español; promover una educación antirracista; y sugerir actividades pedagógicas en DT que estimulen la criticidad y la colaboración. La justificación se basa en la realidad brasileña, en la que la mayoría de la población es negra o mestiza, pero enfrenta exclusión social y menor acceso a lenguas extranjeras. Así, el DT surge como alternativa para prácticas pedagógicas más inclusivas y creativas. La metodología adoptada es cualitativa, fundamentada en revisión bibliográfica y análisis de experiencias prácticas. Las actividades se estructuran en las etapas clásicas del DT adaptadas a la enseñanza de ELE. La sugerencia de actividad, titulada “Identidad y Cultura Afrodescendiente en la Clase de Español”, propone seis clases que incluyen círculos de conversación, mural colectivo, lluvia de ideas, producción de carteles y podcast, además de una exposición final. El foco es valorar la cultura afro-hispana y promover el protagonismo estudiantil. En la conclusión, el artículo sostiene que el Design Thinking aplicado al ELE no solo innova metodológicamente, sino que también contribuye a una educación crítica e inclusiva, fortaleciendo la autoestima, la conciencia racial y la ciudadanía de los estudiantes negros.

Palabras claves: Enseñanza de ELE; Educación antirracista; Metodologías Activas; Design Thinking.

1 INTRODUÇÃO

Durante uma aula de espanhol que ministrei no ensino fundamental II, um aluno negro levantou a questão sobre o motivo de estudar a língua, já que não se sentia representado dentro dela. O estudante, oriundo de um ambiente social que historicamente não oferecia oportunidades, expressava não só uma dúvida do conteúdo, mas também o seu lugar no processo de aprendizagem. Naquele momento, como professora negra, compreendi a questão.

Consciente da minha própria trajetória como mulher negra em espaços historicamente excludentes, busquei mostrar possibilidades de identificação e pertencimento, mas o eco dessa pergunta permaneceu presente ao longo de minha trajetória docente. Com o passar do tempo, situações semelhantes surgiram em diferentes contextos de ensino, revelando que a inclusão de alunos pertencentes a minorias sociais, como o aluno negro, não se concretizava de forma plena.

Apesar de termos a sensação do processo de aprendizagem ser conduzido de maneira igualitária para todos, visto que muitas das vezes não é, pois a ausência de um espaço de pertencimento para pessoas negras, fazia emergir questionamentos como aquele. Foi diante dessa inquietação que decidi buscar novas metodologias, encontrando no *Design Thinking* (DT) uma abordagem capaz de repensar práticas pedagógicas e criar experiências mais inclusivas, nas quais cada estudante pudesse se reconhecer e sentir-se parte do processo de aprendizagem.

Atualmente, existe no Brasil um quantitativo da população, no qual 55,5% da população é preta e parda e 0,6% é indígena, segundo o IBGE (2022)¹. Apesar de ser uma população em maior número no território brasileiro, possui um menor índice de escolaridade e consequentemente, um menor acesso a língua estrangeiras, neste caso o espanhol. De acordo com Silva e Barbosa (2015) esta parcela da sociedade, a população parda e negra, mesmo sendo predominante, são populações que possuem um histórico de exclusão social e que são colocadas em lugares desfavorecidos quando comparadas à população branca.

Em um cenário educacional marcado pela diversidade cultural e pela crescente valorização de competências comunicativas, torna-se imprescindível buscar metodologias que transcendam os modelos tradicionais de ensino, frequentemente pautados pela repetição mecânica e pela memorização descontextualizada. Nesse sentido, o *Design Thinking* (DT), por sua natureza interdisciplinar e foco na empatia, ideação e prototipagem, apresenta-se como uma alternativa promissora para potencializar o desenvolvimento de habilidades linguísticas e socioculturais no ensino de ELE.

Desta forma, o presente trabalho tem como objetivo geral apresentar novas estratégias de ensino do espanhol como Língua Estrangeira (ELE) através do *Design Thinking* a fim de colaborar para a identidade racial dos estudantes. Tem como objetivos específicos: i) explicar o conceito do DT com suas características e ferramentas; ii) relacionar os conceitos do DT com o aprendizado do espanhol como língua estrangeira na educação básica, articulando-os com as práticas de Educação antirracista; iii) propor atividade pedagógica baseada no *Design Thinking* que favoreça competências críticas e colaborativas

No que se refere aos métodos utilizados, a pesquisa adota uma abordagem qualitativa, apoiada em revisão bibliográfica e análise de experiências práticas de aplicação do DT em contextos educacionais. São propostas atividades estruturadas nas etapas clássicas da metodologia — empatia, definição, ideação, prototipagem e teste — adaptadas ao ensino de ELE, de modo a articular teoria e prática e a favorecer a construção de um processo pedagógico

¹ IBGE – Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística. Segundo o *site* institucional, o instituto tem como objetivo retratar o Brasil com informações necessárias ao conhecimento de sua realidade e ao exercício da cidadania. Os dados apresentados foram retirados do Censo 2022 e estão disponíveis em <https://censo2022.ibge.gov.br/panorama/?localidade=BR>

mais participativo e contextualizado. Essa estrutura metodológica permite não apenas investigar a pertinência da aplicação do *DT* no ensino de línguas, mas também oferecer subsídios para a elaboração de propostas pedagógicas que possam ser replicadas em diferentes ambientes educacionais.

2. DESIGN THINKING: BREVE HISTÓRICO

Segundo Brown (2009) o *Design Thinking (DT)* surgiu no começo dos anos 2000 na empresa norte-americana IDEO², no qual o fundador era o *designer* David Kelley. De acordo com Cavalcante (2015) a empresa tinha uma proposta de ser especialista no processo de como projetavam as coisas, mesmo que fosse uma simples escova ou tubo de pasta de dente, uma forma de inovar aplicando a própria metodologia.

Um programa de televisão, *Nightline*³, desafiou a equipe da IDEO para projetar um carrinho de supermercado. A proposta foi colocada em prática, os telespectadores perceberam a inovação da metodologia proposta pela empresa (Nitzche, 2011). Depois disso, o *DT* foi aceito pela mídia e academia.

Em 2004, David Kelly e outros professores de Stanford foram convidados pela direção da instituição a fundar o *d.school*⁴ (*Hasso Platter Institute of Design at Stanford*) (Cavalcante, 2015). Alunos e professores das áreas de engenharia, medicina, humanidades, administração, educação, comunicação aprenderam a usar o *DT* para resolver problemas complexos de forma inovadora. Além disso, outras instituições como o Instituto de Tecnologia de Massachusetts (MIT), localizado em Boston, e a Universidade de Potsdam, na cidade de Berlim, trabalham com o *DT*.

De acordo com Canfield (2021) no Brasil, o primeiro artigo publicado sobre o *DT* surge no ano de 2006, com o título artigo *Designing, a Transformação do Design Estratégico*⁵. No ano de 2010, ocorreu o primeiro *workshop* em Porto Alegre. Também em São Paulo, na ESPM são ofertados os primeiros cursos, pelos professores Luis Alt e Tennyson Pinheiro no Centro de Inovação e Criatividade da ESPM, com o primeiro curso chamado de *Design Thinking to Business* (Cavalcante, 2015).

Ademais, no ano de 2010, a Escola de Artes Ciências e Humanidades (EACH) da Universidade de São Paulo (USP) cria o Laboratório de Design de Inovação e Criatividade (d-USP Leste), cujo laboratório oferece suporte ao uso de *DT* em disciplinas EACH. Também ofertando cursos para alunos, docentes e membros da comunidade com objetivo de sugerir soluções de problemas sociais da região leste.

No ano de 2013 foi criado o laboratório da Faculdade de Administração, Economia e Contabilidade da USP (FEA), o *Design Lab*. O *Design Lab* surge para proporcionar a

² IDEO - Empresa global de consultoria em *design* e inovação, fundada em 1991 em Palo Alto, Califórnia. Reconhecida como pioneira na metodologia *Design Thinking* focado no ser humano. Disponível em: <https://www.ideo.com/about>

³ O programa de televisão *Nightline* surgiu em 1980, está no ar há 45 anos. É possível assistir a este programa sobre a IDEO ao acessar a página da web <https://www.youtube.com/watch?v=Qkfc4p0o7Lc>

⁴ *d.school* (*Hasso Platter Institute of Design at Stanford*) - instituto criado pela Universidade de Stanford com o objetivo de disseminar a abordagem e metodologia do *Design Thinking* para profissionais e estudantes de diversas áreas. O site da instituição está disponível em: <https://dschool.stanford.edu/>

⁵ Artigo publicado por Dennis Hanson e Rique Nitzsche no ano de 2007, no III SEGeT (Simpósio de Excelência em Gestão e Tecnologia), na parte de Administração Estratégica. Disponível em: https://www.aedb.br/seget/arquivos/artigos07/11_Hanson%20e%20Nitzsche%20Designing.pdf

aprendizagem não formal, troca e disseminação de ideias, informações e conhecimentos. Este laboratório foi resultado das atividades realizadas no d.USP (CAVALCANTE, 2015).

Em 2012, a empresa de design IDEO criou o material *Design Thinking for Educators*, voltado para professores, com ferramentas práticas para aplicar DT em sala de aula. Em 2014, o Instituto Educadigital,⁶ no Brasil, lançou a versão traduzida e adaptada chamada *Design Thinking* para Educadores. A diretora do instituto, Priscila Gonsales, entrou em contato com a IDEO, mostrou interesse e trabalhou na versão brasileira (CANFIELD, 2021).

3.DESIGN THINKING: CONCEITO, FERRAMENTAS E CARACTERÍSTICAS

3.1 CONCEITO

Atualmente, com a literatura existente disponível, os conceitos do *Design Thinking* são amplos por perspectivas de diferentes autores. Todavia, neste trabalho foi utilizado como orientação o autor Brown (2008, 2009, 2010). Ele estabelece que o *DT* é uma disciplina que usa a forma de pensar dos *designers* para alinhar as necessidades das pessoas, com o que é possível tecnologicamente e faz sentido para área no qual será aplicada. Desta forma corresponde a ideia de centralidade nas pessoas e de resolver problemas de forma criativa.

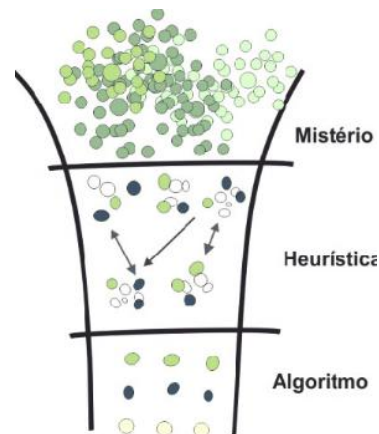
De acordo com Brown (2010) a evolução do design para o *Design Thinking* ocorreu através do avanço da abordagem de criação de produtos para uma abordagem nas relações entre pessoas e produtos, conforme progrediu as relações passaram a ser entre pessoas e pessoas. O *DT* é uma abordagem interativa, com centralidade nas pessoas, que usa as ferramentas próprias dos designers para a solução criativa dos problemas.

Brown (2010), em seu livro *Design Thinking: uma metodologia poderosa para decretar o fim das velhas ideias*, propaga a ideia de que o *Design Thinking* oferece um caminho sistemático que leva à inovação e é preciso. Brown argumenta que o *DT* é uma abordagem comprovada e repetível para a resolução de problemas e geração de novas ideias. Esta abordagem estruturada centrada no ser humano, é vista como uma forma das empresas criarem consistentemente produtos, serviços e processos.

Com tantas questões ao entorno das empresas para adquirirem mais competitividade e ao mesmo tempo inovação e criatividade, o *Design Thinking* passa a ser uma boa opção. Oliveira (2014) indica que as corporações passem do complexo ao mais simples, através do “funil do conhecimento”. Martin (2010) elucida este “funil do conhecimento” como está representado pela **Figura 1**, ao qual demonstra como o pensamento criativo é construído.

⁶ Instituto Educadigital - Criado em 2010 como organização social (ONG), o Instituto Educadigital tem como premissa cocriar oportunidades de aprendizagem voltadas à formação de cidadãos críticos e criativos em uma sociedade em constante transformação. Atualmente, após 14 anos de atuação, o braço social do Educadigital transformou-se no Centro de Estudos e Pesquisas Edgar Morin, alinhando-se às necessidades contemporâneas de reformar a educação diante de desafios complexos. Disponível em: <https://educadigital.org.br/>

Figura 1 – Funil do Conhecimento



Fonte: Adaptada de Martin (2010)

Martin (2010) considera o “funil do conhecimento”, como a **figura 1**, como uma metáfora para explicar como o pensamento criativo do designer se forma e gera inovação. O funil representa o processo de transformar informações e experiências em conhecimento aplicável. A entrada (complexo) começa com uma grande quantidade de dados, hipóteses e possibilidades.

Conforme Martin (2010) o processo criativo no designer utiliza a lógica abduativa, conceito desenvolvido por James Pierce (1975), ou seja, formula hipóteses de confirmar ou negar os casos. Neste caso, sugere o que pode ser, explorando possibilidades futuras, mesmo sem confirmação imediata. A saída estreita (simples) do conhecimento é sintetizada em soluções práticas, claras e inovadoras.

Brown (2008) utiliza o exemplo da criação da lâmpada elétrica por Thomas Edison para explicar de forma prática o conceito do *DT*, como o que conhecemos hoje, pois Edison percebeu que não era apenas o dispositivo isolado que importava para o usuário, mas sim era capaz de imaginar como as pessoas gostariam de usar o que foi criado.

O *DT* emprega a sensibilidade e os métodos do design como fez Thomas Edison para alinhar as necessidades das pessoas, com o que é tecnologicamente viável, pode converter em valor para o cliente e oportunidade de mercado.

Todos os protótipos, até mesmo o do exemplo anterior como cita Brown (2008), os utilizados por Edison antes de chegar à lâmpada elétrica, devem proporcionar um *feedback* útil e ajudar a evoluir uma ideia, ou seja, aprender sobre os pontos fortes e fracos da ideia e identificar novas direções.

3.2 ETAPAS DE CONSTITUIÇÃO

De acordo com Brown (2008) o processo de *design* é um sistema de espaços e não de passos ordenados. Podemos dizer que estes espaços a que o autor se refere, são metafóricos e de diferentes atividades relacionadas, que juntas formam um fluxo contínuo de inovação. No início pode parecer caótico ou confuso, entretanto no decorrer do processo, começa a fazer sentido e gera resultados, apesar de não ser um processo linear.

Segundo Brown (2008) apresenta que o *DT* é composto por três etapas que fazem parte deste processo não linear. As três etapas deste espaço, que consideramos como metafóricos para elucidar o trabalho, são inspiração, ideação e implementação.

A **etapa de inspiração** é o momento inicial que se busca entender profundamente o problema e as necessidades das pessoas envolvidas, coletando informações e gerando *insights*

que exercem a função de base para todo o processo criativo. Esta fase tem como objetivo principal estimular a criatividade e construir empatia com o usuário. Nesta parte podem ser utilizadas ferramentas, como por exemplo: pesquisas de campo, entrevistas individuais, grupos focais, observação de comportamento e *brainstorming* (tempestade de ideias) inicial. Ademais, um resultado de informações ricas que servem como base para a etapa seguinte (definição), garantido que as soluções sejam centradas nas pessoas e na realidade local. Parte do espaço que pelas circunstâncias podem ser um problema, uma oportunidade ou ambos e motivam buscar por solução (Brown, 2010).

A **etapa de ideação** refere-se a busca de gerar o maior número possível de ideias criativas para resolver o problema definido, ou seja, os participantes do processo geram ideias criativas e variadas para solucionar os problemas identificados. Além disso, tem como objetivo transformar os *insights* obtidos na fase de definição, em alternativas de solução. A ideação estimula a criatividade coletiva, sem julgamentos iniciais para que surjam propostas inovadoras.

Nesta fase, de forma prática são utilizadas técnicas de *brainstorming*, dinâmicas, mapas mentais e ferramentas visuais que ajudam a expandir possibilidades. Desta forma, esta parte do processo tem a função de gerar, desenvolver e testar ideias que podem levar a soluções (Brown, 2010).

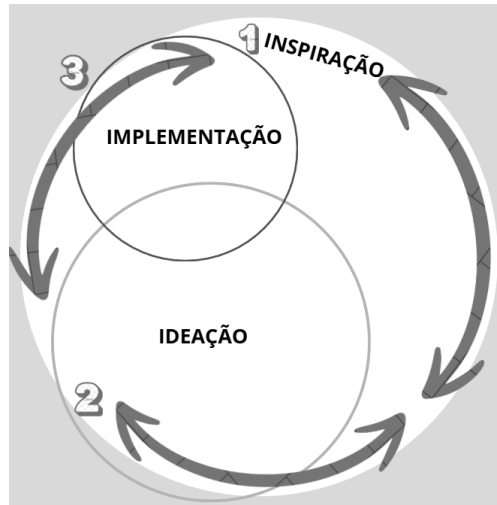
A **fase de implementação** é a transformação de ideias em ação, após a geração de alternativas criativas, a implementação busca colocar em prática soluções viáveis. Outro ponto é adaptação à realidade das empresas, pois tudo deve ser considerado, como os recursos limitados, financeiros, humanos, tecnológicos, gestão ou operacionais, para que a aplicação seja realista. A implementação no *Design Thinking* é o momento de aplicar, testar e ajustar as soluções criadas levando em conta os limites e possibilidades da empresa.

Nesta etapa a prototipagem e testes com implementação não ocorre de forma imediata e definida, passa por protótipos e experimentações que permitem ajustes antes da adoção final, como Brown (2010) esclarece ao apresentar o exemplo da criação da lâmpada elétrica por Thomas Edison. O envolvimento da equipe com a participação dos colaboradores é visto como essencial para que a solução seja aceita e incorporada no cotidiano da empresa. Portanto, irá depender do tipo de mapeamento realizado para o mercado (Brown, 2010).

O *Design Thinking* na fase de inspiração pode apresentar *insights* a partir de pessoas fora do projeto, pois pessoas fora do projeto, pois pode levar a futuras percepções de quem participa do projeto não as encontraria. Além disso, na fase de ideação as ideias são testadas e aprimoradas para a fase de implementação. Portanto, para que uma solução ocorra, pessoas de diversos campos devem se envolver no projeto nas fases anteriores.

Brown (2008) apresenta na **figura 2** o processo do *DT* através do fluxo de trabalho, Este processo não é descrito como uma sequência linear de etapas rígidas, mas com três espaços interconectados: **inspiração** - o gatilho inicial (um problema ou uma oportunidade) que motiva a busca por soluções; **ideação** - geração, desenvolvimento e teste de ideias que podem levar a soluções e **implementação** - levar a solução ao mercado, transformando em realidade.

Figura 2 – Inspiração, Ideação e Implementação



Fonte: Adaptada de Brown (2008)

Conforme Brown (2008) aponta que os projetos podem voltar e avançar entre esses espaços várias vezes, especialmente entre inspiração e ideação, conforme novas descobertas surgirem. A **figura 2** reforça que o *Design Thinking* é um processo iterativo, exploratório e humano, diferente dos modelos lineares tradicionais de inovação. Este processo tem como alicerces fundamentais a empatia, colaboração e experimentação.

3.3 PILARES DO DESIGN THINKING

O DT é sustentado por três pilares essenciais que compreendem os problemas, independentemente de sua origem, e lidam com obstáculos, analisam e experimentam novas soluções, são: **empatia, colaboração e experimentação** (Brown, 2009).

A **empatia** significa colocar o ser humano no centro do processo, é o hábito mental de pensar nas pessoas como pessoas para buscar entender sentimentos, desejos, sensações, formas de se relacionar, de trabalhar e de agir. A técnica de observação é uma ferramenta essencial no *Design Thinking*, usado para compreender melhor os problemas (Oliveira, 2014). Também permite perceber o que as pessoas não fazem e o que não dizem, valorizando dados qualitativos sobre sentimentos e emoções, em vez de apenas números.

Brown (2010) expõe usuários “radicais” que pensam e consomem de forma diferente, oferecendo *insights* mais ricos. Empatia significa ver o mundo pelos olhos dos outros, compreender suas experiências e sentir suas emoções (Oliveira, 2014). De acordo com Brown (2010) essa habilidade distingue o pensamento acadêmico tradicional do *Design Thinking*, tornando-se mais humano e inovador.

Colaboração refere-se à cocriação, ou seja, trabalhar em conjunto com pessoas de diferentes áreas e perspectivas pretendendo resolver desafios complexos (BROWN, 2009). Este também é um dos pilares do DT e significa desenvolver produtos junto com os clientes e não apenas para eles.

De acordo com Brown (2010) as pessoas deixam de ser vistas como simples consumidores e pensam em atuar como participantes ativos no processo de criação. As organizações precisam se adaptar acertando a fronteira entre empresas e público. Já que o sucesso depende do bem-estar das pessoas envolvidas.

De Oliveira (2014 apud Brown 2012) acrescento que as maiores oportunidades estão nesse espaço intermediário entre consumidores passivos e aqueles que criam tudo para si

mesmos. Esse espaço representa um nível mais elevado de colaboração, capaz de aproximar empresas e indivíduos e gerar inovação conjunta.

O último tripé do DT é a **experimentação** - prática de testar ideias, criar protótipos e aceitar erros como parte natural do processo de aprendizagem e do processo (Brown, 2009). Este pilar aumenta as chances de sucesso e reduz o risco de fracasso, como o exemplo utilizado neste trabalho de pelo autor Brown (2008) sobre a lâmpada elétrica de Thomas Edison, que busca outros caminhos para ser aceito pelo público.

A prototipagem é uma característica do DT, é transformar uma ideia abstrata em algo concreto, mesmo que simplificado, para identificar pontos fortes e fracos, e validar soluções. Os protótipos podem variar de baixa e alta fidelidade, permitindo que tanto a equipe quanto os usuários atuem com o modelo e forneçam *feedback* para melhorias.

A experimentação é a prática de testar continuamente essas ideias desde as fases iniciais, evitando que apenas sejam avaliadas no final do processo. Essa abordagem reduz riscos, acelera a inovação e evita desperdícios, já que projetos não testados previamente podem resultar em fracasso (Oliveria, 2014). No DT prototipagem e inovação são atividades recorrentes que garantem soluções mais eficazes e adaptadas às necessidades reais.

Desta forma o aprendizado através do *DT* permite que qualquer educador, estudante, gestor ou pessoas integrantes da comunidade escolar possa usar ferramentas criativas para resolver problemas no ambiente escolar.

4. DESIGN THINKING PARA EDUCAÇÃO

Neste trabalho o estímulo para o projeto é reconhecimento por parte das práticas de ensino do espanhol como língua estrangeira (ELE) através do pertencimento do estudante negro dentro deste ensino. Ademais, o estudante deve ter a leitura de mundo com a compreensão do ambiente social, cultural e político para a base de uma aprendizagem significativa. Também, a educação dialógica a crítica com um ensino de diálogo constante, onde professor e estudantes aprendem juntos, projetando a realidade e autonomia como objetivo final para capacitar este estudante a ler o mundo criticamente para transformá-lo, desenvolvendo sua liberdade e capacidade de decisão.

Freire (1996) afirma que ensinar não é transferir conhecimento, mas criar possibilidades para a produção ou a construção. Portanto, não existe professor sem aluno e nem ensinar inexistente, sem aprender e vice-versa. O *DT* não aponta a solução de problemas, mas faz do processo de aprendizagem uma jornada criativa e colaborativa para desenvolver caminhos que levem a compreender mais sobre o problema, ou seja, ao em vez de evidenciar “o que”, o resultado, o *DT* concentra-se no “como” o processo de compreensão e criação para a inovação no contexto educacional.

Conforme o Instituto Educadigital⁷, o *DT* na educação oferece uma abordagem colaborativa e centrada no ser humano para resolver problemas e inovar, desenvolvendo competências socioemocionais e a criatividade ao focar nas necessidades dos alunos e educadores, transformando desafios em oportunidades de aprendizado prático e engajador.

⁷ Instituto Educadigital - Criado em 2010 como organização social (ONG), o Instituto Educadigital tem como premissa cocriar oportunidades de aprendizagem voltadas à formação de cidadãos críticos e criativos em uma sociedade em constante transformação. Atualmente, após 14 anos de atuação, o braço social do Educadigital transformou-se no Centro de Estudos e Pesquisas Edgar Morin, alinhando-se às necessidades contemporâneas de reformar a educação diante de desafios complexos. Disponível em: <https://educadigital.org.br/>

O *Design Thinking* é apresentado como uma abordagem que oferece aos educadores ferramentas e perspectivas para repensar a prática pedagógica e enfrentar os desafios cotidianos da escola. O DT possibilita aos educadores um processo divertido e engajador tornando o planejamento e a resolução de problemas mais dinâmicos e criativos, mais confiança na criatividade ajudando professores a acreditarem em sua capacidade de criar soluções inovadoras, aprimoramento da colaboração no qual promove o trabalho em equipe entre docentes, alunos, gestores e comunidade.

Também permite soluções contextualizadas possibilitando desenhar respostas específicas para sala de aula, escola ou comunidade. A liberdade de experimentar, favorece errar, prototipar e aprender com os erros, sem a pressão de perfeição. O engajamento dos estudantes ao aplicar técnicas centradas nas pessoas, os alunos participam mais ativamente das mudanças no ambiente de aprendizagem. A postura de designer, convida o professor a assumir o papel de designer- empreendedor, capaz de redesenhar currículos, espaços e processos escolares.

O Instituto Educadigital oferece em seu livro *O Design Thinking* para educadores, adaptações para aplicabilidade do *Design Thinking* para educação. A **figura 3** apresenta as cinco fases em que o instituto organiza o DT.

Figura 3 – Etapas do *Design Thinking*

Descoberta		Interpretação	
<p>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.</p>		<p>Nesta fase você precisa deixar as percepções (<i>insights</i>) surgirem na conversa com o grupo envolvido. Compartilhar anotações e registros de pensamentos, observações e histórias é fundamental.</p>	
Ideação	Experimentação		Evolução
<p>Aqui acontece a geração de ideias. momento conhecido como "<i>brainstorming</i>" em que todos os participantes apresentam suas ideias por meio de palavras ou desenhos. Sem preocupação com seleção ainda, o importante é a quantidade.</p>	<p>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 as ideias.</p>		<p>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.</p>

Fonte: Adaptado de Educadigital (2013). O original estava com problemas de legibilidade.

A **figura 3** apresenta as etapas do *Design Thinking* na educação. A descoberta é compreender o desafio, investigar o contexto e coletar inspirações, na prática escolar representa ouvir os alunos, observar a rotina da sala de aula ou até identificar problemas reais, como por exemplo proposto neste trabalho a necessidade de identidade antirracista nas aulas de espanhol como língua estrangeira (ELE). De acordo com Brown (2010) a empatia é um fator importante desta fase, visto que ao adotar esta abordagem “pessoas em primeiro lugar”, os participantes do projeto (pessoas de diferentes contextos) conseguem imaginar soluções que são profundamente desejáveis e atendem a necessidades explícitas.

Neste momento, alguns participantes observam o mundo em detalhes minuciosos, percebem coisas que outros não notam e usam estes *insights* para inspirar inovação. Ademais, podem ser aplicadas ferramentas como entrevistas, mapas da empatia, neste caso o participante diz, pensa, faz e sente ou persona, são personagens fictícios, criados com base na sua observação dos diferentes tipos de usuários reais que vivenciam um problema, a escolha do uso da ferramenta pode variar de acordo com o objetivo a ser alcançado.

A interpretação tem como finalidade analisar os dados coletados e transformar descobertas em *insights*, para exemplificar os professores e alunos discutem os achados, definem prioridades e formulam perguntas-chaves. Entretanto, compreendemos que com o uso do DT a pergunta inicial pode mudar ou ser ampliada. O Instituto Educadigital define *Insights* como percepções ou expressões concisas do que aprendemos com as atividades de pesquisa e inspiração. São informações inesperadas que despertam sua atenção. *Insights* permitem ver o mundo de uma forma nova e são catalisadores de novas ideias.

A ideação tem como intuito gerar ideias criativas e variadas para responder ao desafio, como demonstração aplicar uma atividade piloto, testar uma nova dinâmica de grupo ou ferramenta digital, coletar *feedback* dos alunos. Conforme Brown (2008) aplica o pensamento integrativo, conte mais histórias, porque mantém as ideias vivas, comunique-se com os participantes e não trabalhe às cegas, faça muitos esboços, crie cenários e construa estruturas criativas, ordem dentro do caos.

A experimentação cria protótipos e testa soluções em pequenas escalas, de versões iniciais com custo baixo, a título de exemplo no âmbito escolar aplica uma atividade piloto para testar uma nova dinâmica de grupo ou ferramenta digital ou coleta *feedback* de outros alunos. Brown (2010) indica fazer mais protótipos, teste com usuários e testes internamente, como foi utilizado o exemplo de Thomas Edison, no qual muitos protótipos foram criados até o projeto final da lâmpada. Nesta fase pode indicar problemas de usabilidade, design ou adequação. As ferramentas utilizadas nesta fase podem ser *Storyboard* uma representação visual de uma história através de quadros estáticos ex.: desenhos, colagens e fotografias, encenação que um dos participantes representa ações com produtos, serviço ou interface, neste caso pode ser realizado por meio de uma máquina ou por diálogo encenado, *moodboard* um painel semântico, protótipos de papel, maquetes ou roteiros

A evolução tem como finalidade acompanhar os resultados, documentar aprendizados e melhorar continuamente, tendo como exemplo ajustar a proposta conforme os *feedbacks*, envolver a comunidade escolar e expandir a solução para outras turmas. O Instituto Educadigital sugere acompanhar o aprendizado através de definir o sucesso, neste caso o professor pode usar um questionário com indicadores de sucesso, já predefinidos e um documento de progresso. Outra indicação é avançar com o planejamento dos próximos passos, envolver outras pessoas da comunidade escolar e construir uma comunidade.

Além das etapas clássicas do DT como Brown (2010) propõem, é comum acrescentar um passo anterior ao início de todo processo. Trata-se de um *briefing* ou curadoria, ou seja, uma pesquisa prévia sobre a temática do projeto. O DT utilizado pela área da educação, como foi apresentado, possui cinco etapas, cada uma delas com as ferramentas. Cada uma dessas etapas pode sofrer alterações em nomenclatura e nas ferramentas, devido a aplicabilidade no contexto. Neste artigo para a sugestão de atividade, usaremos a Descoberta/Empatia, Interpretação, Ideação, Experimentação/Prototipagem, Evolução/Teste.

4. DESIGN THINKING APLICADO AO ENSINO DO ESPANHOL COMO LÍNGUA ESTRANGEIRA (ELE)

4.1. A EDUCAÇÃO ANTIORRACISTA EM ELE

O racismo é recorrente no cotidiano escolar e ignorar este termo contribui para sua manutenção. Um estudante negro não se sentir pertencente às aulas de espanhol como língua estrangeira (ELE) demonstra a necessidade da discussão racial na escola. O papel do professor antirracista deve ser realizado dentro das aulas ELE, como espaços para desconstruir estereótipos e valorizar identidades negras. Ser antirracista não é apenas ensinar respeito, mas reconhecer e atuar para desmontar suas bases.

Silva e Barbosa (2019) afirmam que a língua não é apenas um meio de comunicação, mas constitui identidade. Aprender uma língua estrangeira significa também aprender novas formas de ver o mundo e de se reconhecer como sujeito. No caso da identidade negra o ensino de línguas pode ser uma ferramenta para revalorizar e fortalecer identidades historicamente marginalizadas.

De acordo com Silva e Barbosa (2019 apud Gomes 2005) conceitua que a identidade racial é social, cultural e histórica construída na relação do outro. Portanto, ser negro no Brasil não depende só da cor da pele, mas também da forma como a sociedade reconhece e organiza essa identidade. As autoras expõem “o mito da democracia” racial e categorias como “mulata” ou “morena” funcionaram como estratégias para a diluição da negritude, criando uma hierarquia interna no racismo brasileiro.

A fragilidade negra do Brasil demonstra que quanto mais escura a pele e mais crespo o cabelo, maior o preconceito sofrido. A identidade negra no Brasil foi historicamente fragilizada e fragmentada por discursos que negam e suavizam a negritude. Para construir uma identidade negra positiva exige consciência crítica, ruptura com mitos e estereótipos e uma afirmação política. O ensino de espanhol como língua estrangeira (ELE) pode ser um espaço para discutir essas questões de poder, diferença e identidade ajudando a fortalecer a valorização da diversidade racial.

hooks (2013) defende que a sala de aula deve confrontar parcialidade e criar formas de saber. No ensino de espanhol como língua estrangeira (ELE), isso significa usar o espaço para discutir o racismo, discriminação e diversidade, transformando o aprendizado em prática de liberdade. A autora acredita na construção coletiva e dialógica, em um reconhecimento da dimensão política de ensino, integração de intelecto, corpos e afetos e inclusão de saberes diversos e marginalizados.

Deste modo, é fundamental que o professor antirracista se comprometa com a desconstrução de estereótipos e com a valorização de diversidade cultural, que pode e deve ser aplicada nas aulas de ELE com o apoio dos estudantes e comunidade escolar.

4.2 ROTEIRO DE ELE BASEADO EM DT

Segundo Noble (2021) o DT ao ser usado em sala de aula cria espaços de autoria e criticidade, permitindo que os alunos se tornem protagonistas e desenvolvam soluções para problemas reais da escola e da comunidade. O DT por ser um processo criativo de resolução de problemas que deve ser vivido de forma colaborativa e contextualizado, estimula a autonomia, o senso crítico e a criatividade dos estudantes.

Na educação o DT funciona com etapas definidas, ao total são 5 fases. A primeira **Empatia/Descoberta**, no qual observa e entende a necessidades dos alunos e outros escolhidos, a segunda **Interpretação**, que identifica o problema e analisa as informações coletadas para definir o desafio, a terceira **Ideação** cujo gera e seleciona ideias criativas para solucionar os

problemas, a quarta **Prototipagem/Experimentação** que transforma as ideias em algo tangível e a última e quinta fase são os **Testes/Evolução** que avalia o protótipo com os usuários para refinar soluções.

A sugestão de roteiro de atividade, com o título: “*Identidad y Cultura Afrodescendiente en el Clase de Español*”, tem como objetivo de promover o reconhecimento da identidade do aluno negro no ensino de espanhol, valorizando a cultura afro-hispânica e fortalecendo a autoestima e o protagonismo dos estudantes. A duração de tempo total da atividade é entre 4 e 6 aulas de 50 minutos cada, com distribuição por etapas, a etapa de descoberta: 1 aula (roda de conversa + pesquisa inicial), a Interpretação: 1 aula (mural de palavras + análise dos relatos), a Ideação: 1 aula (*brainstorming* e criação de *slogans*/frases em espanhol), a Experimentação: 1–2 aulas (produção de cartazes, podcasts ou vídeos curtos) e a Evolução: 1 aula (apresentação dos resultados, *feedback* e reflexão).

O ano escolar recomendado para desenvolver a atividade é o Ensino Fundamental II (8º ou 9º ano), pois os alunos já têm maturidade para discutir identidade, diversidade e preconceito e estão em uma fase de consolidação da língua espanhola, podendo produzir frases, textos curtos e apresentações. Também pode ser aplicada para o Ensino Médio (1º ou 2º ano), porque é ideal para este grupo aprofundar reflexões críticas sobre identidade e cultura afro-hispânica. Estes estudantes conseguem elaborar produções mais complexas (podcasts, debates, projetos interdisciplinares)

A atividade possui as etapas já mencionadas neste trabalho por meio do *Design Thinking* com as 5 fases. A **Empatia/Descoberta** (*Descubrimiento*) tem como objetivo levantar percepções sobre identidade e representatividade negra no mundo hispânico e propõe uma roda de conversa em espanhol. As atividades desta etapa podem ser rodas de conversa, em que os alunos podem interagir em espanhol e a pergunta inicial “¿*Qué significa para ti la palabra identidad?*”, bem como a pesquisa de personagens afrodescendentes na cultura hispânica (escritores, músicos, líderes). O produto desta etapa é uma lista inicial de referências culturais afro-hispânicas e das reflexões dos alunos.

A fase de **Interpretação** (*Interpretación*) tem como finalidade analisar os relatos e construir significados coletivos estimulando a criatividade, liberdade de expressão e aceitação do erro como parte do processo de aprendizagem. As atividades desta fase utilizam os materiais coletados e sugerem a construção de um mural com palavras em espanhol relacionadas à identidade negra (*orgullo, resistencia, belleza, libertad, comunidad*) e a discussão sobre como os alunos se veem representados nos materiais didáticos de espanhol. O professor pode orientar a construção deste mural para que os alunos compreendam que nesta etapa surgem os *insights*, ou seja, informações inesperadas que despertam atenção. O produto é um mural de palavras chaves e síntese dos principais desafios identificados.

A fase de **Ideação** (*Ideación*) tem como intuito criar ideias para valorizar a identidade negra no ensino de espanhol estimulando a criatividade, liberdade de expressão e aceitação do erro como parte do processo de aprendizagem. A atividade recomendada é o *Brainstorming* (chuva de ideias) em grupos pequenos de 4 a 5 participantes, a pergunta para o início desta etapa é: “¿*Cómo podemos dar más visibilidad a la cultura afrodescendiente en nuestras clases de español?*”. Outras perguntas podem ser realizadas até que se desenvolvam a produção de frases curtas ou *slogans* em espanhol que expressam orgulho da identidade negra. O produto desenvolvido será um conjunto de ideias criativas e *slogans* bilíngues para “solucionar” o problema.

A fase de **Prototipagem/Experimentação** (*Experimentación*) tem como objetivo prototipar soluções criativas. A atividade desta etapa é a produção de cartazes bilíngues (PT/ES) com frases e imagens de autores afro-hispanicos. Estes cartazes podem ser produzidos no computador, pois existem programas que auxiliam nesta produção. Os estudantes irão transferir

as ideias e verificar se a ideia funciona na realidade. O produto desta fase é a criação de um *podcast* breve em espanhol (irá depender em qual turma será aplicada) com entrevistas entre os alunos sobre identidade negra e produção de cartazes bilíngues (português/espanhol) com imagens e frases de autores afro-hispânicos.

A fase de **Testes/Evolução** (*Evolución*) tem como propósito avaliar impacto e ampliar protagonismo estudantil, a circulação real dos textos, a valorização da identidade negra e a prática de espanhol em contexto autêntico. As atividades indicadas para esta fase são exposição dos cartazes - como serão produzidos por meio de programas de computadores, os estudantes podem imprimir para compartilhar ou criarem uma exposição virtual - e o *podcast* para outras turmas e *feedback* coletivo, com uma pergunta guia: “¿Qué aprendimos sobre la identidad afrodescendiente y cómo podemos seguir trabajando este tema?”. O produto desta etapa é a exposição cultural e um plano de continuidade, por exemplo, incluir atores afro-hispânicos no currículo.

4.3. EJEMPLO DE MINIGLOSSÁRIO

Na fase de **interpretação** os alunos organizam e analisam informações coletadas, criando um miniglossário. O miniglossário serve como ferramenta de apoio linguístico, ajudando-os a compreender melhor os conceitos de identidade, diversidade e cultura negra em espanhol. Portanto, tem como função apoiar a leitura crítica de textos e materiais, oferecer vocabulário para debates e reflexões e facilitar a interpretação de ideias em outra língua.

O miniglossário serve, portanto, como apoio para análise crítica e na fase de **Ideação** como recurso criativo para gerar ideias e expressões. Da mesma forma funciona como uma ponte entre o conteúdo cultural e a prática da língua estrangeira, dando suporte para que os alunos se expressem com mais autonomia. Segue no **Quadro 1** o exemplo de algumas palavras como sugestões.

Quadro 1-Miniglossário
Identidad del alumno negro

Identidad y Cultura	Valores y Derechos
<p>Identidad – identidade <i>Mi identidad es parte de mi historia.</i></p> <p>Diversidad – diversidade <i>La diversidad nos hace más fuertes.</i></p> <p>Afrodescendiente – afrodescendente <i>Soy afrodescendiente y estoy orgulloso de mi cultura.</i></p> <p>Herencia cultural – herança cultural <i>Nuestra herencia cultural vive en la música y la danza.</i></p>	<p>Igualdad – igualdade <i>Todos tenemos derecho a la igualdad.</i></p> <p>Respeto – respeito <i>El respeto es la base de la convivencia.</i></p> <p>Inclusión – inclusão <i>La inclusión abre puertas a nuevas oportunidades.</i></p> <p>Justicia – justiça <i>La justicia social es necesaria para la paz.</i></p>
Expresiones de Autoafirmación	Palabras para Debates y Textos
<p>Orgullo – orgulho <i>Siento orgullo de ser quien soy.</i></p> <p>Autenticidad – autenticidade <i>La autenticidad nos hace únicos.</i></p> <p>Protagonismo – protagonismo</p>	<p>Racismo – racismo <i>El racismo debe ser combatido en la escuela.</i></p> <p>Discriminación – discriminação <i>La discriminación destruye la convivencia.</i></p> <p>Resistencia – resistência</p>

<p><i>El protagonismo de los estudiantes cambia la escuela.</i></p> <p>Empoderamiento – empoderamento</p> <p><i>El empoderamiento nos da voz y fuerza.</i></p>	<p><i>La resistencia cultural mantiene viva nuestra identidad.</i></p> <p>Visibilidad – visibilidade</p> <p><i>La visibilidad de la cultura negra es fundamental.</i></p> <p>Memoria colectiva – memória coletiva</p> <p><i>La memoria colectiva preserva nuestras raíces.</i></p>
-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Fonte: Própria Autora

4.4. RESUMO DO ROTEIRO DE ATIVIDADE

Diante de todas as informações expostas e de todas as sugestões assinaladas, segue o **Quadro 2**, com o resumo do roteiro de atividade de ensino de espanhol como língua estrangeira (ELE), já explicado anteriormente, e que tem como Título *“Identidad y Cultura Afrodescendiente en el Clase de Español”*.

Quadro 2 – Roteiro de atividades
“Identidad y Cultura Afrodescendiente en el Clase de Español”

Aula	Objetivos	Atividades	Produto
1ª Aula – Descoberta (Descubrimiento)	Levantar percepções sobre identidade e representatividade negra no mundo hispânico	- Roda de conversa em espanhol: <i>“¿Qué significa para ti la palabra identidad?”</i> - Pesquisa de personagens afrodescendentes na cultura hispânica (músicos, escritores, líderes).	Lista inicial de referências culturais afro-hispânicas e reflexões dos alunos
2ª Aula – Interpretação (Interpretación)	Analisar relatos e construir significados coletivos estimulando a criatividade, liberdade de expressão e aceitação do erro como parte do processo de aprendizagem	- Mural coletivo com palavras em espanhol: <i>orgullo, resistencia, belleza, libertad, comunidad</i> - Discussão sobre representatividade nos materiais didáticos de espanhol	Mural de palavras-chave e síntese dos principais desafios identificados
3ª Aula – Ideação (Ideación)	Criar ideias para valorizar a identidade negra no ensino de espanhol estimulando a criatividade, liberdade de expressão e aceitação do erro como parte do processo de aprendizagem	- <i>Brainstorming</i> em grupos: <i>“¿Cómo podemos dar más visibilidad a la cultura afrodescendiente en nuestras clases de español?”</i> Produção de <i>slogans</i> /frases em espanhol	Conjunto de ideias criativas e <i>slogans</i> bilíngues
4ª/5ª Aula – Experimentação (Experimentación)	Prototipar soluções criativas	- Produção de cartazes bilíngues (PT/ES) com frases e imagens de autores afro-hispânicos - Gravação de <i>podcasts</i> breves em espanhol com entrevistas entre os alunos	Cartazes e <i>podcasts</i> como protótipos das soluções

6ª Aula – Evolução (Evolución)	Avaliar impacto e ampliar protagonismo estudantil, circulação real dos textos, valorização da identidade negra e prática de espanhol em contexto autêntico	- Exposição dos cartazes e podcasts para outras turmas - Feedback coletivo: “¿Qué aprendimos sobre la identidad afrodescendiente y cómo podemos seguir trabajando este tema?”	Exposição cultural e plano de continuidade (ex.: incluir autores afro-hispânicos no currículo)
---------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------

Fonte: Própria Autora

Assim, a atividade proposta busca aplicar o *Design Thinking* no ensino do espanhol como língua estrangeira para que a identidade racial seja um tema pertinente no conteúdo programático da disciplina. A atividade sugerida justifica ser aplicada em seis aulas pelo processo de desenvolvimento do *Design Thinking*. Ademais, por ser uma sugestão de atividade este tempo pode ser ampliado em algumas etapas, caso não sejam alcançadas as condições que se espera, para poder passar para outra etapa.

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

A incorporação do *Design Thinking* ao ensino do espanhol como Língua Estrangeira (ELE) abre caminhos para uma prática pedagógica que não apenas inova metodologicamente, mas também se compromete com a construção de uma educação crítica e inclusiva. Ao privilegiar a empatia como ponto de partida, essa abordagem permite que o professor reconheça e valorize as experiências e identidades dos alunos negros, historicamente invisibilizadas nos espaços escolares.

Nesse sentido, o processo de aprendizagem da língua espanhola ultrapassa a dimensão instrumental, não é apenas dominar estruturas gramaticais ou ampliar vocabulário, mas também vivenciar práticas que estimulam a criatividade, a resolução de problemas e a consciência crítica diante das questões sociais e culturais que permeiam o mundo hispânico. Além disso, transforma as aulas em um espaço de afirmação identitária, em que o aluno negro encontra oportunidade de ver sua cultura, sua história e sua voz representadas no diálogo intercultural que a língua possibilita.

O *Design Thinking*, ao estimular a colaboração e a coautoria, favorece que os estudantes sejam protagonistas de sua aprendizagem, construindo soluções criativas para desafios reais e ampliando sua autonomia. Essa lógica de experimentação e prototipagem, ao mesmo tempo em que fortalece a aprendizagem ativa, também contribui para que os alunos negros possam ressignificar sua presença na escola, ocupando um lugar de reconhecimento e pertencimento.

Assim, o ensino de ELE, mediado pelo *Design Thinking*, não se limita ao domínio de estruturas linguísticas, mas se torna uma prática formativa que promove autoestima, consciência crítica e valorização da diversidade. Ademais, ao integrar elementos da cultura afro-hispânica e ao problematizar estereótipos, o *Design Thinking* possibilita que o ensino de espanhol seja também um exercício de cidadania, em que os alunos aprendem a questionar desigualdades e a construir uma visão mais plural e democrática da sociedade. Essa perspectiva dialoga diretamente com os princípios da pedagogia crítica freireana, que entende a educação como prática de liberdade e como processo de transformação social.

Logo, o *Design Thinking* aplicado ao ensino de ELE representa uma oportunidade de repensar a educação linguística em sua essência: não como transmissão de conteúdos prontos, mas como processo vivo, criativo e transformador. Ao articular inovação metodológica com consciência racial e cultural, essa abordagem contribui para que o aprendizado da língua

espanhola seja uma experiência de afirmação identitária, de abertura ao diálogo intercultural e de construção de uma sociedade mais justa e inclusiva.

REFERÊNCIAS

- BROWN, TIM. Design Thinking. **Harvard Business Review**. 2008.
Disponível em: <https://readings.design/PDF/Tim%20Brown,%20Design%20Thinking.pdf>
Acesso: 13 dez. 2025
- BROWN, T. **Design Thinking: Uma metodologia poderosa para decretar o fim das velhas ideias**. Rio de Janeiro: Alta Books, 2009.
- BROWN, T.; WYATT, J. Design thinking for Social Innovation. Stanford Social Innovation Review. California: Leland Stanford Jr. University, 2010.
- CAVALCANTI, Carolina Magalhães Costa. **Contribuições do Design Thinking para concepção de interfaces de ambientes virtuais de aprendizagem centradas no ser humano**. Tese (Doutorado em Educação) – Faculdade de Educação, Universidade de São Paulo. São Paulo, pág. 67. 2015. Acesso em: abr. 2021. Disponível em: https://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/48/48134/tde-17092015135404/publico/CAROLINA_MAGALHAES_COSTA_CAVALCANTI_rev.pdf
Acesso em: 12 jul. 2025.
- CANFIELD, Daniel de Salles. The History of Design Thinking. **DAT Journal**, [S. l.], v. 6, n. 4, p. 223–235, 2021. DOI: 10.29147/datjournal.v6i4.502. Disponível em: <https://datjournal.anhemi.br/dat/article/view/502> Acesso em: 13 dec. 2025.
- EDUCADIGITAL, Instituto. **Design thinking para Educadores**. Versão em Português: Instituto Educadigital, 2013. Disponível em: <https://doi.org/10.5281/zenodo.12637320> .
Acesso em: 13 dez. 2025
- FREIRE, Paulo. **Pedagogia da autonomia:saberes necessários à prática educativa**. 25°. ed. São Paulo:Paz e Terra, 1996. 146 p. (Coleção Leitura)
- IBGE. Censo demográfico (2022). **População por cor ou raça**. Disponível em: <https://www.ibge.gov.br/estatisticas/sociais/populacao/22827-censo-demografico-2022.html?edicao=38698&t=destaques>
<https://censo2022.ibge.gov.br/panorama/?localidade=BR> Acesso em: 12 jul. 2025.
- HOOKS, bell. Tradução de Marcelo Brandão Cipolla. **Ensinando transgredir: a educação como prática da liberdade**. São Paulo, SP: WMF Martins Fontes, 2013. Disponível em: https://www.ufrb.edu.br/ppgcom/images/bell_hooks_-_Ensinando_a_Transgredir_1.pdf
Acesso em: 13 dez.
- OLIVEIRA, Aline Cristina Antoneli de. A contribuição do Design Thinking na educação. **Revista e-TECH: Tecnologias para Competitividade Industrial - ISSN - 1983-1838**, [S. l.], p. 105–121, 2014. DOI: 10.18624/e-tech.v0i0.454. Disponível em: <https://etech.sc.senai.br/revista-cientifica/article/view/454> Acesso em: 12 jul. 2025.

MARTIN, R. **Design de Negócios**. São Paulo: Elsevier, 2010.

NOBLE, Debbie Mello. Design Thinking na Educação: Relato de uma proposta para o ensino de língua materna. **Revista Linguagem em Foco**, Fortaleza, v. 12, n. 3, p. 219–237, 2021. DOI: 10.46230/2674-8266-12-3928. Disponível em: <https://revistas.uece.br/index.php/linguagememfoco/article/view/3928>. Acesso em: 13 dez. 2025

NITZCHE, R. **Afinal, o que é Design Thinking?** São Paulo: Rosari, 2011

SILVA, Daniela dos Santos; BARBOSA, Lucia Maria de Assunção. Contribuições possíveis do ensino de espanhol como língua estrangeira (ELE) para o tratamento da questão da diversidade racial. **Uniletras**, Ponta Grossa, v.42, n. 1, p. 1-18, 2020. Disponível em: <https://revistas.uepg.br/index.php/uniletras/article/view/14783/209209213234> Acesso em: 13 dez. 2025.

AGRADECIMENTOS

Agradeço meus ancestrais por tudo. Também a Deus e a minha espiritualidade por ter me amparado e estado comigo nesta caminhada. Como diz a música Portal do Rashid “Não adianta, só você pode pisar os seus passos; Só você pode caminhar o seu caminho; E pouco importa quanta gente esteja ao seu redor; A maioria das portas que essa vida abre ; Você vai precisar atravessar sozinho...”

Aos meus pais, principalmente à minha mãe. Existe um trecho do livro *Defeito de Cor* “Quando não souberes para onde ir, olha para trás e saiba pelo menos de onde vens”, sempre lembro da Dona Lili, uma forma carinhosa que todos a conheciam, me incentivando a sempre estudar, pois sem ela, eu nada seria.

Agradeço ao meu marido, Julio Auad Carrió e meu filho João Miguel Araújo Carrió, por todo amor, carinho e paciência.

A minha orientadora Aline Bettencourt por ser esta mestra querida, que sabe acolher e ser aliada da luta de mulheres pretas como eu, para que estejamos ocupando todos os espaços.

A todo o corpo docente da Especialização de Espanhol por ser resistência da memória do ensino de Espanhol no Brasil.

As minhas amigas, mães como eu, que me fortaleceram no processo, para que chegasse até o meu propósito.

A todos os colegas de turma por toda troca durante as aulas.

A mim, por ter fechado uma porta para que outras portas possam ser abertas.