

# GUIA DIDÁTICO

PARA USO DO  
**DESIGN THINKING**  
NA FORMAÇÃO DE TECNÓLOGOS EM GESTÃO  
HOSPITALAR

PRODUTO EDUCACIONAL DESENVOLVIDO NO ÂMBITO  
DO PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM AVALIAÇÃO  
DE TECNOLOGIAS PARA O SUS DO GRUPO HOSPITALAR  
CONCEIÇÃO

Autoras: Msc TISSIANA DA SILVA ALVES  
DR<sup>a</sup> ANANYR PORTO FAJARDO  
DR<sup>a</sup> ALEXANDRA JOCHIMS KRUEL

PORTO ALEGRE  
2024

# APRESENTAÇÃO

ESTE GUIA DIDÁTICO PARA USO DO *DESIGN THINKING* É VOLTADO PARA ORIENTAR VOCÊ (DOCENTE, FACILITADOR, MONITOR) PARA CONHECER ESSA ABORDAGEM E SEUS PRINCIPAIS CONCEITOS E ETAPAS, APRESENTADOS ATRAVÉS DE REPRESENTAÇÕES VISUAIS E DICAS DE FERRAMENTAS. O OBJETIVO DESTES MATERIAIS É CONTRIBUIR COM O PROCESSO DE ENSINO E APRENDIZAGEM ATRAVÉS DE SUGESTÕES DE ATIVIDADES CENTRADAS NAS NECESSIDADES DE FORMAÇÃO DE TECNÓLOGOS EM GESTÃO HOSPITALAR.

# SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO.....	04
2. <i>DESIGN THINKING</i> : UMA METODOLOGIA ATIVA DE APRENDIZAGEM.....	05
3. O QUE É <i>DESIGN THINKING</i> ?.....	06
4. PILARES DO <i>DESIGN THINKING</i> .....	07
5. ETAPAS DO <i>DESIGN THINKING</i> .....	08
6. EXEMPLO DE <i>DESIGN THINKING</i> .....	21
7. RECOMENDAÇÕES.....	22
REFERÊNCIAS.....	24

# INTRODUÇÃO

O *DESIGN THINKING* (DT) É UMA ABORDAGEM CENTRADA NO PROCESSO DE COMPREENSÃO DAS NECESSIDADES E DESEJOS DAS PESSOAS. É CONSIDERADO COMO UMA ESTRATÉGIA ÚTIL E FERRAMENTA PEDAGÓGICA EM SALA DE AULA PARA CONTRIBUIR NO PROCESSO DE ENSINO E APRENDIZAGEM E DE PESQUISA, POIS O CONTEXTO ACADÊMICO UNIVERSITÁRIO. É TAMBÉM UM AMBIENTE PROPÍCIO À PESQUISA E AO DESENVOLVIMENTO DE NOVAS TECNOLOGIAS DE ENSINO (MASETTO, 2015).

HOHEMBERGER (2020, P. 4) DESTACA QUE A ABORDAGEM “PODE SER USADA PARA INCENTIVAR O DESENVOLVIMENTO DE UMA CULTURA DO PENSAMENTO, QUE ESTIMULE O ALUNO NA CRIAÇÃO DE NOVOS CONHECIMENTOS E SOLUÇÕES INOVADORAS COM POTENCIAL EMPREENDEDOR”.

AS METODOLOGIAS ATIVAS DE APRENDIZAGEM CONTRIBUEM COM O PROCESSO DE ENSINO E APRENDIZAGEM NAS DIVERSAS MODALIDADES DE ENSINO, INCLUSIVE NO ENSINO SUPERIOR, POIS AUMENTAM A RETENÇÃO DO CONHECIMENTO E, CONSEQUENTEMENTE, A VISIBILIDADE DE COMPETÊNCIAS, AO FORMAR ALUNOS MAIS PREPARADOS PARA O MERCADO DE TRABALHO E PARA ATUAR NA SOCIEDADE (MASETTO, 2015).

O *DESIGN THINKING* (DT) É UM TIPO DE METODOLOGIA ATIVA. SUA APLICAÇÃO NO CURSO SUPERIOR DE TECNOLOGIA EM GESTÃO HOSPITALAR PODE CONTRIBUIR PARA A FORMAÇÃO DE ALUNOS CRÍTICOS E AUTÔNOMOS, PROTAGONISTAS DO SEU PRÓPRIO PROCESSO DE APRENDIZAGEM E, ASSIM, QUALIFICÁ-LOS PARA ATUAÇÃO PROFISSIONAL EM GESTÃO HOSPITALAR. ISTO PODERÁ REFLETIR NA QUALIDADE DOS SERVIÇOS DE SAÚDE OFERTADOS À SOCIEDADE.

# DESIGN THINKING

UMA METODOLOGIA ATIVA DE  
APRENDIZAGEM

- ✓ É UMA ABORDAGEM USADA PARA SE CRIAR SOLUÇÕES INOVADORAS CENTRADAS NO SER HUMANO POR MEIO DE UM PROCESSO COLABORATIVO.
- ✓ NÃO É UMA FERRAMENTA EM SI, MAS UM MODELO MENTAL PARA LIDAR COM PROBLEMAS COMPLEXOS, TRAZENDO A PERSPECTIVA HUMANA PARA A IDENTIFICAÇÃO DE SOLUÇÕES ADEQUADAS.
- ✓ ESTIMULA A DESCOBERTA, O PENSAMENTO CRIATIVO, A COLABORAÇÃO E O APRENDIZADO.
- ✓ BUSCA INTEGRAR DIFERENTES ESFORÇOS DE FORMULAÇÃO DE IDEIAS ATRAVÉS DE MÉTODOS PARTICIPATIVOS E COLABORATIVOS.



# O QUE É DESIGN THINKING?

OS CONCEITOS DE DT VÊM SENDO APLICADOS EM DIVERSOS CONTEXTOS ORGANIZACIONAIS, DESDE SEGMENTOS EMPRESARIAIS A ATIVIDADES EDUCACIONAIS.

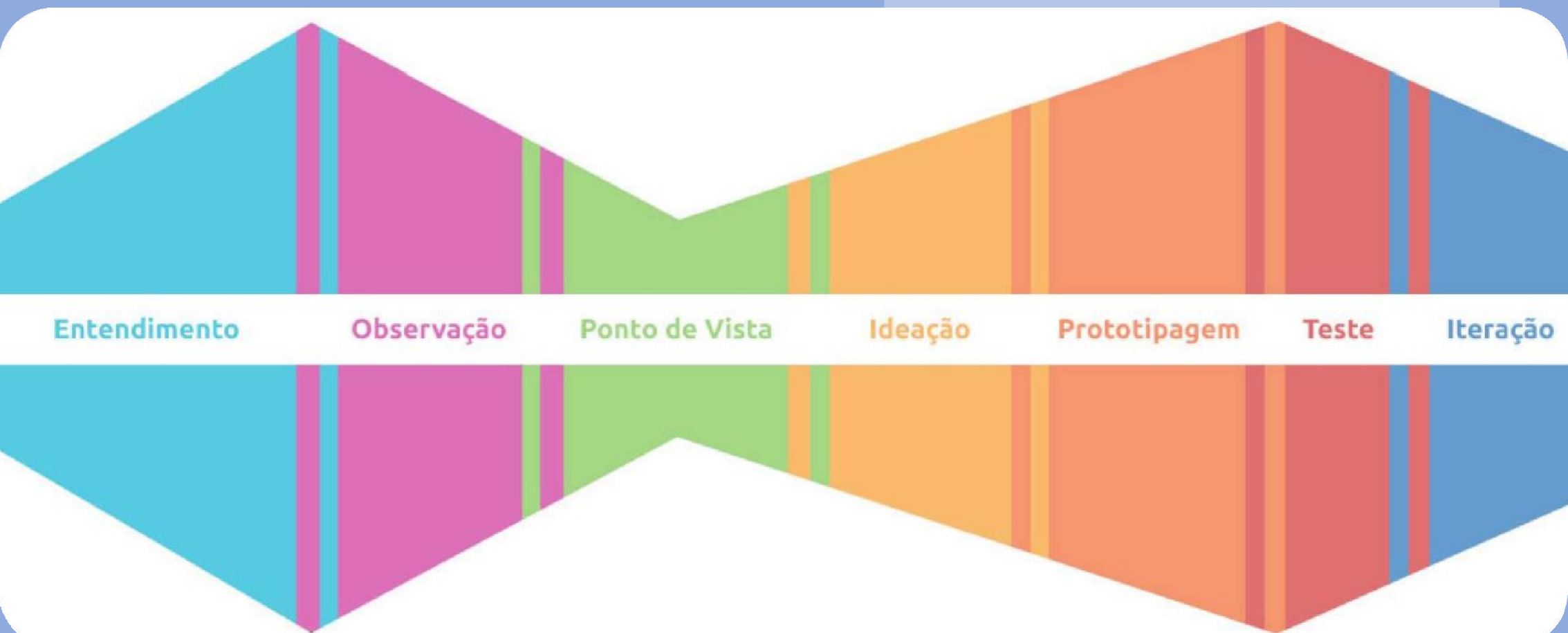
OS VALORES DEFENDIDOS PELO DT, SEGUNDO MOSQUERA *ET AL.* (2022, P. 204), SÃO TRÊS:

- ✓ **COLABORAÇÃO:** PROPORCIONAR QUE AS PESSOAS TRABALHAEM JUNTAS PARA COMPREENDER OS DIFERENTES PONTOS DE VISTA E CRIAR SOLUÇÕES QUE GEREM IMPACTO REAL E POSITIVO NA VIDA DE TODOS.
- ✓ **EXPERIMENTAÇÃO:** VISUALIZAR, O MAIS RÁPIDO POSSÍVEL, NOVAS SITUAÇÕES PARA COMPREENDER, MELHORAR E TESTAR HIPÓTESES, ANTES QUE TEMPO E RECURSOS FINANCEIROS SEJAM DESPERDIÇADOS.
- ✓ **EMPATIA:** COMPREENDER DE FATO AS NECESSIDADES DAS PESSOAS PARA DESENVOLVER SOLUÇÕES QUE ESTEJAM PROFUNDAMENTE COMPROMETIDAS COM A MELHORIA DA SITUAÇÃO ATUAL.

COLARE!  
EXPERIMENTE!  
EMPATIZE!

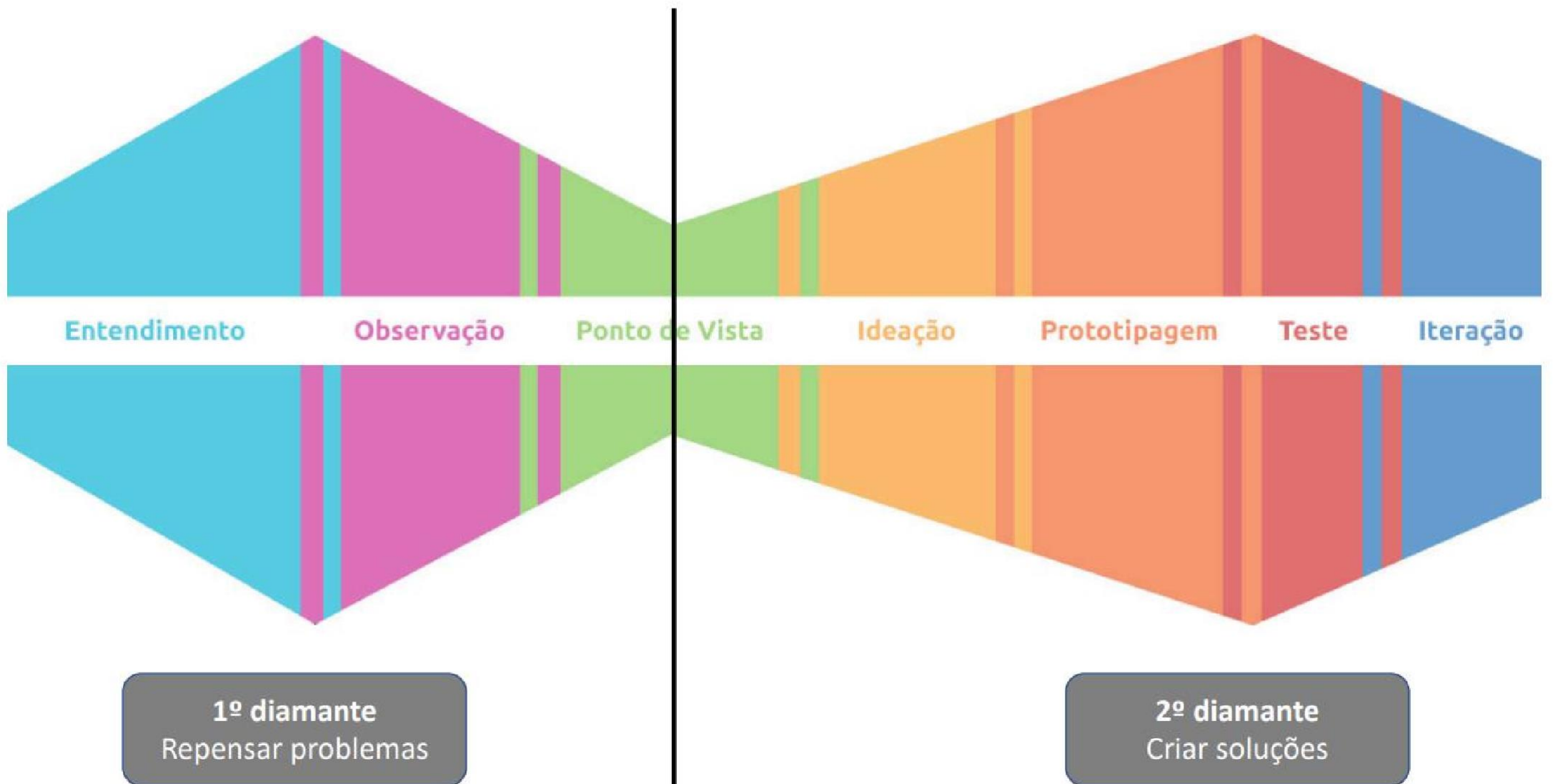
PILARES  
DO DESIGN  
THINKING

# ETAPAS DO DESIGN THINKING



A ABORDAGEM É DIVIDIDA EM ETAPAS. A ECHOS (2016) UTILIZA O MODELO DA ESCOLA DE *DESIGN DE STANFORD*, A *D.SCHOOL*, DIVIDIDO EM 7 ETAPAS, QUE FORMAM UM DUPLO DIAMANTE: ENTENDIMENTO, OBSERVAÇÃO, PONTO DE VISTA, IDEACÃO, PROTOTIPAGEM, TESTE E ITERAÇÃO.

# DUPLO DIAMANTE



O DUPLO DIAMANTE É ASSIM CHAMADO PELA SUA SEMELHANÇA NA FORMA COM DOIS DIAMANTES COLOCADOS LADO A LADO.

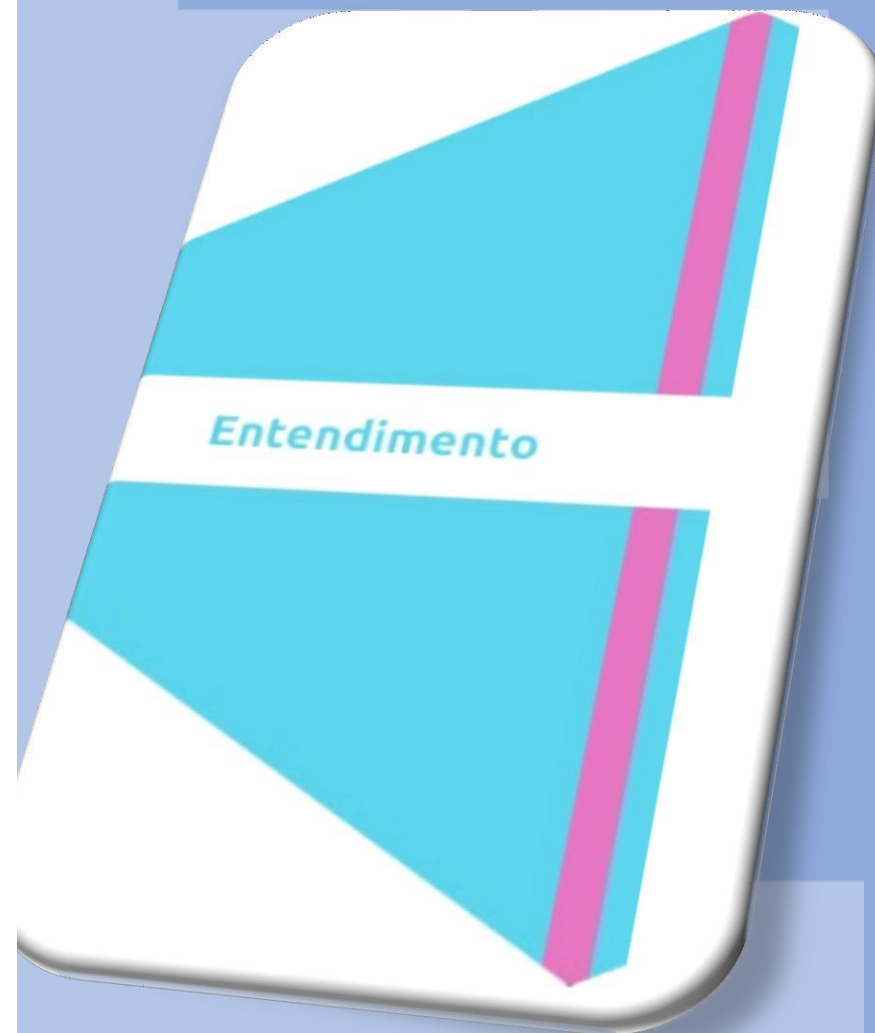
1ª ETAPA:

# ENTENDIMENTO

O ENTENDIMENTO UTILIZA-SE DE PENSAMENTOS DIVERGENTES NA GERAÇÃO DE MUITAS IDEIAS PARA AMPLIAR O CONHECIMENTO SOBRE O PROBLEMA, BUSCANDO-SE OLHAR TODOS OS DADOS, ANALISAR DIFERENTES PERCEPTIVAS, SIGNIFICADOS E IDENTIFICAR O QUE SE CONHECE, O QUE ACONTECEU, HISTÓRIAS E PROJETOS EXISTENTES (ECHOS, 2016).

## O QUE USAR?

- PESQUISA DE CAMPO (EXPLORATÓRIA) PARA ENTENDER OS ELEMENTOS DO PROBLEMA E IMPACTOS GERADOS. QUAL É O PROBLEMA QUE PRECISA SER RESOLVIDO?;
- COLETA DE DADOS EM FONTES DIVERSAS (WEBSITES, LIVROS, REVISTAS, BLOGS, ARTIGOS, ENTRE OUTROS);
- OBSERVAÇÃO E ANÁLISE PRELIMINAR DO CONTEXTO E DEMANDAS INSTITUCIONAIS, POR EXEMPLO: OS DESAFIOS NA PRESTAÇÃO DOS SERVIÇOS E SISTEMAS DE SAÚDE (CADASTRAMENTO DE USUÁRIOS, FILAS DE ESPERA, DE CONSULTAS, EXAMES E CIRURGIAS, QUALIDADE DOS ATENDIMENTOS, REDUÇÃO DE TAXAS DE INFECÇÃO HOSPITALAR, ETC.).



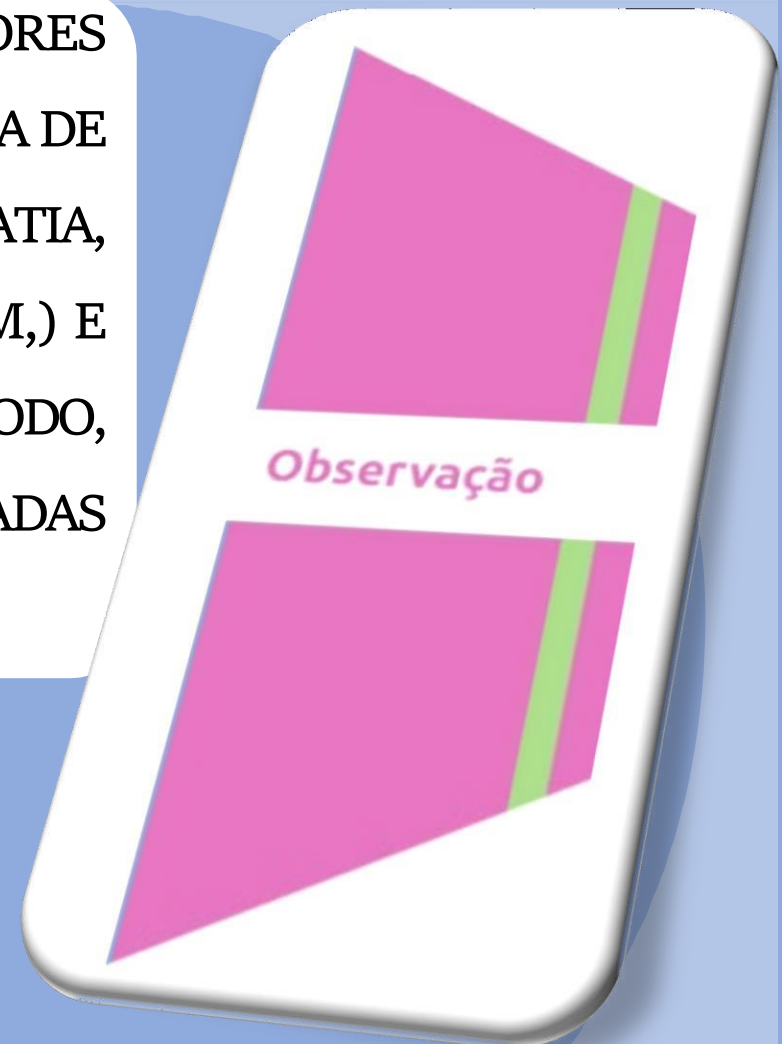
ENTENDENDO E  
DESVENDANDO O  
PROBLEMA

2ª ETAPA:

# OBSERVAÇÃO

HORA DE  
CONVERGIR E  
SER EMPÁTICO.

A OBSERVAÇÃO CONSISTE NA ESCOLHA DAS MELHORES IDEIAS, ATRAVÉS DO PENSAMENTO CONVERGENTE . ETAPA DE IMERSÃO, DESTINADA A OLHAR AS PESSOAS COM EMPATIA, BUSCANDO-SE OBSERVAR O QUE FAZEM E O QUE DIZEM,) E AS REAIS NECESSIDADES DAS PESSOAS, E, DESTE MODO, CONTRIBUIR PARA QUE AS DISCUSSÕES E IDEIAS COLETADAS SEJAM CONVERTIDAS EM DECISÕES (ECHOS, 2016).



## O QUE USAR?

- OBSERVAÇÃO APROFUNDADA/DETALHADA DO CONTEXTO ANALISADO;
- CONVERSAS E ENTREVISTAS COM OS PROFISSIONAIS DA ASSISTÊNCIA, APOIO E GESTÃO EM SAÚDE; PACIENTES, ACOMPANHANTES, VISITANTES, FORNECEDORES, COMUNIDADE ETC.;
- MAPA DE EMPATIA;
- MATRIZ SWOT.

# MAPA DE EMPATIA



- **MAPA DE EMPATIA:** Trabalha com painéis de modelos interativos, tipo *templates*, com uso de *post-its*<sup>®</sup> ou blocos de papéis, compartilhando a percepção dos usuários (estudantes) sob vários sentidos.

# Matriz SWOT

A Matriz SWOT é uma ferramenta voltada para a avaliação do ambiente interno e externo da equipe antes de tirar a ideia do papel, ou seja, antes de iniciar a prototipação. Através dessa técnica, a equipe deve avaliar se a solução escolhida tem condições de obter sucesso quer pelas condições internas: forças e fraquezas, quer pelas condições externas: ameaças e oportunidades. A tomada de decisão estratégica é fundamental para que a solução seja viável tecnicamente e financeiramente, assim como desejável humanamente.

MATRIZ SWOT	FATORES POSITIVOS	FATORES NEGATIVOS
FATORES INTERNOS	FORÇAS	FRAQUEZAS
FATORES EXTERNOS	OPORTUNIDADES	AMEAÇAS

EXTERNIOS  
FATORES

OPORTUNIDADES

AMEAÇAS

INTERNIOS

3ª ETAPA:

# PONTO DE VISTA



HORA  
DE CONVERGIR  
SEUS PENSAMENTOS.

O PONTO DE VISTA UM MOMENTO DE CONVERGÊNCIA DO PENSAMENTO, “UM DOS MOMENTOS MAIS DIFÍCEIS”, POIS É COMPILADA UMA DIVERSIDADE DE DADOS EM NOVAS COMPREENSÕES. É “A HORA DE REFRASEAR” OS DADOS OBTIDOS ATRAVÉS DAS ETAPAS DE ENTENDIMENTO E DA OBSERVAÇÃO. OU SEJA, BUSCA-SE IDENTIFICAR O PROBLEMA CERTO PARA CRIAR SOLUÇÕES ADEQUADAS, A PARTIR DOS CONHECIMENTOS E EXPERIÊNCIAS OBTIDOS (ECHOS, 2016, P. 20).

## O QUE USAR?

- SELEÇÃO DOS PRINCIPAIS PROBLEMAS - E OPORTUNIDADES, A PARTIR DA ANÁLISE DOS DADOS E INFORMAÇÕES COLETADOS;
- IDENTIFICAÇÃO DOS PRINCIPAIS APRENDIZADOS;
- AVALIAÇÃO DE INDICADORES E EVIDÊNCIAS QUE IMPACTAM NOS EFEITOS E CONSEQUÊNCIAS DOS PROBLEMAS;
- MATRIZ DE DEFINIÇÃO DE PROBLEMA.

# Matriz de Definição de Problema

Esta ferramenta ajuda a equipe a re(pensar) o problema através de diferentes questões e pontos de vista.

<b>1</b>	Qual é a questão principal e por que ela é importante?	<b>3</b>	Quais as consequências desse problema mais afetam as pessoas?
<b>2</b>	Para quem isso é um problema?	<b>4</b>	Você consegue pensar esse problema de forma diferente?
<b>5</b>	Que fatores sociais e culturais têm influência neste problema?	<b>6</b>	Em uma frase é possível definir o problema?

4ª ETAPA:

# IDEAÇÃO



HORA  
DE GERAR IDEIAS

A IDEAÇÃO É O MOMENTO DE DIVERGÊNCIA DO PENSAMENTO EM QUE SE UTILIZAM OS PENSAMENTOS LÓGICO E CRIATIVO PARA PRODUÇÃO DE NOVAS IDEIAS. NÃO SE TRATA DE TER A IDEIA CERTA, MAS DE GERAR UMA MAIOR GAMA DE POSSIBILIDADES (ECHOS, 2016).

## O QUE USAR?

- MAPEAMENTO E CLASSIFICAÇÃO DAS IDEIAS CRIADAS INDIVIDUALMENTE E EM GRUPOS. QUAIS SÃO AS IDEIAS PARA RESOLVER O PROBLEMA? QUAIS IDEIAS PIORAM O PROBLEMA APRESENTADO? QUAIS SOLUÇÕES JÁ EXISTENTES PODEM SER ADAPTADAS PARA O PROBLEMA A SER RESOLVIDO? QUAIS SÃO AS NOVAS IDEIAS PARA RESOLVER O PROBLEMA CRIADAS A PARTIR DAS INSPIRAÇÕES?;
- REALIZAÇÃO DE SESSÕES DE *BRAINSTORMING* COM EQUIPES MULTIDISCIPLINARES PARA GERAR UMA GRANDE VARIEDADE DE IDEIAS E ENCORAJAR A GERAÇÃO DE IDEIAS;
- FERRAMENTAS *BRAINSTORMING*; *BRAINWRITING*; *BRAINWALKING*.

5ª ETAPA :

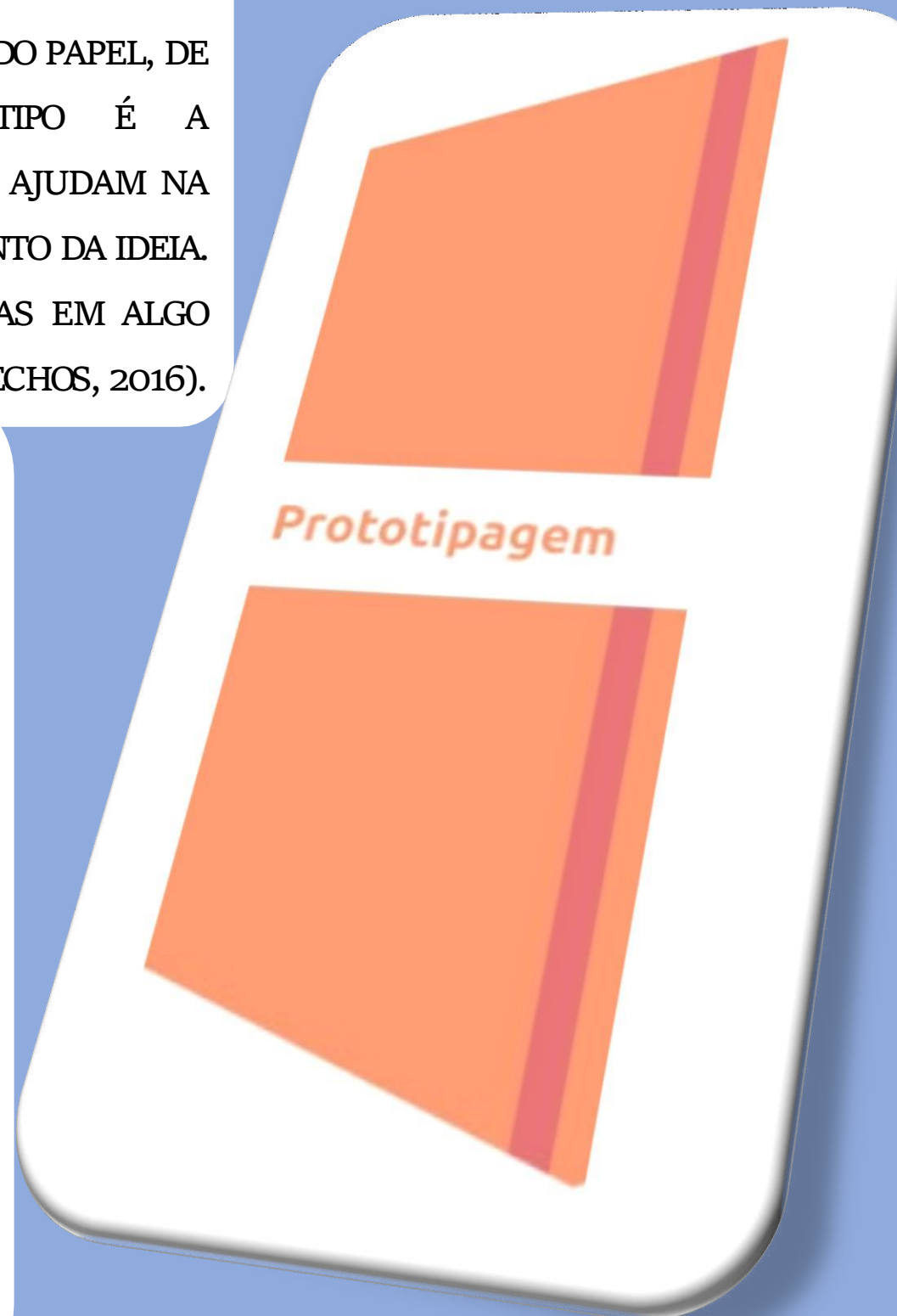
# PROTOTIPAGEM

ESTE É O MOMENTO DE DIVERGÊNCIA DE PENSAMENTOS, DE GERAR AINDA MAIS IDEIAS, DE AUMENTAR O SEU ENTENDIMENTO, DE EXPANDIR. É O MOMENTO DE TIRAR AS IDEIAS DO PAPEL, DE DAR-LHES VIDA. O PROTÓTIPO É A CONSTRUÇÃO DE MODELOS QUE AJUDAM NA VISUALIZAÇÃO DO FUNCIONAMENTO DA IDEIA. É A TRANSFORMAÇÃO DAS IDEIAS EM ALGO CONCRETO PARA SER TESTADO (ECHOS, 2016).

HORA DE DAR VIDA  
ÀS SOLUÇÕES

## O QUE USAR?

- IDENTIFICAÇÃO DAS IDEIAS QUE SERÃO A BASE PARA A CONSTRUÇÃO DO PROTÓTIPO.
- QUAIS SÃO AS PRINCIPAIS CARACTERÍSTICAS, COMPONENTES E FUNCIONALIDADES DO PROTÓTIPO? PARA ELE SER IMPLEMENTADO, QUAIS SÃO OS TIPOS DE PROFISSIONAIS NECESSÁRIOS? QUEM VAI UTILIZÁ-LO E TESTÁ-LO? (PROFISSIONAIS DE SAÚDE, GESTORES, USUÁRIOS ETC.)
- CRIAÇÃO DE PROTÓTIPOS ATRAVÉS DO USO DE MATERIAIS DIVERSOS, COMO PAPEL, PAPELÃO, MASSA DE MODELAR, SUCATAS ETC; CONSTRUÇÃO DE DESENHOS, MODELOS, APLICATIVOS; MAQUETES; NARRATIVAS; HISTÓRIAS; ENCENAÇÕES; SIMULAÇÕES DIGITAIS (IMPRESSÕES EM 2 D, 3D).



6ª ETAPA:

# TESTE



HORA DE VALIDAR  
SUA SOLUÇÃO

A FASE DE TESTE VISA APRESENTAR A IDEIA GERADA NA FASE DE PROTOTIPAGEM PARA RECEBER *FEEDBACK* DOS USUÁRIOS, OU SEJA, INTERAGIR COM O MODELO CRIADO EM DIFERENTES AMBIENTES REAIS OU LABORATÓRIOS EXPERIMENTAIS (ECHOS, 2016).

## O QUE OLHAR

- NOVOS USOS E FUNCIONALIDADES;
- NOVAS OPORTUNIDADES;
- SUGESTÕES PARA TOMADA DE DECISÃO

TESTAR OS PROTÓTIPOS COM OS USUÁRIOS FINAIS PARA OBTER *FEEDBACK E INSIGHTS* VALIOSOS.

FERRAMENTA MATRIZ DE *FEEDBACK*.

O QUE GOSTARAM E DESEJAM SER MANTIDO?

O QUE GOSTARIAM QUE FOSSE MELHOR OU DIFERENTE? QUAIS SÃO AS DÚVIDAS E NOVAS SUGESTÕES?

# Matriz de Feedback

A matriz de feedback é uma ferramenta indispensável na avaliação do protótipo. Permite a equipe desenvolvedora da solução obter o retorno das pessoas / usuários, o que é importante para a detectar erros e realizar correções permitindo que haja uma evolução da solução antes da entrega final.



7ª ETAPA:

# ITERAÇÃO

A ITERAÇÃO É A OPORTUNIDADE DE REVISAR AS SOLUÇÕES E TORNÁ-LAS MELHORES. NESTA ETAPA É POSSÍVEL DESENVOLVER SOLUÇÕES EFETIVAS, COM MAIOR POTENCIAL DE INOVAÇÃO E MENOR RISCO (ECHOS, 2016).

## O QUE USAR?

- RETORNAR OS CONCEITOS E ETAPAS COM BASE NOS RESULTADOS DOS TESTES E REPITA O PROCESSO, SE NECESSÁRIO.
- AVALIAR E POTENCIALIZAR AQUILO QUE ESTÁ FUNCIONANDO.
- APRIMORAR AQUILO QUE NÃO ESTÁ FUNCIONANDO.



HORA DE REFINAR  
SUA SOLUÇÃO

# EXEMPLO

## CASO GE:

PROBLEMA INICIAL: O EQUIPAMENTO DE EXAME DE IMAGEM GERAVA MUITO MEDO AOS PACIENTES PEDIÁTRICOS. PREJUDICANDO A REALIZAÇÃO DOS EXAMES PELOS PROFISSIONAIS.



EQUIPAMENTO INSTALADO PELA ORGANIZAÇÃO



POR QUE NÃO TRANSFORMAR O AMBIENTE EM UM CENÁRIO INFANTIL?

POR QUE NÃO TRANSFORMAR O EQUIPAMENTO EM UM BRINQUEDO?

SOLUÇÃO: AMBIENTE PERSONALIZADO, ATENDENDO AS NECESSIDADES DOS USUÁRIOS. PACIENTES REALIZAM OS EXAMES COM MAIS TRANQUILIDADE.

# RECOMENDAÇÕES

- ✓ O PRIMEIRO CUIDADO É COMPREENDER COMPLETAMENTE O PROBLEMA E A EXTENSÃO DO DESAFIO PROPOSTO.
- ✓ É COMUM, APÓS IDENTIFICAR UM PROBLEMA, PASSAR RÁPIDO PARA A PROPOSIÇÃO DE SOLUÇÕES. NO *DESIGN THINKING* O PROCESSO É DIFERENTE.
- ✓ É RELEVANTE PROMOVER UMA AMPLA PESQUISA ACERCA DAS NECESSIDADES REAIS DAS PESSOAS QUE VIVEM O PROBLEMA. O FOCO SEMPRE É NO USUÁRIO!
- ✓ SEJA CURIOSO, EXPERIMENTAL, TOLERANTE AOS ERROS, CRIATIVO.
- ✓ AS EXPERIÊNCIAS PESSOAIS SÃO INFORMAÇÕES IMPORTANTES QUE PODEM SUBSIDIAR IDEIAS NA SOLUÇÃO DO PROBLEMA.
- ✓ TUDO QUE ESTIVER DISPONÍVEL E POSSA CONTRIBUIR PARA A SOLUÇÃO DO DESAFIO PODE SER UTILIZADO.
- ✓ A COMUNICAÇÃO DEVE SER SEMPRE TRABALHADA, SEJA EM REUNIÕES EM EQUIPES, SEJA EM SESSÕES DE *FEEDBACK* INDIVIDUAIS.

# RECOMENDAÇÕES

- ✓ CONSTRUA UMA EQUIPE MULTIDISCIPLINAR. IDENTIFIQUE AS PESSOAS QUE TÊM INTERESSE NO PROBLEMA QUE VOCÊ DESEJA RESOLVER, INCLUINDO PACIENTES, FAMILIARES, PROFISSIONAIS COM FORMAÇÃO DIVERSIFICADA E INDIVÍDUOS COM UMA PERSPECTIVA EXTERNA SOBRE OS PROBLEMAS EM QUESTÃO.
- ✓ HÁ UM GRANDE NÚMERO DE MÉTODOS E FERRAMENTAS QUE FACILITAM O PROCESSO. É POSSÍVEL USAR VÁRIAS FERRAMENTAS: *BRAINSTORMING*, ANÁLISE SWOT, DESENHOS, MAQUETES, MODELOS 3D, CANVAS, ETC .
- ✓ NA FASE DE IDEAÇÃO, O MAIOR CUIDADO PARA APLICAÇÃO DO MÉTODO É EVITAR O JULGAMENTO PREMATURO DAS IDEIAS PROPOSTAS.
- ✓ CUIDE EM APLICAR TESTES RELEVANTES E ACEITAR AS CRÍTICAS DOS USUÁRIOS DA SOLUÇÃO.
- ✓ O *DESIGN THINKING* É UM PROCESSO NÃO LINEAR, PODE-SE RETORNAR ÀS ETAPAS ANTERIORES A QUALQUER MOMENTO.
- ✓ USE OS ERROS COMO OPORTUNIDADES. PARA PROPOR MELHORIAS AOS PRODUTOS E SERVIÇOS DE SAÚDE .

# REFERÊNCIAS

## GUIA DIDÁTICO

PARA USO DO

## DESIGN THINKING

NA FORMAÇÃO DE TECNÓLOGOS EM GESTÃO HOSPITALAR

- BROWN, TIM. DESIGN THINKING: UMA METODOLOGIA PODEROSA PARA DECRETAR O FIM DAS VELHAS IDEIAS. RIO DE JANEIRO: ALTA BOOKS, 2017.
- ECHOS. TOOLKIT DESIGN THINKING: INTRODUÇÃO. ECHOS - LABORATÓRIO DE INOVAÇÃO, SÃO PAULO, 2016. DISPONÍVEL EM: [HTTPS://EDISCIPLINAS.USP.BR/PLUGINFILE.PHP/5100994/MOD\\_RESOURCE/CONTENT/1/MINI%20TOOLKIT%20DESIGN%20THINKING.PDF](https://edisciplinas.usp.br/pluginfile.php/5100994/mod_resource/content/1/minitoolkitdesignthinking.pdf).
- FILATRO, ANDREA. CAVALCANTI, CAROLINA COSTA. DESIGN THINKING NA EDUCAÇÃO PRESENCIAL, A DISTÂNCIA E CORPORATIVA. 1.ED. SÃO PAULO: SARATVA, 2016.
- HOHEMBERGER, DIONES ANTÔNIO. GUIA DIDÁTICO DO DESIGN THINKING: UMA METODOLOGIA ATIVA PARA ESTIMULAR A CRIATIVIDADE, A INOVAÇÃO E O EMPREENDEDORISMO EM SALA DE AULA. 2020. 36 F. DISSERTAÇÃO (MESTRADO EM EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA)-INSTITUTO FEDERAL FARROUPILHA, JAGUARI, 2020. DISPONÍVEL EM: [HTTPS://EDUCAPES.CAPES.GOV.BR/BITSTREAM/CAPES/572344/2/GUIA%20DID%C3%A1TICO%20DO%20DESIGN%20THINKING%20\\_%20UMA%20METODOLOGIA%20ATIVA%20PARA%20ESTIMULAR%20A%20CRIATIVIDADE%20E%20A%20INOVA%C3%A7%C3%A3O%20E%20O%20EMPREENDEDORISMO%20EM%20SALA%20DE%20AULA.PDF](https://educapes.capes.gov.br/bitstream/capes/572344/2/Guia%20Did%C3%A1tico%20do%20Design%20Thinking%20-%20Uma%20Metodologia%20ativa%20para%20estimular%20a%20criatividade%20e%20a%20inova%C3%A7%C3%A3o%20e%20o%20empresendedorismo%20em%20sala%20de%20aula.pdf).
- MASETTO, MARCOS TARCISO. COMPETÊNCIA PEDAGÓGICA DO PROFESSOR UNIVERSITÁRIO. 3. ED. SÃO PAULO: SUMMUS, 2015.
- MOSQUERA, ROBERTO. PIRES, CLAUDIA. SANTOS, MARCO. OROFINO, MARIA AUGUSTA. A JORNADA ÁGIL: UM CAMINHO PARA A INOVAÇÃO. SÃO PAULO: DVS EDITORA, 2022.
- PINHEIRO, TENNYSON. DESIGN THINKING BRASIL: EMPATIA, COLABORAÇÃO E EXPERIMENTAÇÃO PARA PESSOAS, NEGÓCIOS E SOCIEDADE. RIO DE JANEIRO: ALTA BOOKS, 2017.
- SANTOS, GRAÇA; ROXO, FABIANO; SITA, MAURICIO. (ORG.). EDUCAÇÃO: INOVAÇÕES E RESSIGNIFICAÇÕES. SÃO PAULO: LITERARE BOOKS INTERNATIONAL, 2018.