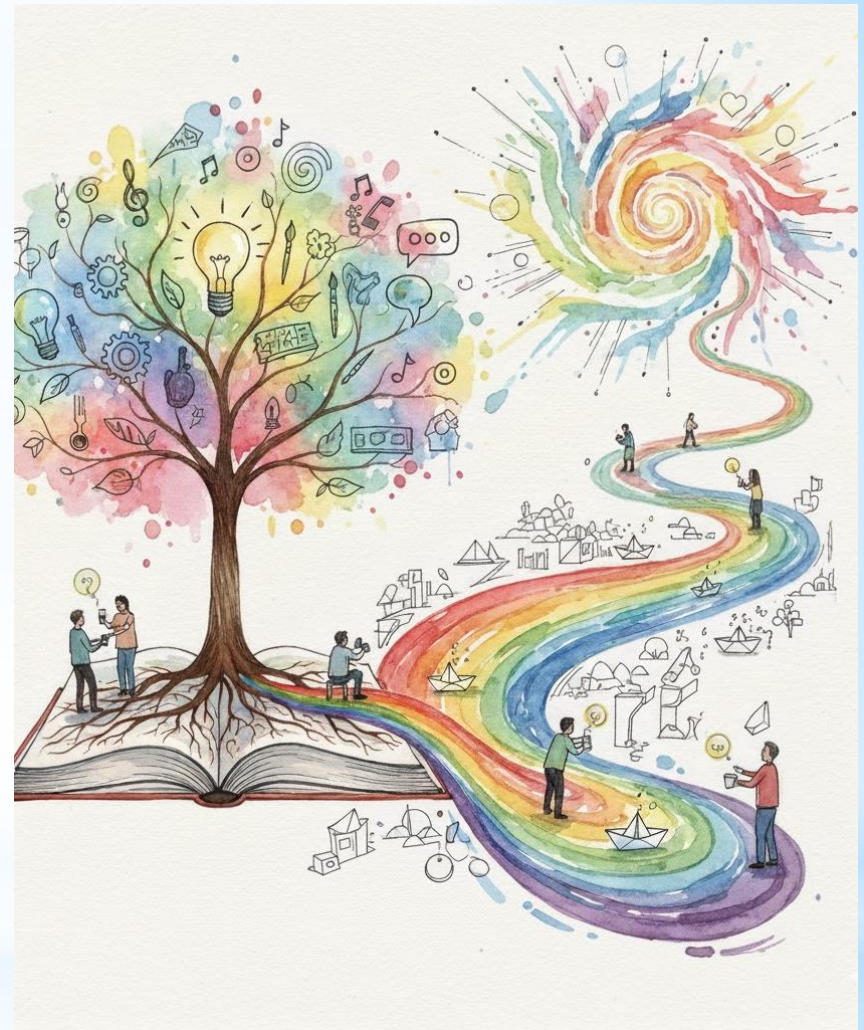


Estimulação da Criatividade: Guia para Educadores e Psicólogos

Patrícia Waltz Schelini

Professora do Departamento de
Psicologia da Universidade
Federal de São Carlos

Email: pws@ufscar.br



Mito do dom



- * Na elaboração de um produto criativo, original/inovador há a interação entre as habilidades cognitivas, aspectos emocionais e o meio.
- * A exposição ao meio é definidora, a pessoa não pode ser criativa em um domínio (arte, ciências) sem ter sido exposta a ele, às suas regras e procedimentos.

Crianças mais criativas que adultos - mito?



***Pessoas criativas:** precisam dominar um conhecimento ou possuir habilidades técnicas em um campo/domínio; fazem uso de habilidades, como: **pensamento convergente, pensamento divergente, fluência, flexibilidade, capacidade de relacionar estímulos, originalidade, análise e síntese...**



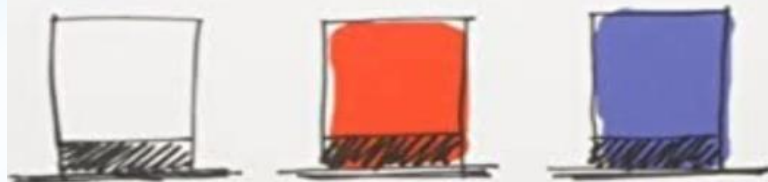
***Características associadas ao “correr riscos”, persistência e motivação.**

*Smith e Carlsson (1983): crianças tendem a ser mais criativas depois dos 10-11 anos devido ao maior desenvolvimento da fluência, flexibilidade, análise e síntese, pensamento abstrato elaborado, raciocínio por analogias...

*Eles argumentaram que crianças com menos idade dependem de impressões acidentais e são mais focadas no material incorporado/fornecido a elas (até por serem mais dependentes).

Encorajando a criatividade

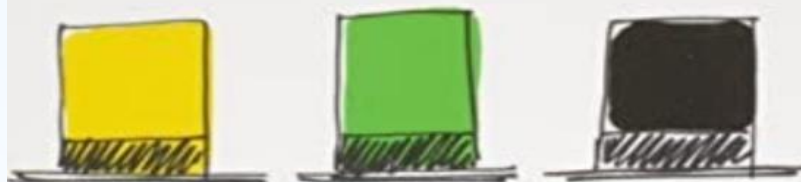




EDWARD DE BONO

Os seis chapéus do pensamento

O MÉTODO MUNDIALMENTE CONSAGRADO
DE TORNAR O DEBATE DE IDÉIAS
MAIS ORGANIZADO, RÁPIDO E PRODUTIVO



SEXTANTE

CHAPÉU BRANCO

NEUTRALIDADE

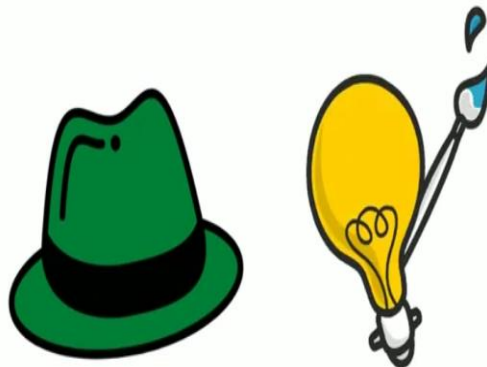
ANALISE A PARTIR DA COLETA DE DADOS OBJETIVOS.



CHAPÉU VERDE

CRIATIVIDADE

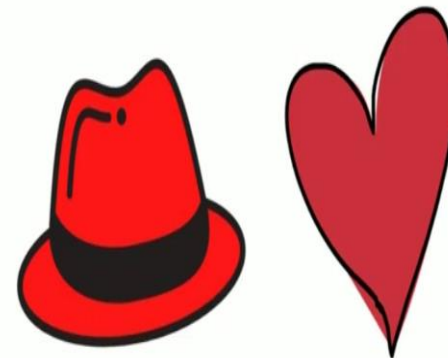
PROCURAR NOVAS ABORDAGENS, ALÉM DO ÓBVIO.



CHAPÉU VERMELHO

SENTIMENTO

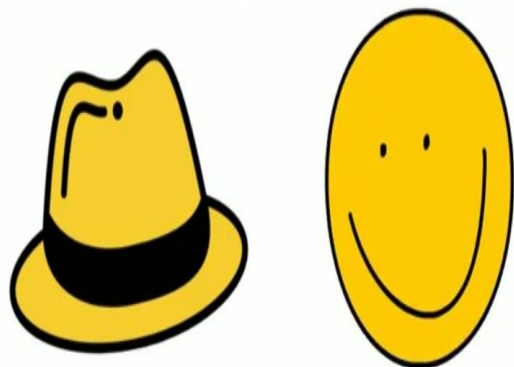
ABORDAR A QUESTÃO A PARTIR DE OPINIÕES E GOSTOS PARTICULARES.



CHAPÉU AMARELO

PONTOS POSITIVOS

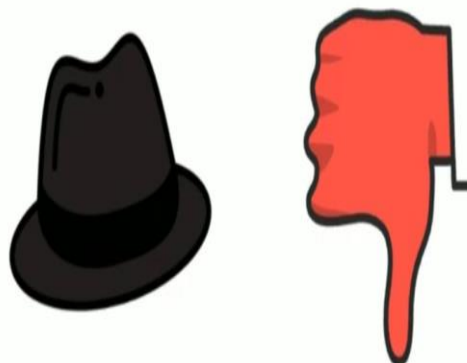
A PROBLEMÁTICA DEVE SER ABORDADA A PARTIR DE UM PONTO DE VISTA CONSTRUTIVO.



CHAPÉU PRETO

RISCOS E DIFICULDADES

ENCONTRAR OS PERIGOS E FALHAS DA DECISÃO.



CHAPÉU AZUL

CONTROLE DO PROCESSO

INDICA A ORDEM DOS CHAPÉUS E RESGATA OS PONTOS MAIS RELEVANTES.



- Todos colocam o mesmo chapéu a cada rodada, mas o azul deve ficar sempre com uma pessoa, o mediador.

- Chapéu azul: é o do mediador da discussão, também pode ser acionado por qualquer participante interessado em ajudar a organizar o encontro.

- * Primeira responsabilidade de quem tem o chapéu azul é definir o objetivo do projeto e o resultado esperado.

- Ordem proposta dos chapéus: branco, vermelho, verde, amarelo e preto/roxo.

- Chapéu branco (dos fatos e dados/ estimula a fase de preparação) - perguntas úteis:

- * Quando ocorreu isso?
- * Com que frequência acontece isso?
- * De que informações dispomos?
- * De que informações precisamos?

- Chapéu verde (o da criatividade) - perguntas úteis:

- * O que posso fazer diferente?
- * O que nunca foi feito para isso?
- * Como eu faria se eu não tivesse limitações de recursos?

- Chapéu vermelho (o dos sentimentos): os participantes podem lembrar sobre o que pensaram quando estavam com o chapéu verde e se indagar:

- * Se eu fizer isso, como eu me sentiria?
- * Se fizesse assim, eu me sentiria ameaçado?
- * Essa solução me deixaria angustiado?

- Chapéu amarelo (o dos pontos positivos e benefícios): os participantes podem lembrar sobre o que pensaram quando estavam com o chapéu verde e se indagar:

- * Quais são os benefícios?
- * Para quem?
- * Em que circunstâncias?
- * Que outras qualidades existem?

Chapéu preto/roxo (o da precaução/ estimula a fase de verificação): os participantes podem lembrar sobre o que pensaram quando estavam com o chapéu verde e se indagar:

- * O resultado será aceitável?
- * Dispomos de recursos para colocá-la em prática?
- * O que pode dar errado?



TÉCNICAS DE IGNIÇÃO DA CRIATIVIDADE



MAPEAMENTO MENTAL



Objetivo

Superar seu medo da página em branco enquanto gera inúmeras ideias.



Ferramentas necessárias

Papel e canetas.



Comece escrevendo um tópico central no meio da página.



Escreva uma série de ideias, questões e pontos relacionados que vierem à mente.



À medida que o mapa é desenhado, sua mente se desenvolve, o que pode levar a algumas ideias imprevisíveis e desconexas.



O desafio é completado quando a página estiver cheia ou quando seu fluxo de ideias chega ao fim.



DICA:

Ao invés de pensar demais sobre as conexões que está fazendo, simplesmente escreva tudo que vier à mente.



- * Há aplicativos como o Mind Note.
- * É uma técnica de organização de ideias. O seu objetivo é colocar algum tema em ordem e facilitar associações entre as informações.
- * O objetivo é que, ao bater o olho no seu mapa mental, você se lembre o que aquelas informações significam e como estão interligadas.
- * É recomendado utilizar cores e formas que possuam significados diferentes, para que seja ainda mais fácil associar o conteúdo.

* **Mapa mental**

*Dicas úteis para a elaboração:

- Colocar o tema principal (ex.: lacuna da realidade, situação-problema) bem no centro, tentando sempre utilizar poucas palavras;
- A partir de onde está o objeto central, puxar setas à sua volta e completar com informações curtas relacionadas ao tema (ex.: ideias para alcançar o objetivo);
- Utilizar cores, formatos, balões. Ex.: uma cor pode representar o que pode ser feito sem ajuda externa; uma forma pode indicar que muito dinheiro será necessário;
- Usar palavras-chave, sendo claro(a) e direto(a) com o que quer dizer.

ARTICLE

Studying creativity training programs: A methodological analysis

Dagny Valgeirsdottir  | Balder Onarheim 

Management Engineering, Technical
University of Denmark, Lyngby, Denmark

Correspondence

Dagny Valgeirsdottir, Management
Engineering, Technical University of Denmark,
Diplomvej 372, Lyngby, Denmark.
Email: dagnva@dtu.dk

Throughout decades of creativity research, a range of creativity training programs have been developed, tested, and analyzed. In 2004 Scott and colleagues published a meta-analysis of all creativity training programs to date, and the review presented here sat out to identify and analyze studies published since the seminal 2004 review. Focusing on quantitative studies of creativity training programs for adults, our systematic review resulted in 22 publications. All studies were analyzed, but comparing the reported effectiveness of training across studies proved difficult due to methodological inconsistencies, variations in reporting of results as well as types of measures used. Thus a consensus for future studies is called for to answer the question: Which elements make one creativity training program more effective than another? This is a question of equal relevance to academia and industry, as creativity training is a tool that can contribute to enhancement of organizational creativity and subsequently innovation. However, to answer the question, future studies of creativity training programs need to be carefully designed to contribute to a more transparent landscape. Thus this paper proposes a methodological research standard consisting of three criteria, to which researchers can look when designing future studies of the effectiveness of creativity training.

Programas de treinamento - estudo de meta-análise (2017)

*** Sobre a análise de 22 programas de treinamento da criatividade:**

- * - (1) As intervenções têm sido feitas com o uso do computador;**
- * (2) a atenção plena (mindfulness) foi incorporada às sessões de intervenção por ser entendida como intensificadora da criatividade;**
- * (3) a abordagem cognitiva foi mais consistentemente eficaz (identificação de problemas, analogias entre ideias e conceitos, fluência).**

*** Conclusões do estudo de meta-análise (2017)**

O papel do meio na criatividade



Meio criativo:

- Tolerante,
- Disponibilidade de recursos,
- Permite e encoraja riscos,
- Encoraja a autorregulação.



*Referências

Kaufman, J.C. & Sternberg, R.J. (2019). *The Cambridge Handbook of Creativity*. New York: Cambridge University Press.

Morais, M.F., Miranda, L.C. & Wechsler, S. (2015). *Criatividade: Aplicações práticas em contextos internacionais*. São Paulo: Vetor.

Runco, M.A. & Pritzker, S.R. (2020). *Encyclopedia of Creativity*. New York: Academic Press.

Taylor, I.A. & Getzels, J.W. (2020). *Perspectives in Creativity*. New York: Routledge.