

O QUE É CRIATIVIDADE?

A criatividade é a capacidade de criar, de fazer algo a partir do nada. Ainda que este seja um atributo divino, naturalmente aqui não lhe damos esse sentido transcendente.

Nesse caso, lhe damos um significado que se aproxima da:

- Capacidade de produzir uma coisa nova.
- Capacidade humana de conseguir resultados mentais de qualquer ordem, essencialmente novos e anteriormente desconhecidos.
- Capacidade de imaginar soluções novas para os problemas que nos são apresentados.
- Capacidade de surpreender aos demais com o inesperado e o imprevisível.
- Capacidade de obter novos produtos com elementos que outros descartaram.
- Capacidade de não se dar nunca por satisfeito com o que os outros já disseram ou fizeram.
- Capacidade pela qual uma pessoa ou um grupo elabora um produto novo e original, adaptado às condições e à finalidade da situação.

TODOS SOMOS CRIATIVOS

Ainda que existam pessoas dotadas de grande criatividade, somos todos criativos em maior ou menor grau. Por isso, os educadores devem aproveitar e desenvolver a capacidade natural de criação das crianças. As pessoas muito criativas apresentam traços psicológicos que devemos levar em consideração:

Se os ensinarmos a cultivar este valor, estaremos lhes dando uma ferramenta de grande importância para o presente e para o futuro. A criatividade proporciona maior flexibilidade ante os problemas cotidianos, estímulo para a atividade e motivação eficaz para combater o tédio. A criatividade abre horizontes, faz a vida mais útil e mais bonita, tira a vulgaridade da experiência cotidiana, proporciona ilusão constante e nos dá grandes alegrias.

As pessoas muito criativas apresentam traços psicológicos que devemos levar em consideração:

- Gostam da complexidade; mesmo sua forma de ser é mais rebuscada.
- São mais independentes em seu julgamento; têm pontos de vista muito pessoais.
- Têm uma atitude crítica mais aguda; são menos "submissos" mentalmente.
- São mais dominantes; sua iniciativa os coloca adiante dos demais.
- São mais narcisistas; eles mesmos apreciam suas qualidades.
- Sua autoestima é boa; sabem como se sair bem ante os problemas.
- Adoram repensar conceitos e objetos: "E se...?", "Por que não...?".
- Têm iniciativa.
- Possuem capacidade de concentração e, às vezes, isso lhes confere um ar de "gênio distraído".

A criatividade abre horizontes, faz a vida mais útil e mais bonita

A CRIATIVIDADE VERSUS O TÉDIO

Ficamos boquiabertos com os grandes inventores por sua inteligência, persistência e entusiasmo, mas, sobretudo, por sua enorme criatividade: sabem ver o que os outros não viram ou ver de uma maneira que os outros não souberam captar.

Os inventores não estão nunca aborrecidos nem ociosos; a inquietude para encontrar novas formas artísticas, soluções técnicas inovadoras, respostas práticas a problemas novos... os mantêm em atividade mental e física constantes.

A criatividade é o oposto da monotonia, e ajuda a manter o espírito em tensão, tanto nas pessoas mais velhas como nas crianças e nos adolescentes. Quem possui capacidade criativa nunca se aborrece, sempre tem entre as mãos algo que fazer: projetos, ideias, experimentos, inventos... o que quer que seja; tudo menos vagabundear tediosamente.

A criatividade é o oposto da monotonia

FRASES CÉLEBRES

- A sorte ajuda aos que se atrevem; o preguiçoso se estorva a si mesmo. (Sêneca, filósofo latino).
- Tentar não traz prejuízo; o que prejudica é o que não se tentou. (Máxima medieval)
- A liberdade é um sistema baseado na coragem. (Charles Péguy, escritor francês).
- O tédio nasceu da uniformidade. (Antoine Houdar de la Motte, escritor francês).
- A liberdade não está no fato de escolher entre o branco e o preto, mas sim em evadir-se desta eleição prescrita. (Theodor W Adorno, filósofo alemão).

CONTO VAMOS QUEBRAR PADRÕES

- Ana, José, vamos jogar uma coisa muito divertida!
- O que é, papai? Seus jogos são sempre divertidos; você tem muita imaginação.
- Vamos ver quem sabe unir com quatro retas, sem levantar o lápis e sem repassar a linha, os nove "X" que fiz neste papel.

José e Ana ficaram um longo tempo traçando linhas inutilmente; não conseguiam solucionar o problema. O pai sorria e os animava a encontrar a solução.

- Isto é impossível, papai. Não será uma pegadinha?
- Nada de pegadinhas. É preciso prestar atenção - disse o pai enquanto pegava o lápis. - Só será possível encontrar a solução se sairmos do quadro que construímos mentalmente. Devemos romper os limites que a nossa imaginação estabeleceu. Sigamos com um lápis a ordem dos números e... resolveremos o problema: é preciso sair do quadro!

- Passamos duas vezes pelo ponto 1, mas não repassamos nenhuma linha nem levantamos o lápis.
- Outro jogo, papai! Dessa vez nós vamos resolver, você vai ver.
- Bem, agora se trata de dividir este quadrado em quatro partes iguais, de tantas maneiras quantas seja possível. José, tenho certeza de que você encontra mais de cinco. Quem sabe dez ou mais! Ana e José acham fácil: traçam duas linhas que se cruzam no centro, logo traçam as duas diagonais a partir dos quatro ângulos, três linhas verticais ou horizontais equidistantes... e aí param...

De repente, Ana exclama:

- Quem disse que as linhas têm de ser retas? A solução está de novo em sair do esquema! Não é verdade, papai? Se fizermos entradas e saliências, curvas e quebradas, nas diagonais ou nas demais linhas, encontraremos muitíssimas soluções.

- Excelente, crianças! Às vezes temos de quebrar padrões, tentar mudar o ponto de vista, rever as soluções de sempre, perguntar se poderia ser de outra forma, fazer um esforço para... sair do quadro que nós mesmos traçamos e que nos aprisiona. É preciso atrever-se a ser audacioso.

CRIATIVIDADE E FALTA DE CRIATIVIDADE

No diagrama abaixo resumem-se os valores que acompanham a criatividade:

Imaginação		Curiosidade
Iniciativa		Autoestima
	CRIATIVIDADE	
Originalidade		Independência
Crítica		Concentração

Mas, muito cuidado! Certas atitudes dos educadores podem boicotar o valor da criatividade:

- O conformismo. Leva a fazer coisas como se tem costume de fazê-las, sem dar opção ao voo da imaginação para sair dos caminhos trilhados.
- O autoritarismo. Limita a liberdade de desenvolver a criatividade e anula a espontaneidade inerente a este valor.
- O valor dos resultados imediatos. Torna impossível o ensaio, já que este nem sempre consegue êxito nas primeiras tentativas.
- O racionalismo excludente. Não admite o que não está comprovado pela ciência ou pela experiência.

Conformismo rotineiro		Autoritarismo inflexível
	FALTA DE CRIATIVIDADE	
Imediatismo de resultados		Racionalismo excludente

ATIVIDADES

CHUVA DE IDÉIAS

Este é um jogo muito divertido para praticar com nossos filhos. Consiste em supor uma situação e deixar a imaginação fluir pelas possíveis propostas. Quanto mais, melhor. Podemos tomar nota de todas elas e obteremos uma lista francamente curiosa... e criativa.

Toda a família pode tomar parte no jogo. Com criatividade, pode-se sugerir um sem-fim de temas distintos.

SUGESTÕES

- Tudo que podemos fazer com 30 quilos de jornal.
- Soluções possíveis se um sapato arrebenta no meio de uma caminhada.
- Encontrar semelhanças entre um avião e uma escola.
- Negócios ou empresas que poderíamos criar para resolver problemas habituais das pessoas, como ajudar alguém preso no congestionamento a chegar ao aeroporto.
- Possíveis soluções para uma tarde chuvosa de um dia festivo.
- Disfarces que poderemos fabricar com os objetos que existem em casa, sem usar agulha ou linha de costura.

O QUE SAIRÁ

Cada membro da família pega uma folha de papel em que foram desenhados umas poucas linhas, pontos, bolas, traços variados; uma dezena pode ser o número estabelecido.

Cada um completa o desenho, que deverá integrar todos os elementos que se encontram espalhados pela folha. Se todas as folhas contiverem os mesmos elementos, o jogo fica ainda mais divertido.

INVENTAMOS PALAVRAS

Ante a silueta de uma montanha, a imagem de uma planta, as características físicas ou psicológica do personagem de um filme, um objeto novo, um anúncio na rua ou na televisão, a forma de uma rua ou de uma casa... podemos inventar palavras para descrevê-los e escolher qual nos pareça a mais adequada ou a mais brilhante, ou ainda a mais divertida.

OUTRA MODALIDADE

De modo inverso, dizemos uma palavra relativamente comum (mesa, casa, família, lâmpada, ponte, escola, oficina...) e tentamos defini-la de modo que esta descrição não se confunda com outro conceito possível.

LIPOGRAMAS

Trata-se de propor aos filhos (podemos participar com eles) que formulem frases em que só apareça uma vogal ou não apareçam determinadas letras.

Este jogo admite muitas variações: só com duas vogais, com três vogais, com cinco consoantes etc.

Devemos lembrar que só com a vogal “A” podemos construir frases relativamente grandes. Mesmo assim, a ausência de certas consoantes nos cria problemas especiais.

Também podemos propor que componham frases só com monossílabos ou dissílabos, ou, ao contrário, em que não apareçam monossílabos.

Todos os jogos de palavras exigem um grande esforço imaginativo. Por exemplo, buscar palavras que são iguais, lidas de trás para a frente ou vice-versa (salas, ala, raiar), ou pares de palavras simétricas (arroz- zorra, saco-ocas).

BRAINSTORM

O brainstorming (literalmente: "tempestade cerebral" em inglês) ou tempestade de ideias, mais que uma técnica de dinâmica de grupo, é uma atividade desenvolvida para explorar a potencialidade criativa de um indivíduo ou de um grupo - criatividade em equipe - colocando-a a serviço de objetivos pré-determinados.

Introdução

A técnica de brainstorming tem várias aplicações, mas é frequentemente usada em:

- Desenvolvimento de novos produtos - obter ideias para novos produtos e efetuar melhoramentos aos produtos existentes.
- Publicidade - desenvolver ideias para campanhas de publicidade.
- Resolução de problemas - consequências, soluções alternativas, análise de impacto, avaliação.
- Gestão de processos - encontrar formas de melhorar os processos comerciais e de produção.
- Gestão de projetos - identificar objetivos dos clientes, riscos, entregas, pacotes de trabalho, recursos, tarefas e responsabilidades.

Há 3 principais partes no brainstorming:

- Encontrar os fatos,
- Geração da ideia,
- Encontrar a solução.

Da busca dos fatos na resolução de um problema existem duas sub partes:

- Definição do problema,
- Preparação.

Inicialmente, define-se o problema. Poderá ser necessário subdividir o problema em várias partes. A técnica de Brainstorming funciona para problemas que têm muitas soluções possíveis tal como a geração de ideias para o seu desenho.

Depois é necessário colher toda a informação que pode relacionar-se com o problema.

Geração de ideias por brainstorming.

Busca da solução. Avaliar e selecionar as melhores ideias.

Princípios

Os dois princípios são:

- Atraso do julgamento
- Criatividade em quantidade e qualidade

A maioria das más ideias são inicialmente boas ideias. Atrasando ou adiando o julgamento, é dada a hipótese de se gerarem muitas ideias antes de se decidir por uma.

De acordo com Osborn, o humano é capaz tanto do julgamento como da criatividade. Embora, a maioria da educação nos ensine apenas a usar o julgamento. Nós apressamos o julgamento. Quando praticamos o atraso do julgamento, permitimo-nos usar a nossa mente criativa para gerar ideias sem as julgar. Primeiro, não parece natural, mas depois tem as suas recompensas.

Quando geramos ideias, é necessário ignorar as considerações à importância da ideia, à sua usabilidade, à sua praticabilidade. Neste patamar, todas as ideias são iguais. É necessário atrasar o julgamento enquanto ainda não se terminou a geração das ideias.

O segundo princípio é relativo à quantidade e qualidade da criatividade. Quanto mais ideias forem geradas, será mais provável encontrar uma boa ideia. A técnica de brainstorming tira vantagem de associações que se desenvolvem quando se consideram muitas ideias. Uma ideia pode levar a uma outra. Ideias más podem levar a boas ideias.

Por vezes, não conseguimos pensar num problema enquanto não houver algumas respostas. Brainstorming dá-nos a hipótese de pôr as ideias que passam pela cabeça no papel, de maneira a conseguir obter as melhores delas.

Usualmente, as linhas de guia que se seguem são chamadas de regras. Devem ser seguidas como regras, embora sejam apenas linhas de guia ou de direção.

Regras

As quatro principais regras do brainstorming são:

- **Críticas são rejeitadas:** Esta é provavelmente a regra mais importante. A não ser que a avaliação seja evitada, o princípio do julgamento não pode operar. A falha do grupo ao cumprir esta regra é a razão mais crítica para que a sessão de brainstorming não resulte. Esta regra é aquela que primariamente diferencia um brainstorming clássico dos métodos de conferência tradicionais.
- **Criatividade é bem-vinda:** Esta regra é utilizada para encorajar os participantes a sugerir qualquer ideia que lhe venha à mente, sem preconceitos e sem medo que isso o vá avaliar imediatamente. As ideias mais desejáveis são aquelas que inicialmente parecem ser sem domínio e muito longe do que poderá ser uma solução. É necessário deixar as inibições para trás enquanto se geram ideias. Quando se segue esta regra, cria-se automaticamente um clima de brainstorming apropriado. Isso aumenta também o número de ideias geradas.
- **Quantidade é necessária:** Quanto mais ideias forem geradas, mais hipóteses há de encontrar uma boa ideia. Quantidade gera qualidade.
- **Combinação e aperfeiçoamento são necessários:** O objetivo desta regra é encorajar a geração de ideias adicionais para a construção e reconstrução sobre as ideias dos outros.

KAIZEN

Kaizen é uma palavra de origem japonesa com o significado de melhoria contínua, gradual, na vida em geral (pessoal, familiar, social e no trabalho). Pode ser visto como um processo diário, cujo propósito vai além de aumento da produtividade. Quando corretamente executado, é também um processo que humaniza o ambiente de trabalho, elimina o trabalho duro, ensina as pessoas como realizar experimentos no seu trabalho usando o método científico e também como identificar e eliminar desperdícios nos negócios. Em geral, o processo sugere uma relação humanizada com os trabalhadores e com aumento de produção.

História

Após a Segunda Guerra Mundial, o Japão se encontrava com sérios problemas econômicos. Novas leis trabalhistas que foram introduzidas pela ocupação norte-americana contribuíram para reforçar a posição dos trabalhadores nas negociações de condições mais favoráveis de emprego. Os sindicatos usaram sua força para alcançar acordos duradouros, tendo conquistado uma participação nos lucros da empresa para os trabalhadores, como forma de um bônus pago além do salário básico. Além disso, não era o caso de existir, no Japão desta época, nem imigrantes dispostos a trabalhar em más condições de trabalho em troca de altos salários ou tampouco minorias com oportunidades de emprego limitadas.

Assim, nos anos 50, os japoneses retomaram as ideias da administração clássica e as críticas delas decorrentes para renovar sua indústria e desenvolveram o conceito de aprimoramento contínuo, Kaizen. Essa prática (exprimindo uma forte filosofia de vida oriental e sendo, por sua vez também, uma filosofia, uma cultura) visa o bem não somente da empresa como do homem que trabalha nela. As empresas são municiadas com ferramentas para se organizarem e buscarem sempre resultados melhores. Partindo do princípio de que o tempo é o melhor indicador isolado de competitividade, atua de forma ampla para reconhecer e eliminar os desperdícios existentes na empresa, sejam em processos produtivos já existentes ou em fase de projeto, produtos novos, manutenção de máquinas ou, ainda, processos administrativos.kk

Conceitos

Hoje melhor do que ontem, amanhã melhor do que hoje!

Para o Kaizen, é sempre possível fazer melhor, nenhum dia deve passar sem que alguma melhoria tenha sido implantada, seja ela na estrutura da empresa ou no indivíduo. Sua metodologia traz resultados concretos, tanto qualitativamente, quanto quantitativamente, em um curto espaço de tempo e a um baixo custo (que, conseqüentemente, aumenta a lucratividade), apoiados na sinergia gerada por uma equipe reunida para alcançar metas estabelecidas pela direção da empresa.

O Sistema de produção Toyota (Lean Manufacturing) é conhecido pela sua aplicação do princípio do Kaizen. Uma analogia conhecida é a de uma história chamada "O Tesouro de Bresa", na qual um pobre alfaiate compra um livro com o segredo de um tesouro. Para descobrir o segredo, ele tem que decifrar todos os idiomas escritos no livro. Ao estudar e aprender estes idiomas, começam a surgir oportunidades, e ele lentamente (de forma segura) começa a prosperar. Depois, é preciso decifrar os cálculos matemáticos do livro. É obrigado a continuar estudando e se desenvolvendo, e a sua prosperidade aumenta. No final da

história, não existe tesouro algum - na busca do segredo, a pessoa se desenvolveu tanto que ela mesma passa a ser o tesouro. O processo de melhoria não deve acabar nunca, e os tesouros são conquistados com saber e trabalho. Por isso, a viagem é mais importante que o destino.

Tesouro de Bresa

Houve outrora, na Babilônia, um pobre e modesto alfaiate chamado Enedim, homem inteligente e trabalhador, que não perdia a esperança de vir a ser riquíssimo. Como e onde, no entanto, encontrar um tesouro fabuloso e tornar-se, assim, rico e poderoso? Um dia, parou na porta de sua humilde casa um velho mercador da Fenícia, que vendia uma infinidade de objetos extravagantes. Por curiosidade, Enedim começou a examinar as bugigangas oferecidas, quando descobriu, entre elas, uma espécie de livro de muitas folhas, onde se viam caracteres estranhos e desconhecidos. Era uma preciosidade aquele livro, afirmava o mercador, e custava apenas três dinares.

Era muito dinheiro para o pobre alfaiate, razão pela qual o mercador concordou em vender-lhe o livro por apenas dois dinares.

Logo que ficou sozinho, Enedim tratou de examinar, sem demora, o bem que havia adquirido. E qual não foi sua surpresa quando conseguiu decifrar, na primeira página, a seguinte legenda: "O segredo do tesouro de Bresa." Que tesouro seria esse? Enedim recordava vagamente de já ter ouvido qualquer referência a ele, mas não se lembrava onde, nem quando. Mais adiante decifrou: "O tesouro de Bresa, enterrado pelo gênio do mesmo nome entre as montanhas do Harbatol, foi ali esquecido, e ali se acha ainda, até que algum homem esforçado venha encontrá-lo." Muito interessado, o esforçado tecelão dispôs-se a decifrar todas as páginas daquele livro, para apoderar-se de tão fabuloso tesouro. Mas, as primeiras páginas eram escritas em caracteres de vários povos, o que fez com que Enedim estudasse os hieróglifos egípcios, a língua dos gregos, os dialetos persas e o idioma dos judeus. Em função disso, ao final de três anos Enedim deixava a profissão de alfaiate e passava a ser o intérprete do rei, pois não havia na região ninguém que soubesse tantos idiomas estrangeiros.

Passou a ganhar muito mais e a viver em uma confortável casa.

Continuando a ler o livro, encontrou várias páginas cheias de cálculos, números e figuras. Para entender o que lia, estudou matemática com os calculistas da cidade e, em pouco tempo, tornou-se grande conhecedor das transformações aritméticas. Graças aos novos conhecimentos, calculou, desenhou e construiu uma grande ponte sobre o rio Eufrates, o que fez com que o rei o nomeasse prefeito.

Ainda por força da leitura do livro, Enedim estudou profundamente as leis e princípios religiosos de seu país, sendo nomeado primeiro-ministro daquele reino, em decorrência de seu vasto conhecimento.

Passou a viver em suntuoso palácio e recebia visitas dos príncipes mais ricos e poderosos do mundo.

Graças ao seu trabalho e ao seu conhecimento, o reino progrediu rapidamente, trazendo riquezas e alegria para todo seu povo.

No entanto, ainda não conhecia o segredo de Bresa, apesar de ter lido e relido todas as páginas do livro.

Certa vez, então, teve a oportunidade de questionar um venerando sacerdote a respeito daquele mistério, que sorrindo esclareceu:

- O tesouro de Bresa já está em seu poder, pois graças ao livro você adquiriu grande saber, que lhe proporcionou os invejáveis bens que possui. Afinal, Bresa significa "saber"...

Com estudo e trabalho pode o homem conquistar tesouros inimagináveis. O tesouro de Bresa é o saber, que qualquer homem esforçado pode alcançar, por meio dos bons livros, que possibilitam "tesouros encantados" àqueles que se dedicam aos estudos com amor e tenacidade.

