

FACULDADE DE ENGENHARIA DA UNIVERSIDADE DO PORTO
MESTRADO INTEGRADO EM ENGENHARIA INFORMÁTICA E COMPUTAÇÃO
“PROFICIÊNCIA PESSOAL E INTERPESSOAL”
(3º ano – 2º semestre)

Dr. Manuel Firmino

Texto nº 12

F.E.U.P./M.I.E.I.C. – “Proficiência Pessoal e Interpessoal” - Docente: Manuel Firmino (Texto 12)

Maximização da Capacidade Criativa

CONCEITO DE CRIATIVIDADE

- **Origem etimológica do termo “criar”**
Create (latim): dar existência a alguma coisa, tirar alguma coisa do nada.
Krainen (grego): preencher lacunas, espaços vazios no conhecimento.
- **Definições de criatividade**
O processo criativo é uma emergência na acção de um novo produto relacional, que provém da natureza única do indivíduo, por um lado, e dos materiais, acontecimentos, pessoas ou circunstâncias da sua vida, por outro (C. Rogers).
Criatividade é o processo de descobrir falhas na informação, formular hipóteses sobre elas, testar as hipóteses e comunicar os resultados (Torrance).
- **Elementos do acto criativo (Goleman):**
novidade – adequação - receptividade do público-alvo

TEORIAS SOBRE A CRIATIVIDADE

1. **Inspiração Divina**
O Homem tem acesso a uma visão interior, que se identifica com a razão divina na alma, e que apreende desse modo as realidades eternas. (Platão)
2. **Forma de Loucura**
A produtividade de personalidades geniais é uma forma de degenerência biopsicológica.
3. **Forma de Intuição**
A intuição, oposta à inteligência, permite-nos conhecer o tempo e o eu profundo escondidos pela sociedade e pela linguagem. (Bergson)
4. **Origem Hereditária**
A criatividade manifesta-se internamente, sem qualquer controlo pessoal.

TEORIAS SOBRE A CRIATIVIDADE

5. Origem Inconsciente

Toda a produção artística corresponde a um esforço de sublimação e a uma tentativa de superar determinadas pulsões inconscientes, reforçadas por certos impulsos infantis de natureza erótica ou angustiosa. (Freud)

Sempre que o inconsciente colectivo se manifesta na experiência pessoal e se conjuga com a consciência da época, estamos perante um acto criador. (Yung)

6. Auto-Realização

A criatividade implica abertura às experiências internas, e flexibilidade nas percepções sensoriais e cognitivas. (C. Rogers)

TEORIAS SOBRE A CRIATIVIDADE

7. **Pensamento Divergente**

O Pensamento Divergente tende a ocorrer quando a solução do problema ainda está por descobrir, podendo produzir várias soluções apropriadas. (Guilford)

8. **Hemisfério Direito**

Hemisfério esquerdo: responsável pelas funções
lógico-rationais.

Hemisfério direito: constitui a sede da apreensão global e está
mais directamente relacionado com as
respostas emotivas e os processos
inconscientes.

CARACTERÍSTICAS DE PESSOAS CRIATIVAS

Kneller

inconformistas – flexíveis - originais

Guilford

empatia
sensibilidade aos outros
interesse por problemas futuros
independência de campo

Torrance e Hall

fluência
elaboração
fantasia
sentido de humor
consciência das próprias emoções
paciência
capacidade de combinar e sintetizar ideias

CARACTERÍSTICAS DE PESSOAS CRIATIVAS

Taylor e Holland

autónomas e arrogantes,
femininas,
dominantes e confiantes,
complexas e capazes de auto-aceitação,
radicais e ousadas

Mackinson

curiosos,
impacientes,
optimistas,
sentido de aventura,
envolvimento profundo com o trabalho,
preferência por situações complexas e de difícil solução,
toleram a desordem,
buscam o inesperado,
olham os problemas de diferentes pontos de vista, predominando
as imagens visuais na busca de relações entre os factos

BARREIRAS AO DESENVOLVIMENTO DO POTENCIAL CRIATIVO

Alencar

- Pressões sociais ao indivíduo que diverge das normas
- Ênfase na aceitação e conformismo grupal
- Atitudes negativas em relação ao arriscar
- Expectativas quanto ao papel pessoal
- Medo do ridículo e da crítica
- Sentimento de inferioridade
- Medos e ansiedade
- Preferência por julgar, em vez de gerar ideias
- Desvalorização da fantasia e da reflexão
- Desvalorização da intuição e dos sentimentos
- Ênfase na lógica e na razão
- Dificuldade na reestruturação de problemas e na reformulação de julgamentos prévios
- Autoritarismo
- Falta de cooperação e confiança entre as pessoas
- Falta de apoio externo e de reconhecimento

BARREIRAS AO DESENVOLVIMENTO DO POTENCIAL CRIATIVO

Osborn

- Isto não vai dar certo!
- Nunca foi feito!
- É perigoso!
- É contra as regras!
- Vai levar muito tempo!
- Vai ficar caro!

CONDIÇÕES INTERNAS...

➤ Para uma Criatividade Construtiva (C. Rogers)

❖ Abertura à experiência



- Flexibilidade da percepção
- Capacidade de receber informação contraditória

❖ Centro interior de apreciação



- Elevada segurança
- Elevada auto-estima

❖ Capacidade para lidar com elementos e conceitos

CONDIÇÕES INTERNAS...

➤ Para a Fluidez do Pensamento (Valery)

- Calma
- Tranquilidade
- Alegria, optimismo
- Consciência dos próprios processos cognitivos e afectivos
- Conteúdos pré-verbais

ETAPAS DO PROCESSO CRIATIVO

1. *Preparação*

Problema, Enigma



Procura de informação e vias possíveis

➤ aprendizagem

2. *Incubação*

Tempo de Espera:

Digestão da informação

Mistura das ideias

Organização da resposta

➤ maturação

ETAPAS DO PROCESSO CRIATIVO

3. *Iluminação / Insight*

Instante em que subitamente se faz luz

(ideia, palpite, hipótese,...)

➤ resposta

4. *Verificação*

Pôr à prova a hipótese intuída,

experimentar o valor do palpite

TÉCNICAS DE CRIATIVIDADE

- BRAINSTORMING
- CENÁRIOS FUTURISTAS
- APROXIMAÇÃO ANALÓGICA
- FICHA DA IDEIA

BRAINSTORMING

Definição: sessão de grupo cujo objectivo é produzir o maior número de ideias (para resolver um problema) em determinado tempo.

Fases:

- a) Enunciação do problema (de forma simples e clara)
- b) Produção de ideias

Regras:

- a preocupação é produzir o maior número de ideias no mínimo espaço de tempo (a quantidade deve prevalecer sobre a qualidade)
- devem dizer-se todas as ideias que vêm à cabeça mesmo que pareçam absurdas ou loucas
- a crítica e a auto-crítica são rigorosamente proibidas
- deve-se jogar com as ideias dos outros (modificar, completar, simplificar, etc.)

- c) Avaliação das ideias

Critérios:

- eficácia
- viabilidade
- económico
- atracção

CENÁRIOS FUTURISTAS

Definição: estabelecer, sobre um determinado tema/problema, um conjunto de cenários futuristas.

Objectivo: alargar o campo das nossas hipóteses, obrigando-nos a encarar não só uma evolução experimentada e inalterável, mas vários futuros possíveis.

Desenvolvimento:

- Definição do tema.
- Projectar-se num futuro relativamente longínquo, e conceber um certo número de cenários um pouco extremos e caricaturais, com possíveis evoluções (ideal/catastrófica).
- Os cenários implicam frequentemente hipóteses mais gerais sobre a evolução da sociedade e dos modos de vida.

Observação: não se trata de prever o futuro, mas sim de inventá-lo, pois o futuro é como nós o fazemos. Os cenários são o oposto das técnicas de previsão económica: em vez de partir do presente e de extrapolar, parte-se do próprio futuro para orientar o presente.

Avaliação - critérios de qualidade: coerência e riqueza, e não a probabilidade de realização.

APROXIMAÇÃO ANALÓGICA

Princípio: a analogia é uma tentativa de resolução de problemas por desvios. Consiste em afastarmo-nos do problema relacionando-o com os conceitos, ideias e imagens que ele nos inspira, e depois em retomar todo este material, confrontando-o com o problema inicial num processo chamado “cruzamento”, para daí extraírmos ideias de soluções.

Funcionamento

- a) Generalizar o problema: trata-se de definir o problema da maneira mais geral e abstracta possível, de apurar a sua essência. Esta primeira fase permite a cada membro do grupo apropriar-se do problema. (ex.)
- b) Afastamento: transpor o problema assim generalizado para todos os domínios possíveis da realidade e do imaginário. Esta fase é introduzida pelas expressões “isto faz-me pensar em...”, “...é como se...”. (ex.)
- c) Escolher, entre todas as analogias produzidas, aquelas que se vão explorar, com base no interesse que despertam ou na riqueza que sugerem.
- d) Descodificar: analisar as analogias escolhidas para delas extrair as pistas de ideias.
- e) Cruzar: relacionam-se as pistas de ideias saídas da descodificação com o problema de partida, para elaborar soluções para este.

FICHA DA IDEIA

Objectivo

A Ficha da Ideia constitui o fim de uma investigação. Ela permite apresentar ao “cliente” cada uma das ideias produzidas pelo grupo, sob uma forma compreensível e avaliativa.

Elementos

- Título: dá-se um nome à ideia.
- Descrição: deve ser muito clara e completa.
- Desenho ou esquema: se não se consegue exprimir uma ideia sob esta forma é porque ela não está clara no espírito daqueles que a produziram.
- Vantagens: apresentam-se todos os pontos fortes da ideia.
- Inconvenientes: faz-se igualmente a sua análise crítica.
- Variantes: isto exige uma investigação complementar para definir as ideias próximas.
- Meios de realização: descrevem-se as diferentes maneiras de realizar a ideia.
- Problemas que se põem: técnicos, financeiros, psicológicos, etc.
- Resposta do cliente: ideia a realizar, ideia a aprofundar, ideia a rejeitar.