



II CONGRESSO BRASILEIRO DE
PESQUISA E INOVAÇÃO EM EDUCAÇÃO

VIAGEM RUMO À CRIATIVIDADE

LARISSA MINUESA PONTES MAREGA

RESUMO

O que nos difere como seres humanos é a capacidade de criar. A criatividade abre inúmeras possibilidades para o novo. O processo criativo exige o exercício da observação, da escuta ativa e do gosto pela pergunta. A criatividade também pode ser uma viagem, com objetivos claros e vivências transformadoras. Eis a proposta deste trabalho: realizar uma viagem rumo à criatividade. Em busca de uma educação inovadora que assume a formação docente como peça fundamental para os resultados de qualidade e excelência nos processos de ensino-aprendizagem, instituiu-se, no segundo semestre de 2021, o Programa de Desenvolvimento de Equipe (PDE), em uma escola da rede particular de ensino, na cidade de Maringá-PR. Esse curso de capacitação foi realizado em 8 encontros, totalizando 16 horas e envolveu 21 professores dos anos finais do ensino fundamental em atividades dinâmicas, voltadas para o desenvolvimento da competência criatividade. Todas as ideias aplicadas foram originalmente criadas tendo por base a ação análoga de viajar. Durante o processo, os professores puderam expor suas expectativas, conversar com suas dificuldades, soltar a imaginação, trabalhar em equipe, desafiar-se a criar algo novo a partir de algo já existente, consolidar conceitos e desconstruir pré-conceitos em torno da temática. Se o constante na vida é a mudança, é preciso ressignificar conhecimentos prévios para conseguir inovar. Se o buraco é o problema, esforce-se para ser a ponte. De que maneira é possível fazer diferente? Você se permite ser diferente? Os resultados dessa experiência apontaram a criatividade como ferramenta de inovação, potência necessária para a criação de futuros desejáveis na vida e no trabalho.

Palavras-chave: Formação Docente; Desenvolvimento de Competências; Inovação; Ato Criativo; Relato de Experiência.

1 INTRODUÇÃO

“Não se faz omelete sem quebrar ovos”. A célebre frase da professora e pesquisadora da Universidade de Stanford, Tina Seelig (2020, p.105), reporta-nos à ideia da experiência como aspecto fundamental para a materialização do ato criativo. A capacidade criativa implica fazer algo; é exercício diário, ferramenta pedagógica para inovação. Afinal, todos nós temos um potencial criativo, é isso que nos distingue como seres humanos.

Ao longo de sua jornada acadêmica, o professor Sir Ken Robinson (2019) advogou, veementemente, por uma educação mais criativa e inovadora. Na obra “Somos todos criativos”, o autor afirma que a escola, até o momento, não foi capaz de preparar as crianças para a competência, a flexibilidade e a adaptabilidade.

A nosso ver, boas escolas são constituídas por bons professores. Se tal premissa é verdadeira, a formação docente se estabelece como força-motriz dessa engrenagem para promover a ampliação das possibilidades de desenvolvimento dos professores e de seus estudantes. Metaforicamente, a flecha do conhecimento e do aperfeiçoamento constante é

lançada na direção do professor, mas o verdadeiro alvo é o estudante. Conforme postula José Pacheco (2019), escolas não são prédios; escolas são pessoas e pessoas foram feitas para aprender. Aprendemos, pois, na intersubjetividade.

Na atuação docente, a busca pelo novo se faz necessária em todos os processos, na criação de aulas com intencionalidade comunicativa e eficiência metodológica, na elaboração de materiais diferenciados e no desenvolvimento de questões avaliativas de todo o tipo. Criar e se reinventar são práticas inerentes ao ofício do professor. No entanto, como proceder à atualização da produção criativa se não houver, com frequência, respaldo teórico e oportunidade prática para refletir intrinsecamente sobre esse tema?

Com intuito formativo e desejo genuíno de responder a essa questão, nasceu, no final de 2021, o Programa de Desenvolvimento da Equipe (PDE), termo cunhado pela Escola Magnus Domini, localizada na cidade de Maringá, norte do estado do Paraná. Estabelecida a competência a ser trabalhada com o time – criatividade –, legitimou-se, nesta instituição de ensino, uma instância acadêmica voltada para o incentivo da aprendizagem contínua, do autoconhecimento e da capacidade de realização dos professores.

Diante do exposto, o presente trabalho tem por finalidade discutir o encaminhamento teórico-metodológico envolvido na realização do curso mencionado. Ao compartilhar essa experiência, espera-se multiplicar e incentivar a potência criativa e inovadora que habita em todos os responsáveis pela área educacional.

2 MATERIAIS E MÉTODOS

Em busca de caminhos alternativos para despertar a criatividade, os estudiosos Gabriel Gomes e Luciano Braga (2019) propuseram em sua obra, “E se fosse diferente?”, os seguintes questionamentos: Por que as coisas são como são? Como posso melhorar? E concluíram: sempre é possível melhorar, basta cultivar um olhar atento sobre o mundo. Nessa direção, Tim Harford (2019), defensor da desarrumação e dos benefícios da tensão, provoca-nos, apresentando um “Caos criativo”. Segundo o autor, ao explorarmos as mesmas abordagens de sempre, consequentemente, ficaremos mais competentes em atuar somente em um lugar comum.

Os irmãos Tom Kelley e David Kelley (2019) debruçam-se há três décadas em pesquisas em torno da criatividade e destacam um aspecto essencial desse processo, “A confiança criativa”. Conforme os autores, essa atitude deve partir de uma cultura de inovação e, para tanto, é preciso buscar incansável curiosidade intelectual, profundo otimismo e mentalidade encorajada. Nesse contexto, a criatividade relaciona-se com a capacidade de ter novas ideias e coragem para testá-las.

Tais aportes teóricos subsidiaram a elaboração do PDE – Criatividade e englobaram, inevitavelmente, a ideia de inovação. Nesse sentido, o ato criativo se fez presente, também, no próprio processo de construção do curso. Realizar uma *viagem* foi a analogia escolhida como pano de fundo para os encontros de capacitação dos professores. Com o objetivo de atribuir significado a essa nova realidade, todos os termos lexicais e situações vivenciadas durante esse curso foram inter-relacionados à ideia de *viajar*.

O curso foi desenvolvido em três etapas, a saber: a) Diagnóstico; b) Entrevista e c) Treinamento. Ao todo, foram 8 encontros, totalizando 16 horas trabalhadas, envolvendo 21 professores dos anos finais do ensino fundamental da Escola Magnus Domini. A próxima seção tem por objetivo destacar o PDE – Criatividade em duas acepções que o distingue de outros cursos de formação tradicionais: I. Sua abordagem didática para apreensão do conceito criatividade revela-se inovadora; II. Grande parte das atividades aplicadas são de cunho autoral.

3 RESULTADOS E DISCUSSÃO

a) Diagnóstico

A etapa inicial do curso de formação docente foi marcada pelo planejamento geral da *viagem rumo à criatividade*. Os professores receberam um mapa contendo orientações gerais e materiais impressos, conforme segue (Quadro 1).

Quadro 1 – Orientações gerais para o planejamento da viagem rumo à criatividade



1. Pegue o ponto . Responda mentalmente: Onde minha criatividade faz morada? É um ambiente seguro, confortável e conhecido? Escolha seu *local de partida* e cole-o no mapa. Escreva abaixo dele uma **característica positiva que confirma seu processo criativo atual**.
2. Pegue o ponto . Responda mentalmente: Para onde minha criatividade pode me levar? É um ambiente de coragem, de desafio e de êxito? Imagine que a distância entre um ponto e outro representa o quanto você pode e quer investir no desenvolvimento dessa competência. Escolha seu *destino* e cole-o no mapa. Escreva abaixo dele uma **atitude desejável, que pode ampliar ou aperfeiçoar seu processo criativo**.
3. Escolha um *meio de transporte*    . Abaixo dele, escreva uma justificativa, apontando uma **vantagem** e uma **desvantagem** de *viajar rumo à criatividade* por este meio. Cole-o no mapa, no campo destinado a este fim.
4. Desenhe seu *trajeto*. Observando a distância que existe entre o ponto A e o ponto B, e respeitando seu *perfil de viajante*, planeje seu trajeto: **É uma linha reta? Há curvas? Atalhos?** Agora, trace no mapa seu caminho: ele deve iniciar no ponto A e terminar no ponto B. Escreva uma justificativa para o tipo de trajeto escolhido, no campo destinado a este fim.
5. Pegue 3 *obstáculos*   . Reflita: **Quais são os possíveis sabotadores desta viagem? O que ou quem podem te impedir? Te atrapalhar? Te desviar do caminho? Te atrasar?** Cole-os no mapa, inserindo-os ao longo de sua trajetória. Abaixo de cada um, escreva uma palavra que represente os obstáculos a serem vencidos.
6. Pegue 3 *paradas*   . Reflita: **O quê ou quem podem te inspirar nesta viagem? Qual é sua motivação para realizar uma viagem rumo à criatividade? Que argumento te impulsiona para seguir sempre em frente?** Cole-as no mapa. Coloque-as ao lado dos obstáculos, pois serão seu *combustível, seu alimento e lugar de repouso*. Abaixo de cada uma, escreva uma palavra de incentivo.
7. Pegue a *bagagem* . Abaixo dela, escreva **três características que te levam a ter uma mente mais criativa**. Cole-a no mapa, no campo destinado a este fim.
8. Escolha 1 *cartão postal* e escreva no verso sua expectativa para esta *viagem*:



A aplicação dessa ferramenta possibilitou um diálogo franco do professor consigo mesmo. Alguns relataram, por exemplo, que há muitos anos não se deparavam com algo tão autorreflexivo assim, “a gente não tem tempo para pensar na gente”, afirmou uma professora. O momento foi marcado por introspecção e esperança. Desejosos pelo conhecimento, mas mais do que isso, pela experiência que estava por vir, os docentes projetaram suas expectativas para essa grandiosa *viagem*.

b) Entrevista

A segunda etapa do PDE – Criatividade intitulou-se *Plano de voo*, para tanto, o método utilizado foi a entrevista individual. Utilizando-se de post-its e canetas coloridas, cada professor sinalizou seu comprometimento e interesse como *viajante* ao responder às perguntas inerentes ao tema proposto (Quadro 2).

Quadro 2 – Suporte para as respostas do professor (à esquerda) e perguntas realizadas na entrevista (à direita)

	1. O que você criou recentemente? Ao olhar para o resultado da sua criação, quais sentimentos vêm à tona? 2. Em qual lugar ou em quais momentos do seu dia, geralmente, você tem ideias novas ou encontra soluções para algum problema? Você sabe por que isso acontece? 3. Como você se comporta quando precisa lidar com o exercício da criatividade? 4. Você consegue identificar o diferencial de uma ideia considerada “criativa”? 5. O que você tem feito para ampliar sua capacidade criativa?
--	---

Na análise sequencial das respostas atribuídas, destacaram-se: 1. A maioria dos professores demonstrou o sentimento de satisfação ao lembrar-se de suas criações recentes; 2. Todos sinalizaram momentos de ócio e lazer como disparadores para novas ideias e identificaram o motivo pelo qual isso acontecia, “porque me distraio e me afasto do que me preocupa”, disse um professor; 3. Alguns professores revelaram sentir medo ou insegurança ao serem convocados para criar algo, já outros verbalizaram gostar de desafios; 4. Para caracterizar uma ideia criativa, as palavras mais citadas foram “original”, “ousada”, “atrativa” e “surpreendente”; 5. De modo geral, os professores citaram a leitura como principal fonte para o abastecimento de ideias, como também, o acesso a mídias (vídeos e filmes). Após isso, cada professor definiu sua *viagem* de modo personalizado, a fim de alcançar seus objetivos diante do tema criatividade (Figura 1).

Figura 1 – Plano de voo



Fonte: elaborado pelo autor (2022)

Na *Hospedagem*, os professores puderam escolher qual leitura complementar a formação, algumas opções foram disponibilizadas aos professores (muitas delas referenciadas ao longo deste trabalho). Nas *Atrações Turísticas*, cada professor poderia se inscrever em, ao menos, dois tipos de treinamento, a saber: Desafios, Técnicas, Dinâmicas ou Oficina de criação. O *Diário de Bordo* convidava o professor a selecionar o tipo de produção que entregaria ao final do curso: confeccionar um material criativo para aula, elaborar uma atividade diferenciada, criar um jogo ou idealizar um projeto inovador na escola. Em *Souvenir*, o professor poderia selecionar o material e ajustar seu tempo de dedicação aos itens apresentados (artigos, mídias ou testes). Depois desse encaminhamento, os professores receberam seus *cartões de embarque*, contendo a seguinte informação: “A criatividade é a capacidade de pensar em novas saídas para problemas antigos e em soluções ousadas para problemas novos”.

c) Treinamento

No campo **Desafios**, foi proposto aos professores uma atividade de gamificação conhecida como Escape 60, em que, via de regra, os participantes permanecem em um espaço temático e devem desvendar os enigmas para sair do local, no intervalo de 1 hora. Criou-se, então, esse universo com o objetivo de instigar a leitura e a discussão de obras de referência sobre o tema criatividade. Para esse momento, um ambiente de estudo foi remodelado como brinquedoteca, repleta de sinais que levavam à revelação de uma senha alfanumérica de dois dígitos. A missão era capturar as capas dos livros e discutir a ideia central de cada um deles (Figura 2).

Figura 2 – Professoras da Escola Magnus Domini desvendando as missões do Escape 60



Fonte: elaborado pelo autor (2022)

No início da missão, os professores ouviram uma locução com os seguintes dizeres: “Vocês acabaram de atravessar um túnel do tempo e chegaram a um lugar de imaginação. Bem-vindos à brinquedoteca! Este é o lugar onde brincar é a lei. Brincando, de repente, a gente aprende! Ajudem-me em uma missão criativa. Cuidem do tempo. Tic-tac! O jogo começou!”

Na sequência, os primeiros enigmas foram sendo desvendados pelos professores. No espaço, havia um quadro de giz com 4 formas geométricas, mas somente o quadrado estava circulado. Essa pista os levava a um brinquedo quadrado que continha o número 24. O número sugestionava as páginas dos livros que estavam sobre a mesa. Em um deles, a página 24 apresentava uma adivinha que resultava na letra “R”. Havia, ainda, 3 relógios em um cesto. Os ponteiros estavam parados, na sequência “quatro”, “cinco” e “seis” horas. Essa pista levava os professores para uma mala que estava trancada com um cadeado numérico de três dígitos. Ao abrir o cadeado com a senha 4-5-6, os professores se depararam com 4 bichos de pelúcia com olhos bem brilhantes. Ao encontrar um tapete com a palavra *ojos* (olhos, em espanhol),

concluíram que o número da senha era a quantidade de olhos desses bichos, somada à letra “R” desvendada anteriormente, portanto, a senha da primeira missão era R8.

O jogo seguiu, nesse formato, com outras missões. Dessa experiência, ficou marcado o engajamento durante toda a atividade. No entanto, algo recorrente chamou a atenção nesse processo. Os professores demonstraram muito medo de errar, sensação contraproducente para o fluxo das ideias e liberação do pensamento criativo. Essa atitude os impediu de explorar o ambiente com olhos de criança, eles ficaram tímidos para mexer em tudo e olhar bem de perto item por item. Ao final, muitas dicas foram lançadas para a conclusão do desafio. E, aos poucos, o ritmo do grupo foi se intensificando. De fato, o novo gerou impacto nos professores e exigiu deles resiliência e novos recursos para atuação.

Com o propósito de vivenciar o duplo direcionamento da criatividade, que é a capacidade de gerar novas ideias e encontrar soluções, duas **Técnicas** foram estudadas com profundidade: Scamper e Seis Chapéus. A primeira é uma ferramenta de criatividade elaborada, em 1971, por Bob Eberle, que exige um processo de recombinação criativa para a geração de uma ideia considerada nova (BEZERRA, 2021). Essa ação é realizada a partir de algo conhecido e como consequência a sugestão de alteração de algum item, partindo do acróstico em inglês SCAMPER: *Substitute, Combine, Adapt, Modify, Put on other uses, Eliminate, Rearrange* (substituir, combinar, adaptar, modificar, buscar outros usos, eliminar e reordenar).

O segundo método foi criado, em 1985, por Edward de Bono, psicólogo de Oxford que popularizou o termo *lateral thinking* (pensamento lateral), que significa a busca de soluções a partir de uma visão indireta e inusitada, fugindo do óbvio, isto é, do próprio problema. O objetivo do método dos “Seis Chapéus do pensamento” (BONO, 2008) é auxiliar um grupo de pessoas na tomada de decisões. Para tanto, uma situação é analisada por vieses diferentes de interpretação. Cada chapéu possui uma cor e simboliza um modo de pensar. Ao vestir o chapéu vermelho, por exemplo, espera-se emoções intensas; o representante do chapéu amarelo se mostra extremamente otimista; ao contrário do preto, que utiliza a criticidade como principal atributo.

Ao se depararem com o exercício das duas técnicas mencionadas, os professores puderam vivenciar a experiência de tratar um mesmo assunto a partir de inúmeras perspectivas, praticaram a combinatividade para geração de novas ideias e elegeram a interação como ponto essencial para o desenvolvimento da criatividade.

Na continuidade do curso de formação, algumas **Dinâmicas** foram aplicadas. O livro infantil “Será”, de Lulu Lima (2021), foi utilizado como pontapé inicial para o processo de reflexão sobre a ação de imaginar, que antecede toda e qualquer ação de criar. Os professores mergulharam na narrativa para resgatar as experiências da infância de cada um e a importância do olhar curioso sobre o mundo. Nesse momento, desconstruíram a ideia do objeto livro e propuseram novos usos: “Isto é um livro? Será? Não! É um chapéu, é um leque, é um celular, é um espelho...”. Ainda nessa imersão lúdica, os professores foram divididos em pequenos grupos e brincaram com jogos pedagógicos focados, especificamente, na criatividade (peças de encaixe e construção), sem uso de modelos, expressaram-se livremente e soltaram a imaginação.

Para encerrar a etapa do treinamento, os professores trabalharam o conceito de criatividade na **Oficina de criação**. Algumas atividades aplicadas foram adaptadas do livro “Exercícios de criatividade”, de Paulo Tadeu (2018) e de jogos de improvisação teatral de Viola Spolin (2010). Os professores foram desafiados, por exemplo, a escrever 20 semelhanças entre um gato e uma geladeira, 10 palavras em 1 minuto que terminam com –iz, atribuir um nome de filme para cada momento da sua rotina. Também tiveram de criar um novo código, colagens a partir de recortes de papéis, desafiar-se a travar um diálogo iniciando cada frase a partir da ordem sequencial das letras do alfabeto. Além disso, realizaram um dos testes de pensamento criativo de Torrance, que, neste caso, consistiu em expressar-se, por meio de desenho, situações

distintas tendo por base 15 círculos. De início, apareceram desenhos óbvios, como bola, roda e rosto. Depois, houve fusão entre círculos, aparecendo desenhos, como óculos e boneco de neve.

Os professores receberam, ao final da *viagem rumo à criatividade*, os *souvenires* – dicas de leitura, mídias e testes sobre criatividade, e o *passaporte*, uma caderneta personalizada para registrar suas descobertas. Foram incentivados, também, a desenvolver o *Diário de Bordo*, escrevendo sugestões e soluções criativas para suas práticas pedagógicas.

4 CONCLUSÃO

Desde a década de 60, a taxonomia proposta pelo psicólogo educacional Benjamin Samuel Bloom instituiu a criatividade no mais alto nível das habilidades do pensar. Em solo brasileiro, a Base Nacional Comum Curricular estabelece o pensamento científico, crítico e criativo como a segunda competência geral a ser trabalhada na escola. Atualmente, o relatório “Future of Jobs”, do *The World Economic Forum* aponta a criatividade, a originalidade e a iniciativa como uma das mais relevantes *soft skills* (competências sócio emocionais) do futuro do trabalho. Dados referenciais como esses nos asseguram posicionar a criatividade em um lugar de destaque, sobretudo, na interface com a educação.

Competência é a mobilização de conhecimentos, habilidades e atitudes, isto é, não basta saber, é preciso saber-fazer, não é suficiente saber-fazer, é necessário querer-fazer. A criatividade, como qualquer outra competência deve ser trabalhada, treinada, aprimorada. E por que não na escola? Com efeito, o *modus operandi* do PDE – Criatividade atendeu à provocação inicial ao fomentar o conceito de inovação a partir de um treinamento teórico-prático disruptivo em sua forma de apresentação. O curso descrito buscou sensibilizar e capacitar os professores da Escola Magnus Domini para a autoconfiança, incentivando-os a se expressar positiva e criativamente e a desenvolver resiliência frente às demandas. Pieracciani (2023), estudioso voraz sobre o tema inovação, ensina-nos que atitudes inovadoras fazem morada na capacidade de sentir, sonhar, arriscar e transformar. Para que isso seja possível, é preciso exercer a natureza de ver e agir: inovação é, antes de tudo, ação.

REFERÊNCIAS

ANDERSON, L. *et al.* **A taxonomy for learning, teaching and assessing**. New York: Longman, 2001.

BEZERRA, C. **Técnica SCAMPER para ativar a criatividade e a inovação**. 2020. Disponível em: amplifica.me/scamper-criatividade. Acesso em: setembro de 2021.

BONO, E. **Os Seis Chapéus Do Pensamento**. Rio de Janeiro: Sextante, 2008.

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília: MEC, 2018. GOMES, G.; BRAGA, L. **E se fosse diferente?**. Caxias do Sul: Belas Letras, 2019.

HARFORD, T. **Caos criativo**. Porto Alegre: Dublinense, 2019.

KELLEY, T.; KELLEY, D. **Confiança criativa**. Rio de Janeiro: Alta Books, 2019. LIMA, L. **Será?** São Paulo: Mil Caraminholas, 2021.

PACHECO, J. **Inovar é assumir um compromisso ético com a educação**. Petrópolis: Vozes, 2019.

PIERACCIANI, V. **Caminhos da inovação**. São Paulo: LVM, 2023. ROBINSON, K. **Somos todos criativos**. São Paulo: Benvirá, 2019.

SEELIG, T. **Regras da criatividade**. Caxias do Sul: Belas Letras, 2020. SPOLIN, V. **Jogos teatrais na sala de aula**. São Paulo: Perspectiva, 2010.

TADEU, P. **Exercícios de criatividade**. São Paulo: Matrix, 2018.

WEF. **World Economic Forum**. The Future of Jobs Report. 2018. Disponível em: weforum.org/reports/the-future-of-jobs-report-2020. Acesso em: agosto de 2022.