

Criatividade

A **criatividade** é considerada uma capacidade humana de grande valor universal, tudo indica que nesta competência reside a memória “RAM” biológica para o impulso da evolução humana. A memória RAM segundo Cury (2009) é o fenômeno dos registros da memória. O que melhor descreve a criatividade é o que Sanchez (2003) referiu em seus apontamentos a criatividade é uma sublime dimensão da condição humana. É entretanto na capacidade criativa, que existe a chave da capacidade de evolução da humanidade. O mérito da expressão criativa é fruto da “complexidade” ou seja é fruto do contexto social no seu desenvolvimento natural e humano. É muito interessante contemplar os efeitos provenientes deste constructo a considerar a capacidade de um indivíduo criativo construir e reconstruir, transformando a nossa realidade. É consensual e gratificante, perceber que todos temos a capacidade criativa, deve é ser melhor desenvolvida.

Há quem defenda que a criatividade produz-se por meio da interação entre os pensamentos de uma pessoa e um contexto sócio-cultural, há casos que pode exteriorizar-se naturalmente da própria personalidade humana, por se tratar de uma função da mente humana, por vezes também precisa ser activada por meio dos estímulos externos e internos. A criatividade representa-se de múltiplas maneiras. Segundo Gardner (1999) cada indivíduo, também apresenta o seu perfil criativo distinto, daí a dificuldade de definição do termo. O ano 1950 foi um marco histórico na reabertura do estudo da criatividade, até o exato momento não há um conceito único que a descreva, ou seja, não há uma definição exclusiva para o termo criatividade, porém fundamentais estudiosos contribuem para este conceito numa versão diferenciada que a justifica, vão denominando esta temática na sua “complexidade” como um termo multidimensional, seguem comunicando os seus resultados, ora como novas invenções, como a capacidade de análise e síntese, ora como um produto novo, ou como a resolução de problemas, ora como uma ideia nova, ou de uma teoria, enfim os componentes criativos se apresentam de formas sempre variadas e em multiplicidade. Dinamicamente a variedade ou a “complexidade” condiciona o indivíduo a ver o diferente, daí um passo para criar a originalidade. O fenômeno criatividade se manifesta em todos os setores da vida seja social, político, estético, científico, é por isto que todas as ciências apresentam uma versão diferenciada no seu conceito, condizentes com as suas próprias ideologias, agregando-lhe a utilidade e individualidade de cada (Jácome, 2011).

Existem várias definições diferentes para **criatividade**. Para Ghiselin (1952), “é o processo de mudança, de de-

envolvimento, de evolução na organização da vida subjetiva”. Segundo Flieger (1978), “manipulamos símbolos ou objetos externos para produzir um evento incomum para nós ou para nosso meio”. Outras definições:

- “o termo pensamento criativo tem duas características fundamentais, a saber: é autônomo e é dirigido para a produção de uma nova forma” (Suchman, 1981)
- “criatividade é o processo que resulta em um produto novo, que é aceito como útil, e/ou satisfatório por um número significativo de pessoas em algum ponto no tempo” (Stein, 1974)
- “criatividade representa a emergência de algo único e original” (Anderson, 1965)
- “criatividade é o processo de tornar-se sensível a problemas, deficiências, lacunas no conhecimento, desarmonia; identificar a dificuldade, buscar soluções, formulando hipóteses a respeito das deficiências; testar e retestar estas hipóteses; e, finalmente, comunicar os resultados” (Torrance, 1965)
- “um produto ou resposta serão julgados como criativos na extensão em que a) são novos e apropriados, úteis ou de valor para uma tarefa e b) a tarefa é heurística e não algorística” (Amabile, 1983)

Todo ser humano possui criatividade em diferentes habilidades. Acredita-se que a habilidade criativa das pessoas esteja de certa forma ligadas a seus talentos.

1 Tipos

Pode-se classificá-la segundo o lugar de origem e a forma como se manifesta. Um exemplo de classificação por lugar de origem é a seguinte:

- **Criatividade individual:** é a forma criativa expressa por um indivíduo
- **Criatividade coletiva** ou de grupo ou **criatividade em equipe:** forma criativa expressa por uma organização, equipe ou grupo. Surge geralmente da interação de um grupo com o seu exterior ou de interações dentro do próprio grupo e tem como objetivo principal otimizar ou criar produtos, serviços e processos. Na organização moderna a “criatividade em equipe” é o caminho mais curto e mais rápido para

modernização e atualização de seus diversos métodos de gestão e de produção.

História

Na antiguidade, sob o ponto de vista da filosofia, a criatividade era vista, como parte da natureza humana, um dom divino, um “estado místico de receptividade a algum tipo de mensagem proveniente de entidades divinas.”(Alencar, 2001,p.15). Havia também a concepção que associava a criatividade à loucura, considerando as manifestações criativas como um ato impensado, que serviria de compensação aos desajustes e conflitos inconsciente da pessoa.

2 Potencial criativo

Acredita-se que o potencial criativo humano tenha início na infância. Quando as crianças têm suas iniciativas criativas elogiadas e incentivadas pelos pais, tendem a ser adultos ousados, propensos a agir de forma inovadora. O inverso também parece ser verdadeiro.

Quando as pessoas sabem que suas ações serão valorizadas, tendem a criar mais. O medo do novo, o apego aos paradigmas são formas de consolidar o *status quo*. Quando sentem que não estão sob ameaça (de perder o emprego ou de cair no ridículo, por exemplo), as pessoas perdem o medo de inovar e revelam suas habilidades criativas.

Algumas pessoas acreditam que ver a criatividade como habilidade passível de desenvolvimento é um grande passo para o desenvolvimento humano, enquanto outras têm a visão de que a criatividade é uma habilidade inata, ligada a fatores genético/hereditários e, portanto, determinista.

Certas pessoas também admitem que a criatividade não tem necessariamente ligação com o quociente de inteligência (QI), que ela tem mais afinidade com motivação do que com inteligência. Outras pessoas, por outro lado, confirmam uma forte correlação entre QI e potencial criativo, especialmente para QIs abaixo de 120 e com uma correlação positiva leve acima de QI 120.

3 Processo criativo

Durante o processo criativo, frequentemente distinguem-se os seguintes estágios:

- **Percepção do problema.** É o primeiro passo no processo criativo e envolve o “sentir” do problema ou desafio.
- **Teorização do problema.** Depois da observação do problema, o próximo passo é convertê-lo em um modelo teórico ou mental.

- **Considerar/ver a solução.** Este passo caracteriza-se geralmente pelo súbito *insight* da solução; é o impacto do tipo “eureka!”. Muitos destes momentos surgem após o estudo exaustivo do problema.
- **Produzir a solução.** A última fase é converter a idéia mental em idéia prática. É considerada a parte mais difícil, no estilo “1% de inspiração e 99% de transpiração”.
- **Produzir a solução em equipe.** Fase comum que ocorre nas empresas e organizações quando precisam, tanto diagnosticar ou superar um problema quanto otimizar ou inovar produtos, serviços e processos. Ancoram-se, para tal dinâmica, no conhecido sistema do *brainstorming*.

4 Importância da criatividade nas organizações de Ensino

Criar só é possível quando o cérebro detém uma grandiosa e alargada variedade de conhecimentos e informações, fazendo com que as associações de ideias, ocorram de uma forma mais fluida e direcionada. Essas associações permitirão alcançar as ideias e conceitos novos, de uma forma única e original. Porém, para que o processo criativo nas organizações, nomeadamente nas Instituições de Ensino Superior, seja eficaz e eficiente, torna-se necessário e decisivo a aceitação por parte das mesmas, das suas ideias e da liberdade de expressão no meio em que se executam.

O processo criativo refere-se a algo atendido por outras pessoas, e que se harmonize com as expectativas e valores de um determinado grupo de indivíduos. Somente desta forma, será visto como algo importante e decisivo, num mercado produtivo e evolutivo, que possa vender a ideia ou mesmo solucionar situações complicadas e / ou expandir novos produtos ou serviços. Cada vez mais o setor do Ensino está mais criativo e inovador, no que diz respeito à diversidade de cursos, cada vez mais adaptados ao mercado de trabalho.

O setor do Ensino Superior, não foge à regra no que respeita à criatividade, pelo fato de, devido ao constante desenvolvimento do mercado, ser imperativo, uma adaptação, o mais expansiva possível, atendendo às constantes mutações existentes.

5 Forma de expressão

- **Arte e cultura.** O mundo da arte e da cultura é preminentemente um mundo da criatividade, porque o artista não está diretamente ligado às convenções, dogmas e instituições da sociedade. O artista tem uma expressão criativa que é resultado direto de sua liberdade.

- **Pesquisa e desenvolvimento.** Para produtos resultantes de atividades de pesquisa e desenvolvimento tecnológico, o critério criativo é a **patente** deste produto. São geralmente três os pré-requisitos de uma patente: a) novidade; b) inventividade e c) aplicação prática.
- **Humor** (comédia)

6 Medição

Foram propostas várias tentativas de desenvolver um quociente de criatividade de uma forma análoga ao **quociente de inteligência**. Porém, a maior parte dos critérios de medição da criatividade depende do julgamento pessoal do examinador e por isso é difícil estabelecer um padrão de medição.

7 Criatividade em equipe: um produto.

Criatividade é arma de combate na conquista da sobrevivência dos seres vivos.

Na escala animal da natureza, as conquistas ocorrem através de ajustes e aprimoramentos a cada espécie viva, de acordo com os princípios da **seleção natural** descobertos por Darwin.

Na escala humana, as conquistas ocorrem dentro da História, não apenas sócio-econômica, mas, sobretudo, industrial e tecnológica com seu **processo fantasioso e delirante de avanço**.

O homem, através de sua criatividade, aperfeiçoa, melhora e inova os fundamentos de sua sobrevivência: da alimentação natural aos produtos transgênicos, da tanga à moda do vestuário, das infusões chamânicas à medicina moderna, da oca à casa decorada e eletrônica. No lazer, nos transportes ou na educação, a vida humana é um **exercício contínuo de criatividade**, **pulsão** viva em sua História.

O exercício da criatividade dentro da História impele a todos, por competitividade, a incrementar seu **potencial criativo**, adquirindo consciência deste fenômeno e adquirindo novas ferramentas de criatividade que o impulsionem, discutidas na obra "**Criatividade em Equipe**".

Capítulos teorizam sobre este ferramental, - **carpintaria da "criatividade em equipe"** - em linha com o **brainstorming** -, a partir de ambiências onde tal exercício é essencial: da empresa com suas disputas de poder e busca de crescimento, às escolas de samba, cuja diversão e jogo liberam pulsão criativa à construção de um espetáculo único e inigualável, ópera de um dia só.

Identificando a própria **criatividade como um produto**

em si ('ars gratia artis', do latim, 'a arte pela arte'), proposta inovadora, agrega-lhe **leis de mercado** que, por regerem relações de produção, facilitam o entendimento da "criatividade em equipe" e a gestão de suas técnicas.

Ancorando-a em leis de mercado, uma **dialética** da produção, **desmistifica sua aura de genialidade** ou de difícil acesso às pessoas comuns, instalando-a no dia-a-dia da empresa, da escola, ou de qualquer ambiente empreendedor, integrado por pessoas voltadas à otimização de produtos, serviços e processos, num modelo de **gestão conduzido pela "criatividade em equipe"**, sua pedra angular.

Gerir e participar do processo de "criatividade em equipe" é a proposta do Autor*, com ampla e frutuosa experiência no dia-a-dia empresarial, - onde atua - na busca da otimização de produtos, serviços e processos, bem como na humanização do trabalho, inda que sujeito à competitividade natural da espécie humana, que assim se aprimora e se recria continuamente em sua História, espaço-tempo próprio em contínua expansão, expansão justamente desta criatividade, projeto humano por excelência para aprimorar o mundo em que vivemos.

(*Extraído do Prefácio de "Criatividade em Equipe e suas leis de marketing" - Vídeo-texto de Paulo Guilherme Hostin Sămy)

8 Como ampliar o potencial criativo

É plenamente possível fazer com que uma pessoa se torne mais criativa. Os principais resultados criativos não advêm de exercícios mentais que prometem aumentar o potencial de criação dos indivíduos de forma isolada, a exemplo de exercícios mentais com CDs ou fórmulas mirabolantes que apregoam sete ou oito lições para aprimorar a criatividade.

A criatividade humana se revela a partir de **associações e combinações inovadoras** de planos, modelos, sentimentos, experiências e fatos. O que realmente funciona é propiciar oportunidades e incentivar os indivíduos a buscar novas experiências, testar hipóteses e, principalmente, a **estabelecer novas formas de diálogos**, sobretudo, com pessoas de outras formações, tipos de experiências e cultura. Alguns indivíduos altamente criativos já apresentam naturalmente esse padrão de comportamento curioso, investigativo, voltado à experimentação, à **inovação** e à busca persistente de pequenas e grandes nuances, seja em suas áreas de interesse ou em terrenos nem tão familiares, envolvendo outras culturas, tecnologias, idiomas, etc. São pessoas que intuitivamente fazem o melhor exercício possível para o cérebro ao investir, de maneira consistente, no aprendizado e no estímulo a diferentes capacidades cognitivas e sensoriais.

Em suma, embora seja impossível modificar algumas ca-

racterísticas essenciais das pessoas, podemos incentivar comportamentos, estilo de vida e formas de interação com o mundo que permitam o desenvolvimento de **novos padrões cognitivos** e facultem aos indivíduos oportunidades de geração de insights criativos. O mais importante, no entanto, está no fato de que, no contexto organizacional, o que vale mesmo é a capacidade criativa coletiva.

Aumentar a criatividade é exercitar o pensamento!

9 Criatividade e inovação

Os conceitos criatividade e inovação são indissociáveis, no entanto não são sinónimos. Os autores Duaibili & Simonsen Jr. distinguem-os afirmando que “A criatividade é a fâsca, a inovação é a mistura gasosa. A primeira dura um pequeno instante, a segunda perdura e realiza-se no tempo. É a diferença entre inspiração e transpiração, a descoberta e o trabalho”. Normalmente a criatividade é um processo individual, nasce da ideia que surgiu na cabeça de alguém, enquanto a inovação é um processo colectivo, que deve ser trabalhado em grupo e conduz colectivamente a uma mudança de percepção. Por isso se diz que determinada pessoa é criativa e a empresa “xyz” é inovadora. (De Brabandere). Não existe inovação sem criatividade, pois a inovação é a aplicação prática da criatividade, ou seja uma ideia resultante de um processo criativo, só passará a ser considerada uma inovação, caso seja realmente aplicada, caso contrário é considerada apenas uma invenção. Citando Larry Hirst (um dos antigos Chairman da IBM) “Invenção é transformar dinheiro em ideias, inovação é transformar ideias em dinheiro”. Inovação tem pois este carácter de concretização, que só assim poderá gerar criação de valor. O conceito de criatividade é aplicável fora do contexto empresarial, podendo ser utilizado para caracterizar por exemplo os indivíduos na sua esfera não profissional

10 Ver também

- Inteligência
- Inteligências múltiplas
- Inovação
- Design
- Estratégias oblíquas
- Pensamento
- Cognição

11 Ligações externas

- Associação Educativa para o Desenvolvimento da Criatividade
- Artigo: A criatividade como competência básica para inovação

12 Fontes, contribuidores e licenças de texto e imagem

12.1 Texto

- **Criatividade** *Fonte:* <https://pt.wikipedia.org/wiki/Criatividade?oldid=45629089> *Contribuidores:* Robbot, LeonardoG, Rui Malheiro, Pumpie, Chico, LeonardoRob0t, Santana-freitas, NTBot, RobotQuistnix, Leslie, Clara C., BitOcas, OS2Warp, YurikBot, Martiniano Hilário, Luís Felipe Braga, Dantadd, Leonardo.stabile, LijeBot, Retornaire, U.m, Jo Lorib, Davemustaine, Yanguas, Thijs!bot, Daimore, JSSX, JAnDbot, Vvilela, EuTuga, TXiKiBoT, SieBot, Marioattab, Vini 175, Yudi Wakizaka, Beria, RadiX, Feigenhain, Pietro Roveri, OffsBlink, ChristianH, Luckas-bot, Lubarbeta, Igor Carlos M. Cordeiro, Millennium bug, Salebot, Xqbot, Darwinius, MastiBot, HVL, Erico Tachizawa, Carina.meireles IESF, Alph Bot, Boninix, EmausBot, ZéroBot, Hallel, ChuispastonBot, Stuckkey, Diana.Monteiro IESF, Ariel C.M.K., Dianakc, Suely Jácome, Gsolana, Zepyquino, Prima.philosophia, Önni, Legobot, Julia Salamantra, Vanessita, ArmandoPimenta34, O revolucionário aliado e Anônimo: 66

12.2 Imagens

- **Ficheiro:Ambox_rewrite.svg** *Fonte:* https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/1/1c/Ambox_rewrite.svg *Licença:* Public domain *Contribuidores:* self-made in Inkscape *Artista original:* penubag
- **Ficheiro:August_Macke_023.jpg** *Fonte:* https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/f/fd/August_Macke_023.jpg *Licença:* Public domain *Contribuidores:* The Yorck Project: *10.000 Meisterwerke der Malerei*. DVD-ROM, 2002. ISBN 3936122202. Distributed by DIRECTMEDIA Publishing GmbH. *Artista original:* August Macke
- **Ficheiro:Portal.svg** *Fonte:* <https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/c/c9/Portal.svg> *Licença:* CC BY 2.5 *Contribuidores:*
 - Portal.svg*Artista original:* Portal.svg: Pepetps
- **Ficheiro:Question_book.svg** *Fonte:* https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/9/97/Question_book.svg *Licença:* CC-BY-SA-3.0 *Contribuidores:* ? *Artista original:* ?
- **Ficheiro:Searchtool.svg** *Fonte:* <https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/6/61/Searchtool.svg> *Licença:* LGPL *Contribuidores:* <http://ftp.gnome.org/pub/GNOME/sources/gnome-themes-extras/0.9/gnome-themes-extras-0.9.0.tar.gz> *Artista original:* David Vignoni, Ysangkok
- **Ficheiro:Wikiquote-logo.svg** *Fonte:* <https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/f/fa/Wikiquote-logo.svg> *Licença:* Public domain *Contribuidores:* Obra do próprio *Artista original:* Rei-artur

12.3 Licença

- Creative Commons Attribution-Share Alike 3.0