



## **AS DIMENSÕES DA CRIATIVIDADE NA PÓS-GRADUAÇÃO: UM OLHAR DISCENTE SOBRE A DISCIPLINA CRIATIVIDADE DO PPGCIMES/UFGA<sup>1</sup>**

**Marcelo Wilson Ferreira Pacheco (Autor)**

Pedagogo, Esp. em Planejamento, Implementação e Gestão da EAD e Mestrando em Ensino  
Universidade Federal do Pará – [celopacheco@hotmail.com](mailto:celopacheco@hotmail.com)

**Rafael da Silva Costa (Co-autor)**

Pedagogo e Mestrando em Ensino  
Universidade Federal do Pará – [rcs\\_silver@hotmail.com](mailto:rcs_silver@hotmail.com)

**Victor Daniel de Oliveira e Silva (Orientador)**

Administrador, Mestre em Administração e Mestrando em Ensino  
Universidade Federal do Pará – [victoroliveir@hotmail.com](mailto:victoroliveir@hotmail.com)

### **Resumo**

O presente relato de experiência representa a análise de alunos do Mestrado em Ensino da UFGA, pertencentes ao Programa de Pós-Graduação Criatividade e Inovação em Metodologias de Ensino Superior, sobre a prática pedagógica da disciplina Criatividade. Tal análise baseia-se na percepção e compreensão dos 4Ps (dimensões) da Criatividade: Pessoa, Pressão, Processo e Produto, sobre as metodologias, atividades e avaliação adotadas pela disciplina e seus impactos na produção criativa dos alunos. E, configurando-se como uma meta-disciplina, a Criatividade tomava o seu lugar como disciplina, objeto de estudo e prática adotada e estimulada nas aulas da pós-graduação. Autores como ALENCAR; FLEITH (2009), MONTEIRO JR (2011), KNERLLER (1971), SANMARTIN (2012) e RHODES (1961) figuram como os principais referenciais deste trabalho, por contribuírem na definição de pressupostos teóricos fundamentais para a análise das ações criativas ao longo da disciplina, sobretudo, nas experiências individuais e coletivas dos personagens do relato.

PALAVRAS-CHAVE: Criatividade. 4Ps da Criatividade. Pós-graduação.

### **INTRODUÇÃO**

A criatividade, enquanto principal elemento da Inovação é, hoje, alvo de debates e discussões, seja no meio acadêmico ou no corporativo, pois figura entre as principais características de competência pessoal e profissional, exigidas tanto dos alunos quanto dos profissionais.

Todavia, para o real entendimento deste fenômeno, faz-se mister compreendê-lo a partir de sua complexidade e inter-relação com outras características humanas e com o meio externo. Algumas

---

<sup>1</sup> Relato de experiência discente sobre a disciplina: Criatividade, pertencente ao currículo do Programa de Pós-graduação Criatividade e Inovação em Metodologias de Ensino Superior, da Universidade Federal do Pará, apresentado ao Grupo de trabalho: Prática Pedagógicas, Didática e Metodologias de Ensino, do IX FIPED.



dessas discussões desmistificam a ideia inicial da criatividade como um “clique” ou algo involuntário e até sobrenatural.

Seguindo por esta vertente, Mel Rhodes, originalmente como um dos primeiros estudiosos a romper com o paradigma clássico da criatividade, defende a ideia de uma inter-relação entre fatores internos e externos à pessoa criativa, observando quatro aspectos fundamentais, sendo eles: As características da PESSOA criativa, a PRESSÃO que o ambiente exerce contribuindo ou prejudicando o ato criativo, o PROCESSO pelo qual o indivíduo passa até a concepção e entrega de um PRODUTO criativo. (RHODES, 1961)

Surge, a partir dessa abordagem de Rhodes, o modelo das 4 Dimensões da Criatividade, também conhecido como os 4 Ps da Criatividade. Tal modelo servirá de base teórica e matriz para a análise das ações criativas e de fomento à criatividade discente na disciplina homônima de Criatividade, pertencente ao currículo do Programa de Pós-graduação Criatividade e Inovação em Metodologias de Ensino Superior, da Universidade Federal do Pará.

O presente estudo, característico como relato de experiência, busca apresentar o olhar de alunos do PPGCIMES sobre seus atos criativos desenvolvidos na ambiência da disciplina supracitada, à luz da teoria das 4 Dimensões da Criatividade, descrevendo o *modus* como cada um desses estratos se manifestou nas atividades propostas pela disciplina e, sobretudo, à aprendizagem dos alunos da pós-graduação.

## 1. PESSOA

Monteiro Jr (2011) considera esta a dimensão que mais chama a atenção das pessoas que se propõem a estudar o fenômeno da criatividade pautados pela teoria dos 4 Ps. De fato, nesse processo de autoanálise das tarefas, experiências, estímulos e comportamentos essa dimensão assumiu um papel importante na disciplina Criatividade do PPGCIMES.

Foi um período de descobertas, construções, desconstruções e reconstruções, em um processo permeado por desafios das mais diversas naturezas, que incitavam a ousadia, criticidade, inovação e um grau de aprofundamento acerca da teoria da própria criatividade, compreendendo o seu fenômeno sob diversas óticas: enquanto pesquisadores do assunto, participantes e objeto de análise dos efeitos da criatividade na produção individual e coletiva da turma. Tal experiência, rica em significados meta-teóricos, veio a confirmar o pressuposto de que “A Criatividade é, portanto, um potencial em aberto, vindo a se manifestar nas pessoas por meio de certas inclinações” (SANMARTIN, 2012, p. 59).



Assim, as características pessoais dos alunos foram trazidas à posição de destaque como algo imprescindível para o estabelecimento e identificação da criatividade nas ações da disciplina. Cada atividade proposta desafiava os alunos a buscar em si, através de suas dimensões biológicas, psicológicas, socioculturais, cognitivas, afetivas etc, o potencial criativo e inovador necessário para a sua realização.

## **2. PRESSÃO**

Esta dimensão traz ao foco da criatividade o papel que o ambiente – através das suas características físicas e atmosfera de aprendizagem – exerce sobre a pessoa criativa, influenciando o seu fazer criador.

Para Garcês (2014, p. 36): “o ambiente toma também um papel de grande importância para a expressão da criatividade”. Nesse sentido, percebemos o quanto os alunos foram estimulados pelo ambiente onde as aulas da disciplina Criatividade aconteciam. A sala de aula era diferente: ampla, arejada, bem iluminada (por lâmpadas e pessoas), suas carteiras não ficavam enfileiradas, sua lousa quase não era utilizada, havia recursos tecnológicos, materiais pedagógicos, Ambiente Virtual de Aprendizagem e TICs.

Muito desse caráter motivador do ambiente da disciplina se deve à postura dos professores na condução das aulas. Sempre atentos e criteriosos, nos faziam refletir sobre nossas ações e produções, exigindo de nós sempre o melhor desempenho. E isso é o oposto do que muito se observa em outros contextos sociais, onde

Não é raro a presença da intransigência e do autoritarismo, com ausência de espírito de equipe, de apoio para se colocar novas ideias em prática, vendo-se com suspeita ou desconfiança qualquer ideia inovadora[...] Nota-se que se a pessoa considera que pode ser criticada, ridicularizada, punida ou ameaçada pelas suas ideias, ou se ela se sente pouco valorizada[...], dificilmente vai se interessar em expressar ideias novas e fazer uso de suas potencialidades criativas[...] (ALENCAR, 1998, p. 23)

Algo muito relevante sobre a pressão do ambiente era a diversidade profissional dos sujeitos da disciplina, tanto discentes quanto docentes: Pedagogos, biólogos, jornalistas, engenheiros, professores, administradores, matemáticos, enfermeiros, dentre outros... dotados, obviamente, de todas as suas particularidades, pessoais e profissionais. E isso claramente teve influência sobre o processo criativo, seja ele individual ou coletivo, ora em situações de convergência de ideias, ora em meio a conflitos criativos.



### 3. PROCESSO

Historicamente, o processo criativo sempre teve destaque nas discussões sobre criatividade e se configurou como um importante campo de estudo. Até hoje, autores como Alencar (1998), Alencar e Fleith (2009), Sanmartin (2012), Monteiro Jr (2011), entre outros, direcionam seus esforços intelectuais para compreender, dentro de um contexto mais amplo, esse fenômeno.

Wallas (apud ALENCAR; FLEITH, 2009, p. 44) apresenta um modelo de 4 estágios de observação do processo criativo: Preparação, Incubação, Iluminação e Verificação.

No primeiro, o problema é investigado em todas as direções. No segundo, [...] o indivíduo não está voluntária ou conscientemente pensando no problema particular; uma série de acontecimentos mentais inconscientes e involuntários toma lugar. [...] A iluminação, que seria o momento em que ocorre a ideia ou solução, de modo geral, dá-se de uma forma instantânea e não esperada[...]. Finalmente, a verificação. [...] Nesta fase, o criador, além de desenvolver uma atividade lógico-racional, deve também exercer seu pensamento crítico, o que o leva, algumas vezes, a reformular suas ideias originais ou mesmo a abandonar seu problema ou questão. (ALENCAR; FLEITH, 2009, p. 44)

Tomando esse modelo como referência, pode-se perceber mais nitidamente a maneira como o processo criativo se conduziu trazendo à análise cada uma das tarefas propostas pela disciplina Criatividade, uma vez que cada trabalho resultou em um produto diferente, fruto de um processo peculiar. Portanto, faz-se mister elencar alguns desses produtos e as observações dos alunos sobre a Criatividade inerentes a eles.

Faz-se mister ressaltar que, assim como foi feita a opção por alinhar as experiências dos alunos na disciplina ao modelo de Wallas, também poderia ter se optado por outros modelos, como os de Hiam (MONTEIRO JR, 2011, p. 29-31), Smirnov e Leontiev, Amabile ou Csikzentmihalyi (ALENCAR, FLEITH, 2009, p. 45-47).

### 4. PRODUTO

Na disciplina Criatividade inúmeros foram os produtos apresentados, desde textos e pesquisas bibliográficas à oficina de geração de ideias, obras em áudio e vídeo etc. O processo criativo, descrito por Wallas foi perceptível à medida em que as etapas de Preparação, através da leituras e estudos prévios, Incubação, com os prazos amplos estabelecidos, Iluminação, através da concepção dos produtos criativos e Verificação, através dos processos de avaliação propostos pela disciplina.

Nesse sentido, inúmeros produtos foram criados à partir da propostas pedagógicas da disciplina, considerados criativos, inicialmente através do senso comum dos atores do processo e,



validados com base na Matriz de Análise do Produto Criativo, das psicólogas Susan P. Besemer e Karen O'Quin, e nos seus critérios fundamentais:

*Ineditismo*: Considera o grau de ineditismo dos materiais, processos, conceitos e métodos empregados na elaboração do produto.

*Resolução*: Avalia em que medida o produto resolve o problema para o qual foi projetado e se funciona a contento.

*Elaboração e Síntese*: Considera elementos estilísticos do produto. (MONTEIRO JR, 2011, p. 28)

É justo, portanto, destacar algumas atividades consideradas criativas, sob a chancela da Matriz escolhida. Dentre elas, podemos destacar: a criação dos produtos de áudio e vídeo, como frutos das oficinas pedagógicas propostas na disciplina; a dramatização de um personagem criativo e apresentação do seu processo de criação; e a atividade de Ferramentas de Geração de Ideias e Resolução de Problemas, que, na percepção dos discentes, foi a mais significativa e rica de aprendizagem dentre todas as propostas da disciplina, pois trazia em seu cabedal características de: Originalidade, Lógica, Utilidade, Valor, Compreensão, Elegância etc (MONTEIRO JR, 2011, p. 28).

Nesta atividade, as equipes eram incumbidas de planejar e ministrar uma oficina, com duração de 2 horas, sobre uma das técnicas: Brainstorming, SCAMPER, Sinética, Lista de Atributos e 9 janelas, apresentando dados históricos da ferramenta e criando uma ambiência para que a técnica fosse realizada, de fato. E isso foi feito, cada grupo partiu de uma problemática real e local, dividiu a turma em equipes e disponibilizou todas as informações e materiais necessários para que as seções de criatividade acontecessem, resultando em uma experiência significativa, ativa e criativa para todos.

## CONCLUSÃO

Os meses de realização da disciplina Criatividade, assim como as demais atividades do PPGCIMES, foram marcados por grandes desafios e aprendizagem na mesma proporção. Durante esse tempo de reconstruções criativas, foi possível compreender que “pensar fora da caixinha” não é algo ruim, pelo contrário, pode ser algo muito bom, se for bem aproveitado e direcionado em busca de algo maior. Foram vivenciadas experiências únicas e inesquecíveis, e os alunos, em uma relação entre pares, se viram responsáveis por sua aprendizagem e autônomos nesse processo, mas contando com o apoio de colegas igualmente importantes.



Os 4 Ps da Criatividade foram evidentes e deram corpo a todas as produções da disciplina, ora sendo o foco dos estudos teóricos, ora subjetivos e entranhados em todas as práticas dos alunos.

Finalmente, como seres inacabados que são e em constante mudanças, os alunos percebem o quão positiva foi a experiência criativa na disciplina Criatividade nesse percurso meta-instrucional, onde não apenas se estudou sobre Criatividade, mas experimentou o fazer criativo em cada uma das ações da disciplina, que cumpriu o seu papel e sua razão de ser na pós-graduação.

## REFERÊNCIAS

ALENCAR, Eunice M. L. Soriano de. Promovendo um Ambiente Favorável à Criatividade nas Organizações. **Revista de Administração de Empresas**. São Paulo, v. 38, n. 2, p. 18-25, abr./jun., 1998. Disponível em <http://www.scielo.br/pdf/rae/v38n2/a03v38n2.pdf> Acesso em 26 ago 2017.

ALENCAR, Eunice Soriano de; FLEITH, Denise de Souza. **Criatividade: Múltiplas perspectivas**. Brasília: Editora Universidade de Brasília, 2009.

GARCÊS, Soraia Fernandes. **A Multidimensionalidade da Criatividade: A pessoa, o processo, o produto e o ambiente criativo no ensino superior**. 2014. 211 f. Tese (Doutorado em Psicologia) – Universidade da Madeira, Funchal – Portugal, 2014. Disponível em <http://repositorio.uma.pt/bitstream/10400.13/546/1/DoutoramentoSoraiaGarc%C3%AAs.pdf> Acesso em 24 ago. 2017.

JOHNSON, Steven. **De onde vêm as boas ideias**. Rio de Janeiro: Zahar, 2011.

MONTEIRO JR, João G. (ORG). **Criatividade e Inovação**. São Paulo: Academia Pearson, 2011.

RHODES, Mel. An Analysis of Creativity. **The Phi Delta Kappan**, Vol. 42, nº 7, pp. 305-310, 1961. Disponível em: [http://www.jstor.org/stable/20342603?seq=1#page\\_scan\\_tab\\_contents](http://www.jstor.org/stable/20342603?seq=1#page_scan_tab_contents) Acesso em 09 set 2017.

SANMARTIN, Stela Maris. **Criatividade e Inovação na Empresa: do potencial à ação criadora**. São Paulo: Trevisan Editora Universitária, 2012.