

## CRIATIVIDADE: UM ESTUDO TEÓRICO-METODOLÓGICO PARA AÇÃO PSICOPEDAGÓGICA

### CREATIVITY: A THEORETICAL-METHODOLOGICAL STUDY FOR PSYCHOPEDAGOGICAL ACTION

Priscila Andreoni Ribeiro<sup>1</sup>

**RESUMO:** A criatividade está implícita na confecção de vários jogos educativos, mediadores da intervenção psicopedagógica clínica ou institucional. Devido a evolução no conceito de criatividade é possível entender que a criatividade pode ser ensinada pela aplicação de métodos específicos e técnicos. Este trabalho propõe um estudo sobre os principais métodos de ensino de criatividade na contemporaneidade, quais sejam; o Brainstorm, CoRT, Pensamento Lateral, Modelo de Seis Chapéus, Syntectics e Holístico. Iniciando por uma revisão das diversas teorias atuais sobre criatividade pudemos concluir que é possível ensinar o sujeito a ser criativo aplicando os métodos estudados através da mediação por jogos, role play e arte terapia.

**Palavras chaves:** Criatividade. Ação Psicopedagógica. Arte-Educação. Arte terapia.

**ABSTRACT:** Creativity is implicit in the making of several educational games, mediators of clinical or institutional psychopedagogical intervention. Due to the evolution in the concept of creativity, it is possible to understand that creativity can be taught by applying specific and technical methods. This work proposes a study on the main methods of teaching creativity in contemporaneity, namely; o Brainstorm, CoRT, Lateral Thinking, Six Hats Model, Syntectics and Holistic. Starting with a review of the various current theories on creativity, we were able to conclude that it is possible to teach the subject to be creative applying the studied methods through mediation through games, role play and art therapy.

**Keywords:** Creativity. Psychopedagogical Action. Art Education. Art therapy.

## INTRODUÇÃO

O conceito de criatividade tem se alterado ao longo da história humana. Segundo Glaveanu (2019, p. 13-14), num passado longínquo, criatividade representava um dom concedido por Deus a um seu servo obediente. Os gregos já contam sobre seus mitos como pessoas privilegiadas pelos Deuses ou a criatividade sendo uma inspiração pelas musas. A igreja sempre esteve muito relacionada às grandes produções criativas,

---

<sup>1</sup> Pós-graduação em Psicopedagogia - FAMART - 2021. E-mail: andreonipriscila@gmail.com.

sejam nas artes ou arquitetura e engenharia. Com o passar dos tempos, o conceito de criatividade caminhou de Deus para os homens, ganhando força no Iluminismo. Porém, nesta época, a criatividade era vista como um dom humano raro, digno de pessoas chamadas gênios. Na atualidade, a democratização do acesso à cultura tornou a criatividade uma forma de misturar diferentemente os elementos dessa cultura ocidental.

Segundo Saccomani (2014, p.177), nem todas as pessoas são imaginativas e criativas devido à alienação da sociedade capitalista. "O sujeito, nesta sociedade, aliena-se das condições objetivas de vida e educação requeridas para a promoção do desenvolvimento do pensamento teórico, pensamento responsável por tornar possível a rica imaginação." Afirma que a criatividade não depende de fatores genéticos ou inatos, nem tampouco das relações espontâneas com o ambiente em que vive. É possível desenvolver a criatividade pela apropriação da cultura. A educação possibilita o desenvolvimento da criatividade pela apropriação de conteúdos clássicos, o patrimônio cultural da humanidade, indicando que a criatividade pode ser ensinada.

Por outro lado, é sabido que a criatividade tem sido reconhecida nesta mesma sociedade capitalista por oferecer grandes possibilidades de ganhos econômicos com inovações científicas e de produtos. Inovações de formas diferentes de fazer os mesmos produtos, com ganhos de qualidade, ou mesmo descobertas científicas grandiosas.

Nesta linha, Pinheiro-Cavalcanti (2010, p.7), apresenta uma estratégia de intervenção psicopedagógica em um aluno de oito anos, com dificuldades de escrita em letra cursiva. A intervenção ocorreu em grupo e individual, implementando métodos de desenvolvimento da criatividade. Uma ação psicopedagógica visando solucionar dificuldades na aprendizagem pode ser fundamentada pela aplicação de métodos de desenvolvimento de criatividade.

A pergunta que fica é: Como ensinar o sujeito a ser criativo?

Este artigo propõe entender como ensinar a criatividade, pela revisão bibliográfica das principais teorias e metodologias disponíveis para seu ensino ou desenvolvimento sobre criatividade. A sinergia entre criatividade e qualidade de vida é amplamente reconhecida atualmente. Este estudo ganha importância para uma

sociedade em que a criatividade tem sido assumida não somente pelo empoderamento do sujeito sobre sua vida e trabalho, mas por gerar ganhos econômicos e sociais.

## ESTUDO TEÓRICO

A criatividade como pesquisa alcançou sua própria área de estudo na psicologia somente a partir do século XX. Para Pinheiro (2010, p. 499), desde o lançamento do primeiro “handbook” de criatividade, a conceituação de criatividade tem uma linha divisória clara, que tem pendido mais para o subjetivo que para o objetivo da psicologia. Explica que as visões subjetivas criam uma visão da criatividade como fonte de energia e realização, havendo pouca ou nenhuma pesquisa nas áreas psicométricos, sistêmicos e integrativos, que são fundamentos para a criatividade científica.

Iniciando pela história recente, em 1900, temos a teoria psicanalítica de Freud que propõe que artistas e demais pessoas manifestam a criatividade como uma produção socialmente aceita dos desejos do inconsciente. Sendo através da criatividade que o artista elabora os desejos do inconsciente e manifesta os na forma de produção social, ao contrário dos processos neuróticos ou histéricos (p. 501).

Em Tudda (2011, p.120), sobre Freud, o processo imaginativo é diferente entre a criança e o adulto, pois o adulto julga e discrimina a fantasia da realidade, desfavorecendo o fenômeno. A criatividade está relacionada à imaginação e fantasia, sendo que um ambiente adequado para o acesso ao seu potencial pode ser alcançado através de métodos e técnicas específicas. O saber artístico muito contribui para o embasamento destes métodos.

Torezan (2011, p.99), esclarece que o ato criativo psicanalítico é focado na singularidade do sujeito, que se faz presente pelo seu caráter não alienado, expressando pela prática e não em palavras, pelo “acting out”, fantasias e desejos inconscientes. O termo criativo deve ser entendido como sinônimo de “ato”, no sentido do que é produzido de forma ativa pelo sujeito, nos trâmites da sublimação.

Podemos entender que a criatividade em Freud é uma expressão socialmente aceita dos desejos do inconsciente, onde o singular do sujeito está presente de forma ativa e consciente. Assim, é pela criatividade que o sujeito ganha consciência de si, de

seu inconsciente e se coloca ao mundo de forma saudável, podendo ser desenvolvida através de métodos e técnicas específicas fundamentadas no saber artístico.

A definição contemporânea de criatividade, segundo Glaveanu (2019, p. 27-34), é alguma coisa que é nova e apropriada para uma tarefa, de alta qualidade, surpreendente, estética, autêntica e visa a criação de um produto. As várias teorias disponíveis na psicologia explicam os efeitos e padrões da criatividade. Não há uma teoria dominante, porém o campo de estudo da criatividade está longe de ser estéril.

Dentro das teorias que estudam a estrutura subjacente da criatividade temos a estrutura dos quatro Ps, proposta por Rhodes (1961), que inclui os aspectos da Pessoa, Produto, Processo e Estímulo (press em inglês). Recentemente, Glaveanu (2013) expandiu este estudo propondo os cinco As, quais sejam, Atores, Audiências, Ações, Artefatos e Acessibilidade. Os cinco As representam não somente a relação dos atores com a criatividade em si, mas principalmente como a interrelação entre os As impacta a criatividade, por exemplo; Como as ações criativas se usam de fatores socioculturais e acessibilidades materiais?

Há também a teoria dos quatro Cs, mais focada no indivíduo, proposta por Beguetto e Kaufman (2007). Esta define a criatividade como uma trajetória que parte do mini-c (criatividade do dia a dia) até o grande-C (célebre criatividade). O interessante desta teoria é que a evolução de mini-c para grande-c pode ser alcançada por apropriada orientação e avaliação. A prática por um longo tempo pode desenvolver a criatividade de tal forma que uma pessoa pode ser considerada um perito ou exímio profissional. Ainda, há mais uma teoria nesta linha, a das Múltiplas Inteligências de Gardner (1999), onde a criatividade pode se desenvolver em vários tipos de inteligências existentes, a interpessoal, intrapessoal, visual-espacial, naturalística, linguística, lógica-matemática, sinestésica e musical.

Outra categoria de teorias que respondem à pergunta: O que é preciso para ser criativo? são as chamadas de abordagens componenciais, sendo o Modelo Componencial de Criatividade de Amabile (1983) o mais conhecido. Neste modelo, há a separação de três domínios que se inter-relacionam, sendo eles: 1- habilidades técnicas e conhecimentos específicos; 2- tolerância à ambiguidade e disposição para assumir riscos

adequados; 3- motivação intrínseca em contraposição à extrínseca, que seria motivação externa, p.e., ganhar dinheiro.

Nesta linha, há a analogia de uma pessoa criativa com um investidor financeiro, a Teoria da Criatividade do Investimento, de Sternberg e Lubart, 1995. Para ser criativo, uma pessoa precisa comprar ideias barato e vender caro, convencendo outros de seu valor. Para isso, definem seis componentes principais coerentes com os valores criativos: motivação, inteligência, conhecimento, personalidade, pensamento estilístico e ambiente. Assim, um padrão ideal de pessoa criativa é motivado intrinsecamente, habilidosa cognitivamente, aberta às experiências, se desenvolve num ambiente propício. Ser criativo está muito relacionado a desafiar não somente a maioria, mas seus próprios valores e crenças.

Outra categoria de teorias pode ser descrita como as que respondem O que motiva a ser criativo? A abordagem Sistêmica de Grubber (1988), considera a pessoa como um todo, sendo que sua motivação vem da sua necessidade de responder questões que despertam sua curiosidade. Criatividade está relacionada ao relacionamento dinâmico entre conhecimento, afeto e propósito. Outro conceito relacionado a esta paixão é o de Csikszentmihalyi, 1996, conhecido como Flow (fluxo). Quando as pessoas estão engajadas numa atividade favorita, elas experienciam uma profunda sensação de absorção que é muito prazerosa, chamada flow. Estar neste flow é recompensador por ele próprio, não havendo demais preocupações com a finalidade ou motivo externo.

Uma vez que uma pessoa tenha os componentes criativos, e seja motivada, como seria o processo de criação? Nesta categoria, há o modelo de cinco estágios do Processo Cognitivo de Wallas (1926). O primeiro estágio da solução de problemas é a preparação, onde a pessoa começa a estudar e ganhar conhecimento sobre o problema. O segundo é incubação, onde a pessoa continua pensando no problema mesmo fazendo outras tarefas corriqueiras. O terceiro, ultimo, o momento em que a de quebra da reflexão é próxima. O quarto é a iluminação, em que o ideia para resolver o problema aparece. Finalizando, a fase da verificação, onde a ideia é testada, expandida e implementada.

Um modelo muito conhecido é de Guilford (1950), que propõe um processo de pensamento como divergente e convergente. Pensar de forma divergente é ter a

habilidade de elencar as mais diferentes possíveis soluções para uma questão aberta. E convergente, é escolher a ideia ou solução que vale mais a pena desenvolver. Esta forma de pensamento é chamada de geração e exploração de ideias. Outra teoria nesta linha é a de Associação de Ideias de Mednick (1962), em que o grau de criatividade está relacionado à habilidade de fazer conexões entre conceitos distantes. Quanto mais conexões aparecerem mais criativa pode ser considerada a pessoa, sendo que este modelo é altamente dependente do conhecimento, inteligência e cultura da pessoa.

Outro modelo de Glaveanu (2015), chamado Modelo de Perspectivas sugere que na interação com outros, aprendemos a perspectiva do outro sobre a questão ou problema. Assim, a criatividade é conceituada pela troca de perspectivas sobre o mesmo problema e a capacidade de refletir sobre o ponto de vista do outro. Ainda, um último modelo sobre criatividade e o clima ambiental, de Karwowski (2011), diz que estabilidade, flexibilidade e apoio a tomar riscos são fatores que contribuem para um ambiente propício ao desenvolvimento da criatividade.

Uma última abordagem interessante, em Hui (2019, p.70), sobre como a criatividade se desenvolve ao longo do ciclo de vida. Este modelo argumenta que a expressão da criatividade varia de acordo com as etapas da vida, influenciando em diferenças de como ela é medida e valorizada, e com os interesses ao longo da vida que muitas vezes são diversos. Assim, a ação psicopedagógica deve sempre levar em consideração a fase da vida e interesses dos participantes.

## ESTUDO METODOLÓGICO

Dentre as principais teorias vistas anteriormente, de Freud, Vigotsky e outros, podemos entender que há um consenso de que a criatividade pode ser desenvolvida por técnicas e métodos específicos, individualmente ou em grupos. Beguetto (2019, p.593) define diferentes conceitos entre ensinar sobre criatividade e o ensinar para a criatividade. Ensinar sobre criatividade significa apontar para o que é a criatividade e seu valor/importância ao longo da vida.

Segundo o autor, alguns estudos revelam que o desenvolvimento da criatividade contribui com o processo de aprendizagem de forma geral, apesar desta contribuição não seguir um processo linear e uniforme de relação. Os estudos apontam

que ambos os processos, de criatividade e aprendizagem são mutualmente dependentes, havendo uma interrelação em ambos os sentidos. Atualmente esta interdependência tem sido conceitualizada como aprendizagem criativa. Pessoas envolvidas na aprendizagem criativa devem aprender a balancear originalidade com realizar as tarefas pedidas, principalmente em sala de aula, entendendo como e quando podem utilizar sua criatividade.

Segundo Torrance (1965, p. 675), o mais importante para o ensino da criatividade é o reconhecimento do potencial criativo da criança ou adulto antes da disposição para aprender de uma forma não habitual ou criativa. Elenca vários fatores que estimulam o desenvolvimento da criatividade como: valorizar o comportamento criativo, criar oportunidades para a criatividade, avaliação criativa dos colegas ao invés de crítica, discussões sobre produções criativas, avaliações em resolução de problemas, valorizar suas próprias ideias etc. Alerta que a educação é uma reconstrução contínua e vai muito além dos muros das escolas, sendo necessário uma ação democrática com metas intelectuais e sociais.

Na linha das estratégias e técnicas para implementar o ensino criativo nas escolas, Wesckler (1998, p.50), propõe incentivar o pensamento divergente, o debate de ideias e a diversidade de soluções, estimular a cooperação, estimular a coragem para a inovação, individualizar o processo de ensino e aprendizagem, permitir escolhas dos alunos, e criar um clima de escuta, humor e autoconfiança.

Níveis de criatividade variam de pessoa para pessoa, de lugar e momento na vida. Segundo Stenrberg (2019, p. 88), na maioria das vezes o que define a criatividade é a mentalidade do indivíduo frente à inovação, surpresa e formas convincentes de lidar com os problemas. Esta mentalidade pode ser ensinada através de métodos de Brainstorming (debate de ideias), CoRT, Synectics, e algumas atitudes criativas frente à vida.

## **BRAINSTORMING (DEBATE DE IDEIAS)**

“Brainstorming” é um dos métodos de resolução de problemas, definido como: qualquer processo em que pessoas interagem para gerar ideias, num grupo ou isoladas, presencial ou com mediação eletrônica. De acordo com Rickards (1999, p. 219),

o método foi criado por Alex Osborn, após a segunda guerra mundial nos EUA. Há dois princípios neste método, adiar o julgamento e pesquisa estendida. Estes dois princípios trabalham em conjunto sendo que as ideias devem ser expressas sem censura própria ou do grupo e são selecionadas as ideias, que são seguidas de ideias, mais originais e relevantes, que valem a pena serem perseguidas. Quatro passos podem ser seguidos na organização de uma sessão de brainstorm: 1- crítica é descartada, 2- rodada livre é estimulada, 3- melhorar as ideias já geradas, 4- quantidade é desejado.

Há estudos que indicam que o método de brainstorm gera um clima propício à criatividade, sendo que a abordagem de Parnes-Osborn inclui brainstorming como central no desenvolvimento da capacidade de gerar ideias divergentes (distantes). Pode ser aplicado em sessões onde pessoas interagem ou não, dependendo da cultura dos participantes. Nos EUA o método se desenvolveu mais com participantes que interagem na geração de ideias, mas no Japão e Europa, há preferência por geração de ideias individualmente. Pesquisas demonstraram que melhores resultados são obtidos com a utilização de uma combinação das abordagens, grupo e individual, conforme o tipo de assunto e contexto. Ainda, há evidências de que o método desenvolve a geração espontânea de ideias, porém não há uma relação direta com o desenvolvimento da criatividade.

Após décadas de utilização deste método por empresas e escolas, Rossiter (1994, p. 61-72) baseado em pesquisa científica apresenta seis novos princípios para o método de brainstorm: 1- instruções para a sessão são essenciais (instruir a seguir os quatro passos de Osborn), 2- definir um assunto específico e difícil para a sessão, 3- ideias iniciais podem ser geradas por indivíduos (compartilhando em grupo posteriormente), 4- use a interação em grupo para refinar ideias, 5- selecione ideias finais por votação, 6- tempo da sessão deve ser curto (2 horas). Com esta atualização, o brainstorm continua sendo um método que gera ideias de alta qualidade. Deve-se atentar para a clara definição do problema a ser tratado no brainstorm, sendo que uma má definição pode ser ineficaz.

## LATERAL THINKING (PENSAMENTO LATERAL)

Edward De Bono propõe um programa chamado CoRT (cognitive reasearch trust) em que os participantes são estimulados a pensar criativamente e criticamente. Em De Bono (2012, p. 2), o programa CoRT possui 6 módulos, quais sejam: atenção (visa a ampliar a perspectiva do participante), organização da maneira de pensar (reconhecer, analisar, comparar, selecionar e achar outros caminhos), interação (argumento, debate, conflito, opinião), criatividade (técnicas básicas para praticar), informação (questões, adivinhação, crenças), ação (simplificação e clareza).

O módulo sobre criatividade está baseado no modelo de Lateral Thinking e dos Seis Chapéis de Bono (1969 e 2017). Segundo De Bono (1969, p. 238), a forma comum de pensarmos é pela forma de pensamento vertical, um encadeamento de pensamentos formando uma sequência, do tipo "uma coisa leva a outra". O pensamento vertical é seletivo, analítico, sequencial e excludente; o pensamento lateral é generativo, provocativo e aleatório.

O pensamento vertical acontece devido ao mecanismo de funcionamento da mente que cria padrões de relação entre as informações. Estes padrões não são necessariamente lógicos, podem ser visuais ou emocionais. Estes padrões determinam uma direção cristalizada na formação de relações entre objetos e informações. Com o pensamento lateral é possível gerar outras direções de relações entre ideias. Esta geração de direção acontece de duas formas: 1- contrariar, restringir ou postergar o processo seletivo da memória superficial; 2- provocar deliberadamente arranjos e justaposições de informações que nunca apareceriam antes.

O objetivo destes dois processos é viabilizar novos e melhores padrões de relações entre informações. O pensamento lateral estimula a geração de alternativas, não sequenciais pela atenção aos padrões relacionais. A prática do pensamento lateral envolve uma consciência sobre a limitação do processo informacional ordinário (vertical) e a aprendizagem e uso de técnicas simples, que são diferentes padrões pré-definidos na relação entre informações.

Em De Bono (1990), somente o conhecimento do pensamento lateral não traz muita diferença na criatividade, a pessoa tem que usar e praticar o conhecimento.

As técnicas estabelecem a ligação entre o conhecimento e a prática, possibilitando expansão na criatividade. As principais técnicas são, entre outras:

- 1) gerar alternativas pela busca de perspectivas alternativas de ver a questão. Pode ser através da aplicação de uma cota (definição de um número de alternativas), prática com figuras geométricas e não geométricas, definição de problema (gerar formulações e abordagens diferentes do mesmo problema);
- 2) desafiar hipóteses, pela experimentação de substituição de hipóteses, não havendo o certo nem o errado;
- 3) inovação, pela suspensão de julgamento e avaliação posterior;
- 4) design (desenhar, planejar) e após redesenhar a mesma figura com diferente contexto;
- 5) identificar a ideia dominante e excluí-la da discussão de forma a possibilitar outras ideias dominantes depois identificar uma hierarquia das ideias dominantes;
- 6) fracionar aos problemas e juntá-los em ordem diferente;
- 7) método de reversão, tentar caminhar no caminho contrário das ideias dominantes, olhando o problema "de cima, de baixo e dos lados", de maneira obviamente ridícula ou errada;

De Bono sugere que a sessão de desenvolvimento de criatividade seja de no máximo 2 horas, com exercícios rápidos, na formatação de "flow"(fluxo), onde as técnicas são explicadas no intervalo entre as práticas.

Outras técnicas de Bono (2017, p. 98) podem ser aplicadas ao desenvolvimento do ser criativo, são as chamadas pensamento dos seis chapéus. Colocar um chapéu é deliberadamente imaginar-se sendo de determinada forma ou exercendo determinado papel, real ou não. No filme de Harry Potter há o chapéu seletor, que determina para qual das quatro casas o aluno irá. No caso de Bono, os chapéus têm cores que representam a forma que seremos provocados a pensar.

O valor de se colocar o chapéu são cinco: representar um papel, direcionar a atenção para seis aspectos diferentes de um problema, conveniência de mudar de pensamento de acordo com o chapéu, extrapolar as fronteiras do chapéu, estabelecer regras de jogo.

Os chapéus são coloridos e cada cor significa um tipo de pensamento diferente. São eles: branco, pensamento objetivo em fatos e números; vermelho, emoções e fúria; preto, aspectos negativos; amarelo, otimismo e pensamentos positivos; verde, pensamentos férteis e abundantes; azul, frieza e controle dos processos de pensamento, controle dos outros chapéus. A intenção dos chapéus são de desenvolver o pensamento a pensar diferente a cada instante, sempre alternando de perspectivas e pontos de vista.

### **SYNECTICS (SINÉTICA)**

Sinética significa a técnica que junta elementos aparentemente diferentes entre si visando à produção de algo novo. Este conceito transformou-se numa técnica de resolução de problemas por Gordon (1969). Em Gordon (2015, p. 22), as hipóteses da Teoria Synectics são: criatividade pode ser expandida se as pessoas entenderem seu processo psicológico; as emoções são mais importantes do que o intelectual no processo criativo; elementos irracionais (emoções) devem ser entendidos para aumentar o sucesso na resolução de problemas. Este método enfatiza a importâncias das emoções, da imaginação, da analogia e das metáforas na geração de ideias criativas.

O processo de Synectics envolve fazer o estranho familiar (compreender o problema) e o familiar estranho (distorcer, inverter e transpor a forma de responder aos problemas). Nesta última parte, synectics definiu quatro mecanismos de tornar o familiar estranho, por diferentes tipos de metáforas: analogia pessoal, direta, simbólica e fantasia.

Na analogia pessoal, Gordon (2015, p. 74), a identificação pessoal com os elementos do problema libera a pessoa para entendimento diverso do analisado, de como ela compreendeu o problema. Por exemplo, um químico compreende o problema por meio de equações matemáticas. Para tornar o problema estranho, o químico deve se identificar pessoalmente com as moléculas em ação, representar o papel das moléculas, como num role play (jogo de papéis) ainda que não teatral.

Na analogia direta, Gordon (2015, p.79), deve haver uma comparação real entre fatos paralelos. Por exemplo, um problema de construção de baixo da água pode ser resolvido pela observação de uma lagarta fazendo um túnel numa madeira.

Na analogia simbólica, Gordon (2015, p. 84), o indivíduo invoca uma imagem, um símbolo, para descrever o problema. É uma associação visual abrupta e repentina, geralmente após as outras analogias terem sido exploradas.

Na analogia de fantasia, Gordon (2015, p. 89), é a realização do desejo (por Freud) pela manifestação deste num objeto ou produto. Esta analogia opera no inconsciente, trazendo à tona satisfação pessoal na comparação entre realidade interior e exterior. Esta analogia traz mais benefícios se realizada primeiro no processo de tornar o familiar estranho. Por exemplo, um artista pode descrever o mundo como ele bem quiser, gerando entendimentos descolados da realidade externa.

Estes mecanismos são experienciados em algum grau por todos, mas a diferença está em deliberadamente aplicá-los à geração de ideias criativas. Em Gordon (2015, p. 180), a resistência ao estudo do lugar comum pode ser superada pela utilização de metáforas. Metáforas expressas ou implícitas são comparações que produzem sentido intelectual e satisfação emocional. Diferem das analogias por estas serem mais lógicas e focarem em relações ou funções similares. As metáforas têm movimento de dupla direção e são incompletas, abrindo a mente para comparações que não são similares. As metáforas generativas têm um papel subliminar no método de Synectics.

Nesta linha, o jogar com as irrelevâncias é usado extensivamente para avocar novos pontos de vista. Em Gordon (2015, p. 202), jogar no processo criativo significa considerar associações irrelevantes, é o uso construtivo da ilusão, do sonhar acordado. Esta fabricação de ilusão afeta o processo criativo de diferentes formas. Jogar com o significado de palavras e com sistemas lógicos, numa forma de tornar o familiar estranho, é fundamental ao sucesso do método de Synectics.

Finalizando, Gordon (2015, p. 237) ressalta que o processo criativo ativo uma resposta hedonista que é a base para a motivação de realizar este trabalho. Esta satisfação emocional é o elemento que impulsiona à realização contínua da busca pelo desenvolvimento da criatividade. Tolerar uma ampla gama de irrelevância permite distrair a mente, libertando a fantasia do inconsciente, permitindo reexaminar ou mesmo rejeitar ordens pré-estabelecidas.

As metáforas e analogias vindas do jogar com o mecanismo de Synectics resulta em novos pontos de vistas sobre o problema, alcançados pela prática do método.

Conclui, em Gordon (2015, p.264), estabelecendo um roteiro para a aplicação do método, qual seja: 1-problema como dado;2-fazendo o estranho familiar (pela análise);3-problema como entendido;4-mecanismos operacionais (analogias, metáforas e jogos);5-fazer o familiar estranho (analogias fantasia, pessoal, direta e simbólica);6-estados emocionais relacionados;7-estados de integração com o problema;8-ponto de vista;9-solução.

## MÉTODO HOLÍSTICO

Este método sugere pontos para desenvolver a criatividade como uma disposição frente à vida. O trabalho criativo necessita o desenvolvimento equilibrado de três habilidades: a analítica (pensamento crítico), a sintética (criatividade-novo) e a prática (produção criativa), segundo Stenrberg (1996, p. 3). Estabelece técnicas básicas, como: questionar hipóteses, definir e redefinir os problemas, encorajar geração de ideias, permitir tempo para a criatividade, instruir e avaliar criatividade, premiar ideias criativas, assumir riscos medidos, tolerar ambiguidade, permitir erros, superar obstáculos.

As técnicas complexas são: ensinar auto responsabilidade pelo desenvolvimento da criatividade, promover a auto regulação (controle sobre o processo criativo próprio), postergar a recompensa, estudo de caso sobre pessoas criativas (cientistas e artistas), encorajar colaboração criativa, imaginar outros pontos de vista, reconhecer um ambiente propício, descobrir alguma atividade que traga prazer, procurar ambiente estimulante à criatividade, apostar nos pontos fortes, desenvolver-se criativamente ao longo da vida (trabalho e pessoal).

Há estudos sobre a utilidade de intervenções utilizando métodos criativos, que se revelaram terapêuticos também. Forgeard (2019, p.320) elenca algumas destas ações, como: arte terapia, jogos educativos e jogos teatrais (incluindo psicodramáticos). Já em Russ (2019, p. 607), esclarece que a relação entre jogos educativos e criatividade é positiva e de mão dupla, principalmente os de role play (jogos de papéis, sociodrama).

Ainda, elenca vários tipos diferentes de jogos que possuem um processo criativo embutido, como: transformações de blocos-pensamento divergente, contar histórias-associação livre e expressão emocional, role play-tomar uma perspectiva, monstros polícia e ladrão-temas afetivos e simbologia. Assim, muitos dos jogos

utilizados nas intervenções psicopedagógicas são fundamentados em métodos para desenvolver a criatividade.

Em VanGundy (2008, p. 40) há várias sugestões de atividades individuais ou em grupo que podem ser utilizadas para desenvolver a criatividade de forma lúdica. Visando geração básica de ideias, há os jogos de dobre e forme, cérebro emprestado, Copy Cat, ficando louco, diário de ideias, mania de música e muito mais.

Assim, como esta atividade há muitas outras que são utilizadas diariamente nas intervenções psicodramáticas e psicopedagógicas. A utilização de mediadores de jogos e arte terapia em muito beneficiam a criação de um ambiente propício à criatividade, de forma lúdica, para indivíduos ou grupos, crianças ou adultos, inclusive idosos.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Há métodos específicos para o desenvolvimento da criatividade, sejam eles; o Brainstorm, CoRT, pensamento lateral, pensamento de seis chapéus e holístico. O importante é perceber que há sempre a possibilidade de combiná-los para uma ação psicopedagógica mais eficaz, em atendimento às necessidades da pessoa. É possível estabelecer uma ação psicopedagógica na forma de espiral, abrangendo vários métodos, em graus de dificuldade crescente mediado por jogos e arte terapia. Uma ação psicopedagógica pode ser desenvolvida nas clínicas ou instituições e organizações visando à expansão da criatividade, com método e de forma lúdica.

## REFERÊNCIAS

- BEGHETTO, R. A. **Creativity in the classroom**. The Cambridge Handbook of Creativity, p. 447-463, 2019. Disponível em <https://www.cambridge.org/core/books/abs/cambridge-handbook-of-creativity/creativity-in-classrooms/DEE7FA6036FAA7D96B28EB270D00137F>. Acessado em 14 dez. 2021.
- \_\_\_\_\_. **Creative learning: A fresh look**. Journal of Cognitive Education and Psychology, v. 15, n. 1, p. 6-23, 2016. Disponível em <https://static1.squarespace.com/static/52d6f16be4b0770a479dfb9c/t/5f90a4fdbf81af3a40d54734/1603314941733/Creative+Learning+a+fresh+look.pdf>. Acessado 14 dez. 2021.

DE BONO, E. **CoRT Thinking**. Teachers Handbook. Devine Media Ltda. 2012. Disponível em <http://www.valialoutrianaki.com/uploads/1/3/4/7/13471246/cort.teachershandbook.pdf>. Acessado em 14 dez. 2021.

\_\_\_\_\_. **Six thinking hats**. Penguin uk, 2017. Disponível em <http://dspace.vnbrims.org:13000/jspui/bitstream/123456789/4746/1/Six%20thinking%20hats.pdf>. Acessado em 14 dez. 2021.

\_\_\_\_\_. **The mechanism of mind**. London. Penguin. 1969. Disponível em [https://kupdf.net/download/edward-de-bono-and-the-mechanism-of-mind\\_5b02fdcae2b6f51a37678e32\\_pdf](https://kupdf.net/download/edward-de-bono-and-the-mechanism-of-mind_5b02fdcae2b6f51a37678e32_pdf). Acessado em 14 dez. 2021.

DE BONO, E; ZIMBALIST, E. **Lateral thinking**. London: Penguin, 1990. Disponível em <http://www.edarcipelago.com/classici/debono.pdf>. Acessado em 14 dez. 2021.

FORGEARD, M. **Creativity and Healing**. The Cambridge Handbook of Creativity, p. 319, 2019. Disponível em <https://pt.brilib.org/book/5512050/02851a>. Acessado em 14 dez. 2021.

GLAVEANU, V.P.; KAUFMAN, J. C. **A Historical Perspective**. The Cambridge Handbook of Creativity, p. 9, 2019. Disponível em <https://www.cambridge.org/core/books/abs/cambridge-handbook-of-creativity/manifestations-of-creativity/C3B507D1C39AC6892FD9285815566F25>. Acessado em 14 dez. 2021.

\_\_\_\_\_. **"A review of creativity theories: What questions are we trying to answer?"** The Cambridge Handbook of Creativity, p. 27, 2019. Disponível em <https://www.worldcat.org/title/cambridge-handbook-of-creativity/oclc/1082317373>. Acessado em 14 dez. 2021.

GORDON, W. JJ. **Synectics: The development of creative capacity**. Synecticsworld. 2015. Disponível em [https://fileninja.net/download/KlaJYOABea/application\\_pdf/synectics\\_the\\_development\\_of\\_creative\\_capacity\\_by\\_william\\_j\\_j\\_gordon\\_z\\_lib\\_org\\_pdf.html](https://fileninja.net/download/KlaJYOABea/application_pdf/synectics_the_development_of_creative_capacity_by_william_j_j_gordon_z_lib_org_pdf.html). Acessado em 14 dez. 2021.

GREGERSON, M. B; SNYDER, H. T.; KAUFMAN, J. C. (Ed.). **Teaching creatively and teaching creativity**. Springer Science & Business Media, 2012. Disponível em <https://vdoc.pub/documents/teaching-creatively-and-teaching-creativity-6b49kc29jc30>. Acessado em 14 dez. 2021.

HUI, A. NN; HE, M. WJ; WONG, W.. **Understanding the development of creativity across the life span**. The Cambridge handbook of creativity, p. 69-87, 2019. Disponível em <https://www.worldcat.org/title/cambridge-handbook-of-creativity/oclc/1082317373>. Acessado em 14 dez. 2021.

PINHEIRO-CAVALCANTI, M. M.; DE SOUZA FLEITH, D. **A criatividade como estratégia mediadora de processos de desenvolvimento e aprendizagem.** Revista Filosofia Capital-ISSN 1982-6613, v. 5, n. 2, p. 3-9, 2010.

PINHEIRO, I. R.; CRUZ, R. M. **Fundamentos históricos e epistemológicos da pesquisa objetiva em criatividade.** Psico, v. 40, n. 4, p. 498-507, 7 jan. 2010. Disponível em <https://revistaseletronicas.pucrs.br/ojs/index.php/revistapsico/article/view/5338>. Acessado em 14 dez. 2021.

RICKARDS, T. **Brainstorming.** Encyclopedia of creativity, v. 1, p. 219-228, 1999. Disponível em [file:///srvcs11octxesci/SPO\\_ESC\\_Data\\$/paribeiro/Downloads/Encyclopedia%20of%20Creativity%20\(Volume%201\).pdf](file:///srvcs11octxesci/SPO_ESC_Data$/paribeiro/Downloads/Encyclopedia%20of%20Creativity%20(Volume%201).pdf). Acessado em 14 dez. 2021.

ROSSITER, J. R.; LILIEN, G. L. **New “brainstorming” principles.** Australian Journal of Management, v. 19, n. 1, p. 61-72, 1994. Disponível em <https://journals.sagepub.com/doi/abs/10.1177/031289629401900104>. Acessado em 14 dez. 2021.

RUSS, S. W.; DOERNBERG, E. A. **Play and Creativity.** The Cambridge Handbook of Creativity, p. 607-622, 2019. Disponível em <https://pdfcoffee.com/the-cambridge-handbook-of-creativity-2nd-editionpdf-5-pdf-free.html>. Acessado em 14 dez. 2021.

SACCOMANI, M. C. S.. **A criatividade na arte e na educação escolar: uma contribuição à pedagogia histórico-crítica à luz de Georg Lukács e Lev Vigotski.** 2014. Disponível em <https://repositorio.unesp.br/bitstream/handle/11449/115679/000809776.pdf?sequence=1>. Acessado em 14 dez. 2021.

STERNBERG, R. J. **Enhancing people’s creativity.** The Cambridge Handbook of Creativity, p. 88-103, 2019. Disponível em <https://silo.pub/the-cambridge-handbook-of-creativity-cambridge-handbooks-in-psychology.html>. Acessado em 14 dez. 2021.

STERNBERG, R. J.; WILLIAMS, W. M.. **How to develop student creativity.** ASCD, 1996. Disponível em <https://www.ascd.org/books/how-to-develop-student-creativity?variant=196073E4>. Acessado em 14 dez. 2021.

TOREZAN, Z. F; AGUIAR, F. **O ato criativo e o sujeito na sublimação.** Psicol. estud., Maringá , v. 16, n. 4, p. 593-601, Dec. 2011 . Disponível em <[http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1413-73722011000400010&lng=en&nrm=iso](http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1413-73722011000400010&lng=en&nrm=iso)>. Acessado em 14 dez. 2021. <https://doi.org/10.1590/S1413-73722011000400010>.

TORRANCE, E. P. **Scientific views of creativity and factors affecting its growth.** Daedalus, p. 663-681, 1965. Disponível em [https://www.cc.gatech.edu/classes/AY2018/cs4803cc\\_spring/research\\_papers/Torrance-Viewsofcreativity.pdf](https://www.cc.gatech.edu/classes/AY2018/cs4803cc_spring/research_papers/Torrance-Viewsofcreativity.pdf). Acessado em 14 dez. 2021.

TUDDA, L.; SANTOS, A. B. A. D. **Teorias para desenvolvimento da criatividade individual e organizacional.** Revista Administração em Diálogo, v. 13, n. 1, p. 116-133, 2011. Disponível em <http://www.spell.org.br/documentos/ver/40656/teorias-para-desenvolvimento-da-criatividade-individual-e-organizacional>. Acessado em 14 dez. 2021.

VANGUNDY, A. B. **101 activities for teaching creativity and problem solving.** John Wiley & Sons, 2008. Disponível em <http://www.bionica.info/biblioteca/vangoundy2005101activitiesteaching.pdf>. Acessado em 14 dez. 2021.

WECHSLER, S. M. **Criatividade: descobrindo e encorajando.** São Paulo: Psy, 1998. Disponível em <https://www.estantevirtual.com.br/livros/solange-mugliawechsler/criatividade-descobrimdo-e-encorajando/739439503>. Acessado em 14 dez. 2021.