



TICs e autoconhecimento: um estímulo ao desenvolvimento da criatividade em sala de aula

Daniele Fernandes Rodrigues **

Jaqueline Maria de Almeida ***

Resumo

O objetivo deste artigo foi apresentar como o uso das TICs no processo ensino-aprendizagem pode estimular o desenvolvimento da criatividade, na geração de ideias no contexto escolar e profissional. Participaram da pesquisa 25 alunos do curso de Pedagogia da UENF. Para coleta e verificação de dados foram aplicadas oficinas, divididas em 4 etapas: Desbloqueio, Autoconhecimento, Produção de textos criativos e Apresentação dos resultados gerados pelas oficinas de criatividade. A partir da análise dos resultados percebemos que a cada oficina aplicada, havia uma melhoria no desempenho dos participantes nas atividades propostas, e que, gradativamente eles apresentaram respostas mais criativas e utilizaram diferentes ferramentas tecnológicas como instrumento facilitador na realização das tarefas.

Palavras-chave: Criatividade, Educação e TICs.

Introdução

Partindo da noção de que a criatividade é um processo que depende de um conjunto de habilidades que devem ser estimuladas no ambiente de trabalho, na escola, em casa, nas horas de lazer, entre outros, é preciso estar atento a como se dá o seu desenvolvimento, bem como trabalhar e melhorar essa habilidade.

Para criar é preciso olhar o mundo sob diferentes perspectivas, pensar de forma diferente em relação ao senso comum, permitindo que o pensamento se torne mais amplo e diversificado. Por isso, nem sempre criar quer dizer inovar, mas para inovar é preciso ter criatividade, pois a inovação sem criatividade perde sua razão de ser. Inovações surgem a partir de ideias, quase sempre, criativas.

** Doutoranda em Cognição e Linguagem, Universidade Estadual do Norte Fluminense. Professora da Rede Estadual de Ensino do Rio de Janeiro. E-mail: dani.uenf@gmail.com.

*** Doutoranda em Cognição e Linguagem, Universidade Estadual do Norte Fluminense. E-mail: jaquelinamalmeida@yahoo.com.br.

Em praticamente qualquer contexto, seja social, familiar ou empresarial, o processo criativo é uma condição básica para que as instituições cresçam e alcancem resultados cada vez mais positivos. Com a educação isso não é diferente, autores como Alencar (1996), Araújo (2009), Predebon (2002) e Goleman et al (2009) apontam que são urgentes as necessidades de adaptações e mudanças metodológicas visando uma melhoria no processo de ensino-aprendizagem. Essa mudança ou adaptação demanda tempo, pois a habilidade criativa, assim como qualquer outra, precisa ser trabalhada para que seja aprimorada.

Grande parte da população possui facilidade de acesso às informações proporcionadas pelas TICs, vale refletir “se” e “de que forma” essas informações têm sido transformadas em conhecimento. Considerando que pensar criativamente, é engendrar alternativas, enfrentar desafios, descobrir soluções, cabe-nos questionar até que ponto saber usar recursos variados, em especial os tecnológicos, pode auxiliar na solução criativa de problemas cotidianos.

Desta forma, nosso objetivo foi verificar se a utilização das TICs no processo ensino-aprendizagem pode estimular o desenvolvimento da criatividade dos graduandos do curso de Pedagogia da UENF, seja na geração de ideias dentro do contexto escolar, seja na melhoria da sua produção textual. Buscamos apontar como as variadas ferramentas das TICs podem contribuir na utilização e potencialização da criatividade nos futuros profissionais do curso de Pedagogia.

O que é Criatividade?

Etimologicamente, a palavra criar é um verbo de origem latina e significa “dar existência a, gerar, formar” (CUNHA, 2003, p. 227). Segundo De Bono (1994), a criatividade é um processo que envolve transformações e mudanças de paradigmas, é uma maneira de reestruturar conhecimentos.

David de Prado (1998), diretor do Master de Criatividade Total e Aplicada da Universidade de Santiago de Compostela, afirma que a criatividade representa uma “revolução mental”, é uma proposta cujo objetivo é construir conhecimentos baseados na amplitude da mente humana, e não apenas reproduzi-los.

Já para De Masi (2000), a criatividade consiste em um processo cognitivo que envolve reflexão e ação, em que um indivíduo ou um grupo, depois de ter pensado novas ideias e possibilidades, consegue colocá-las em prática, ou seja, consegue inovar, transformar pensamento em ação. Uma inovação é considerada válida quando traz resultados positivos.

Esses resultados podem tanto proporcionar melhorias para o indivíduo como para um grupo ou comunidade, abrangendo diferentes aspectos como sociais, econômicos e educacionais.

As TICs como mais um instrumento pedagógico

Tecnologia, criatividade e formação de professores são elementos que não podem ser dissociados, principalmente no contexto educacional, pois a tecnologia está presente no cotidiano da maior parte dos alunos. Assim, educar na criatividade, usando as possibilidades de dinamismo e interatividade proporcionada pelas TICs é muito mais do que treinar competências, estimular ideias e resolver problemas.

Segundo Goleman et al (2009, p. 75), “As Escolas tradicionais são ótimas para aprimorar certos tipos de habilidades e inteligências – principalmente linguística, lógica e matemática, mas são falhas quando pensamos na amplitude da inteligência humana”. Ou seja, trabalhar atividades além das que são exigidas pedagogicamente “não apenas estimula os talentos naturais das crianças, como as prepara de um modo melhor e mais abrangente para a vida”.

Assim, o uso das TICs na área da educação é importante, principalmente porque, conforme Kramer (1999), poucas são as oportunidades de troca e de interação oferecidas pelos professores às crianças, e o uso das TICs pode facilitar e melhorar esse processo interativo. Vale ressaltar ainda que diante do bombardeio tecnológico que somos expostos atualmente, é necessário que os alunos recebam orientação de como utilizar, de maneira segura, essas informações. Diante dessa realidade os professores tornaram-se mediadores do conhecimento e, por isso, é necessário que estes profissionais busquem um aprimoramento contínuo em relação aos recursos digitais para que possam ter um diálogo mais próximo a realidade dos alunos.

As TICs como ferramentas potencializadoras da Criatividade

Concomitante ao surgimento e evolução das TICs, também houve muitas modificações no comportamento social das últimas décadas. Há uma necessidade constante de encontrar respostas e descobrir soluções, ante as novas e inesperadas situações que nos são apresentadas.

Rever nosso comportamento, acrescentar ou aprimorar as habilidades que já possuímos, em especial a criatividade, deve contemplar muitas áreas da nossa vida, seja ela pessoal, profissional, educacional ou social. Da mesma forma, o sistema de ensino necessita

de adaptações ou mudanças, superando a atual metodologia descontextualizada e classificatória, ainda presente em muitas instituições, para uma forma de ensino criativo e inovador.

Um sistema de ensino em que os professores utilizem seu potencial criativo poderia levar os alunos a aprimorar seu pensamento reflexivo, aprender estratégias que lhes permitam lidar com desafios cotidianos e acontecimentos imprevistos e, principalmente, que consigam lidar com essas situações. A implantação de uma cultura criativa nas escolas pode ser facilitada pelo uso das TICs, uma vez que essas abarcam uma variedade de recursos que despertam interesses na maior parte dos nativos digitais.

Para isso é necessário incentivar os professores a exercerem sua criatividade e aplicá-la em suas atividades. Para haver um clima criativo em sala de aula, o professor deve encorajar o pensamento divergente¹. Conforme enfatiza Alencar (1996, p. 124) “o objetivo é liberar o pensamento divergente e aumentar a fluidez do pensamento”, ou seja, trabalhar com criatividade é preparar o aluno para pensar e agir, não se abatendo jamais pelas limitações do contexto.

O conhecimento só é significativo quando o indivíduo cria e constrói. Somente assim pode-se afirmar que a educação consegue cumprir o seu papel de grande transformadora que capacita o indivíduo a ser agente de mudança da sociedade em que vive. De acordo com Alencar (1996, p. 24) “a missão do educador é estimular o processo de desenvolvimento pessoal para que cada um, em pleno e responsável direito de liberdade, encontre sua maneira de crescer e tome parte ativa do seu grupo social”.

Metodologia

Do ponto de vista da forma de abordagem do problema a pesquisa é descritiva, e de cunho qualitativo, pois lidará com a interpretação de fenômenos e atribuição de significados, sendo o ambiente natural a fonte direta para coleta de dados, que ocorreu de duas maneiras: através da aplicação de questionários e oficinas (KAUARK et al, 2010).

Os sujeitos participantes desta pesquisa foram graduandos do curso de pedagogia da Universidade Estadual do Norte Fluminense (UENF), na cidade de Campos dos Goytacazes/RJ. O grupo é composto de 25 graduandos, em diferentes períodos, sendo 20 mulheres e 05 homens. Este grupo foi escolhido por fazer parte do Projeto Escrita Solidária

¹ Segundo De Bono (1997, 54) o pensamento divergente se traduz no interesse por possibilidades múltiplas, em qualquer contexto cotidiano.

que já vem sendo desenvolvido no curso de Pedagogia da UENF, com encontros semanais, o que facilitou a aplicação dos questionários, das oficinas e a obtenção dos dados.

Os questionários foram utilizados para traçar o perfil dos participantes, pois conforme Selltiz et al (1974), o questionário dá um grande peso à descrição verbal da pessoa para obtenção de informação quanto aos estímulos ou experiências a que está exposta e para o conhecimento de seu comportamento. Ainda de acordo com o autor, (SELLTIZ et al, 1974, p. 268), “A natureza impessoal do questionário – frases padronizadas, ordem padronizada das perguntas, instruções padronizadas para o registro das respostas – assegura certa uniformidade de uma situação de mensuração para outra”.

Para verificação dos resultados de uma intervenção com o objetivo de usar as TICs para auxiliar o desenvolvimento da criatividade foram realizadas 4 oficinas de criatividade. A realização das oficinas é embasada no trabalho de Oliveira (2007), que trata da análise da Metodologia da Mediação Dialética (M.M.D.), uma proposta metodológica que leva em consideração a concepção crítica de mundo dos sujeitos envolvidos. Esse processo visa verificar a problematização de situações capazes de gerar contradições, entre o ponto de partida e o de chegada, na tentativa de criar possibilidade de aprendizagem por compreensão, pela elaboração de conceitos cognitivos ou conhecimento apreendido. As oficinas foram divididas em quatro etapas, são elas: Desbloqueio, Autoconhecimento, Produção de textos criativos e Apresentação dos resultados gerados pelas oficinas de criatividade.

Análise de dados

De acordo com Oliveira (2007, p. 136), “A aula como prática educativa é composta de ações que precedem e sucedem o momento de ‘sala’, conferindo-lhe o caráter processual e histórico”, daí a escolha da aplicação de oficinas que tem uma forma de interação direta com os alunos por meio das atividades realizadas em grupo. O principal objetivo da utilização desta metodologia foi criar um caráter interdisciplinar de conhecimentos, em que a construção do saber se deu através da busca da superação dos conceitos pré-estabelecidos para a construção de um saber pragmático.

A partir da análise do perfil dos participantes, realizada por meio dos questionários, foi possível verificar qual a relação que estes mantinham com o que consideravam ser a **criatividade**. O primeiro passo foi verificar o número de participantes que se consideraram ou não criativos. Percebemos que a maior parte dos participantes se considerou pessoas criativas, mesmo que algumas vezes.

Apesar de a maior parte dos participantes se considerarem criativos, quando perguntados a respeito da forma como exercitam sua criatividade, 48% responderam que não sabiam como exercitá-la, o que é contraditório, já que quase todos os participantes se declararam pessoas criativas.

Os dados apontam a falta de habilidade dos graduandos em exercitar a criatividade. Desta forma consideramos importante que todos participem de oficinas de criatividade para que possam treinar esta habilidade, diminuindo assim esta lacuna.

A partir dos resultados foram elaboradas oficinas de criatividade com utilização das TICs, onde os licenciandos puderam vivenciar etapa a etapa esta construção do conhecimento. Os dados seguintes representam os resultados das etapas das oficinas aplicadas e para cada uma das etapas foi apresentado um quadro com a descrição das atividades, bem como os objetivos a serem trabalhados.

1ª. Etapa – Desbloqueio.

No primeiro momento buscou-se trabalhar o desbloqueio dos participantes em relação à resistência de participação ativa nas oficinas, uma forma de incentivar e deixar transparecer as emoções e imaginação criativa.

Nome	Descrição	Objetivos
ANALOGIA INUSUAL	Consiste em estabelecer relações comparativas entre objetos diferentes.	✓ Estimular a originalidade do pensamento; ✓ Obrigar o cérebro a se esforçar para encontrar respostas, ampliando a capacidade de pensar;
JOGO LINGUÍSTICO	Propõe jogar, brincar com as palavras, flexibilizar a linguagem, romper com as estruturas, buscar novos significados, reinventar, redescobrir...	✓ Exercitar a flexibilidade mental, preparando-o para mudanças reais;
TEMPESTADE DE IDEIAS	Criação de palavras totalmente novas (NEOLOGISMO)	✓ Pensar com outro código e expressar-se mediante uma linguagem diferente;
METAMORFOSE DE OBJETOS	Transformação de um objeto físico ou cultural, em todos os seus aspectos para gerar novos produtos.	✓ Estimular o pensamento divergente fundamental para ajudar a fantasiar, promover mudanças ou transformar.
LEITURA RECREATIVA DE IMAGENS	Recriar uma imagem agregando, desordenando, recortando, combinando.	

Quadro 1 - Atividades desenvolvidas na 1ª. Etapa

Fonte: Adaptação de ARAÚJO, Terezinha. Criatividade na educação, 2009.

Nesta primeira etapa as respostas às atividades propostas ocorreram de forma gradativa, principalmente por se tratar de um grupo que havia se formado há pouco tempo e ainda inexperiente. Porém notamos que houve uma perda de introspecção e um despertar de participação, que foram decisivos para o desenvolvimento das atividades das próximas etapas.

Conforme Alencar (1996) durante o período de formação inicial recebemos muitas críticas no que se refere à criatividade e ao que foge ao tradicional, isso de certa maneira causa um bloqueio que, em muitos casos, permanece ao longo da vida do sujeito. Por isso, a necessidade de se trabalhar primeiramente o desbloqueio dos graduandos, de forma que possam desaprender para se aprender de outro jeito.

2ª. Etapa - Autoconhecimento

A partir de conceituações sobre criatividade e TICs e destacando a importância do uso de diferentes recursos (músicas, dramatizações, slides, maquetes, fotos, imagens, vídeos, figuras, poesias, etc.) no processo ensino aprendizagem, nesta etapa buscou-se trabalhar o autoconhecimento e a individualidade de cada participante como forma de se conhecer melhor e encontrar mais facilmente um caminho para o desenvolvimento da criatividade.

Nome	Descrição	Objetivos
MINHA HISTÓRIA DE VIDA	Criação de uma apresentação que revele um pouco da sua personalidade, jeito de ser, gostos, manias, preferências, dificuldades, área de formação e outros aspectos considerados importantes em sua história de vida.	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Apresentar sua história de vida de forma criativa; ✓ Utilizar recursos diferenciados na apresentação;

Quadro 2 - Atividades desenvolvidas na 2ª. Etapa

Fonte: quadro elaborado pelos autores

Conforme apresentado no quadro 2, **MINHA HISTÓRIA DE VIDA** foi uma atividade onde cada participante deveria pensar numa forma bem criativa de apresentar a sua história de vida utilizando recursos diferenciados. É importante ressaltar que não foi sugerido nenhum tipo de abordagem, a única sugestão dada foi que a apresentação poderia ser iniciada com a história do seu nome, mas deveria juntar elementos que descrevessem quem ele era: seus gostos, dificuldades, preferências, um pouco da sua personalidade, formação, etc. O importante era usar a imaginação.

Conforme apontado por Araújo (2009) o pensamento criativo pressupõe a capacidade de encontrar novas alternativas e soluções, muitas vezes se quer imaginadas por outras

peças. Sendo assim, consideramos que esta segunda etapa foi muito dinâmica, pois os participantes foram muito criativos utilizando em suas apresentações recursos diferenciados, como: poesias, músicas, dramatizações, slides, contação de história, maquetes, anúncios, montagem com fotos pessoais, recorte e colagem de imagens de revistas, etc.

É importante ressaltar que nesta etapa a criatividade não foi aplicada às suas áreas de atuação e sim mais livremente, com intuito apenas de estimular o potencial criativo.

3ª. Etapa – Produção de textos criativos

Nessa etapa nosso foco foi o exercício e desenvolvimento da escrita criativa, pois se tratando de um curso de licenciatura em pedagogia, onde grande parte dos profissionais têm intenção de trabalhar com crianças, esta necessidade torna-se ainda mais relevante.

Para isso foi realizada uma contextualização teórica do que é ser autor/escritor (aquele que cria, que expressa suas ideias) e leitor (aquele que recebe as informações, que compreende as ideias) e o cuidado que devemos ter ao trabalhar com produção de textos.

Para se produzir um texto primeiro é necessário saber o que é um texto. Desta forma, foi apresentado aos docentes os textos verbais e não verbais (imagens, códigos, gestos, cores, símbolos, etc.) e a diferença entre os diversos gêneros textuais. Assim foram propostas atividades diferenciadas como: a criação de paródias, raps, slogans criativos, frases de caminhão, repentes, quadrinhas, histórias em quadrinhos, placas ou anúncios sobre determinado tema, tirinhas, literatura de cordel, etc.

Criação de	Descrição	Objetivos
Diferentes gêneros textuais	Criar um Rap a partir da temática proposta.	✓ Despertar a imaginação e estimular o desenvolvimento da escrita criativa; ✓ Conhecer e usar os diversos tipos e gêneros textuais para criação de textos;
	Preparar uma paródia a partir da temática proposta	
	Criação de histórias em quadrinhos a partir da temática proposta	
	Criar quadrinhas a partir da temática proposta.	
	Criar placas de caminhão a partir da temática proposta.	

Quadro 3 - Atividades desenvolvidas na 3ª. Etapa

Fonte: quadro elaborado pelos autores

Esta terceira etapa foi muito produtiva e os participantes demonstraram-se muito motivados para realizar a tarefa. Foram criadas quatro equipes e cada equipe teve que montar a atividade solicitada conforme quadro 3 sobre a temática: “Apressado come cru” - um ditado

popular que nos faz refletir o quanto a postura apressada pode nos prejudicar ou ajudar conforme a situação e o contexto.

As equipes atenderam a expectativa de geração de ideias criativas, contemplando os quesitos solicitados. Todos apresentaram as atividades propostas através do uso de diferentes recursos tecnológicos.

4ª. Etapa - Apresentação dos resultados gerados pelas oficinas de criatividade.

Nesta etapa nosso propósito foi a apresentação dos resultados para os licenciandos, de forma que pudessem visualizar a evolução que tiveram ao longo da realização das tarefas propostas nas oficinas e assim pudessem compreender que, conforme Araújo (2009), a criatividade é uma habilidade que só se desenvolve a partir de uma prática contínua.

Considerações finais

Tendo em vista que a transformação da qualidade da educação brasileira depende diretamente da preparação do professor, e que a sua relação com as tecnologias da informação e comunicação tendem a aproximá-lo dos alunos é que se justificou pesquisar a relação que existe entre o uso das TICs e o desenvolvimento da criatividade.

Nosso objetivo inicial era de apontar como a utilização das TICs no processo ensino-aprendizagem pode estimular o desenvolvimento da criatividade dos graduandos, seja na geração de ideias dentro do contexto escolar, seja na melhoria da sua produção textual.

A partir da análise dos resultados obtidos através das oficinas, comprovamos que as TICs de fato podem contribuir para melhoria das habilidades criativas. Verificamos que a cada oficina aplicada, houve melhoria no desempenho dos alunos. Isso também se refletiu na produção textual. As TICs de fato podem contribuir para melhoria do processo ensino-aprendizagem, principalmente quando os professores sabem utilizá-la, e conseguem levar isso para a sala de aula, criando maior interação com seus alunos.

Referências bibliográficas

- ALENCAR, Eunice M. L. S. *Criatividade*. 2ª. Ed., Brasília, Editora Universidade de Brasília, 1996.
- ARAÚJO, Terezinha. *Criatividade na educação*. São Paulo: Imprensa Oficial do Estado de São Paulo: CPCD, 2009.
- CUNHA, Antônio Geraldo. *Dicionário etimológico Nova Fronteira da língua portuguesa*. 2ª ed., Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2003.

DE BONO, Edward. *O pensamento lateral na administração*. São Paulo: Saraiva, 1994.

DE MASI, Domenico. *O ócio criativo*. Rio de Janeiro: Sextante, 2000.

FAYGA, Ostrower. *Criatividade e Processos de Criação*. Petrópolis: Ed. Vozes, 2005.

GOLEMAN, Daniel; KAUFMAN, Paul; RAY, Michael. *O Espírito criativo*. São Paulo: Ed. Cultrix, 2009.

KAUARK, Fabiana. MANHÃES, Fernanda. SOUZA, Carlos Henrique Medeiros de. *Metodologia da Pesquisa – Um guia prático*. Itabuna: Via Litterarum, 1994.

KRAMER, Sonia. *Por entre as pedras: arma e sonho na Escola*. São Paulo: Ed. Ática, 1994.

LÉVY, Pierre. *As Tecnologias da Inteligência*. Rio de Janeiro: Editora 34, 1993.

OLIVEIRA, Edilson Moreira; ALMEIDA, José Luís Vieira; ARNONI, Maria Eliza Brefere. *Mediação dialética na educação: teoria e prática*. São Paulo: Edições Loyola, 2007.

PRADO, David de. *Relajación creativa*. Santiago de Compostela: Universidade de Santiago de Compostela, 1998.

PREDEBON, José. *Criatividade hoje – como se pratica, aprende e ensina*. 3ª Ed. São Paulo: Atlas, 2003.

PREDEBON, José. *Criatividade – abrindo o lado inovador da mente*. 4ª Ed. São Paulo: Atlas, 2002.

SELLTIZ. JAHODA. DEUTSCH. COOK. *Métodos de pesquisa nas relações sociais*. São Paulo: EPU - Editora Pedagógica e Universitária Ltda, 1960.