



Universidade de Brasília

Faculdade de Economia, Administração, Contabilidade e Gestão de
Políticas Públicas

Departamento de Administração

JÚLIA RODRIGUES DE ARAUJO SIMPLÍCIO

Análise das relações entre estímulos de aprendizagem através da arte em contextos coletivos e o desenvolvimento de competências criativas na percepção dos alunos de graduação em administração da UNB.

Brasília – DF

2020

JÚLIA RODRIGUES DE ARAUJO SIMPLÍCIO

ANÁLISE DAS RELAÇÕES ENTRE ESTÍMULOS DE APRENDIZAGEM ATRAVÉS DA ARTE EM CONTEXTOS COLETIVOS E O DESENVOLVIMENTO DE COMPETÊNCIAS CRIATIVAS NA PERCEPÇÃO DOS ALUNOS DE GRADUAÇÃO EM ADMINISTRAÇÃO DA UNB.

Monografia apresentada ao Departamento de Administração como requisito parcial à obtenção do título de Bacharel em Administração.

Professor Orientador: Prof. Dra.
Siegrid Guillaumon Dechandt

Brasília – DF
2020

JÚLIA RODRIGUES DE ARAUJO SIMPLÍCIO

Análise das relações entre estímulos de aprendizagem através da arte em contextos coletivos e o desenvolvimento de competências criativas na percepção dos alunos de graduação em administração da UNB

A Comissão Examinadora, abaixo identificada, aprova o Trabalho de Conclusão do Curso de Administração da Universidade de Brasília da aluna

Júlia Rodrigues de Araujo Simplício

Prof.^a Dr.^a Siegrid Guillaumon Dechant
Professora Orientadora

Prof.^a Ms. Olinda Maria Gomes
Lesses
Professora Examinadora

Prof. Dr. André Luiz
Cordeiro Cavalcanti
Professor Examinador

Brasília, 14 de fevereiro de 2020

Dedico esse trabalho a todos que acreditam que a educação é o principal meio para melhorar a realidade das pessoas e do mundo, e que de algum modo se esforçam para contribuir com essa melhoria.

AGRADECIMENTOS

Agradeço imensamente à minha orientadora, Professora Siegrid Guillaumon Dechant, por todo o direcionamento e paciência ao longo desse processo de pesquisa.

Gratidão à minha família e amigos pelo apoio e encorajamento durante todo o caminho da minha jornada na graduação.

“É na arte que o homem se ultrapassa definitivamente.”

Simone de Beauvoir.

RESUMO

A proposta desse estudo foi analisar a relação entre estímulos de aprendizagem através da arte e o desenvolvimento da competência criativa em alunos de graduação do curso de administração da Universidade de Brasília. O estudo mapeou o entendimento e a percepção dos alunos quanto a suas ideias em relação aos aspectos do desenvolvimento e importância da criatividade na sua formação como administrador, bem como o modo que sua criatividade tem sido estimulada no contexto universitário, e a percepção da importância de possuir a criatividade como uma competência para gestão. Trata-se de uma pesquisa exploratória com métodos múltiplos, abordagem qualitativa que parte de uma reflexão em bases conceituais de referencial teórico relativo ao tema, complementada por um estudo dos dados coletados. A conclusão a que se chegou é que há a concordância que a criatividade é uma competência que pode ser desenvolvida no indivíduo, e que os alunos se sentem mais criativos com os estímulos apresentados e consideram importante para a sua formação como administrador o desenvolvimento da competência criativa.

Palavras-chave: Arte. Criatividade. Competência.

LISTA DE TABELAS

TABELA 1 – Resultados do projeto.....	27
TABELA 2 Mecanismos didáticos utilizados.....	32
TABELA 3 - Percepção sobre o desenvolvimento de ideias em relação ao talento criativo.....	33
TABELA 4 – Percepção quanto ao uso de estímulos para o desenvolvimento de conhecimento.....	34
TABELA 5 - Processo de aprendizagem da competência criativa.....	36

LISTA DE QUADROS

Quadro 1 - Eixos Temáticos.....	26
Quadro 2 – Participantes	31

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

UNB - Universidade de Brasília
GPP - Gestão de Políticas Públicas
CCBB – Centro Cultural Banco do Brasil

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO	11
1.1	Contextualização	13
1.2	Formulação do problema	14
1.3	Objetivo Geral	14
1.4	Objetivos Específicos	14
1.5	Justificativa	16
2	REVISÃO TEÓRICA	18
2.1	Arte e Aprendizagem	18
2.2	Breve contextualização sobre competências	20
2.3	Criatividade e competência criativa	22
3	MÉTODOS E TÉCNICAS DE PESQUISA	25
3.1	Tipologia e descrição geral dos métodos de pesquisa	25
3.2	Caracterização do objeto de estudo	26
3.3	População e amostra ou participantes da pesquisa	29
3.4	Procedimentos de coleta e análise de dados	29
4	RESULTADOS E DISCUSSÃO	32
4.1	Mecanismos didáticos na disciplina	32
4.2	Percepções sobre competência e talento criativo	36
4.3	Percepções quanto ao uso dos estímulos e desenvolvimento do conhecimento	39
4.4	Respostas à pergunta aberta e resultados do grupo focal	40
4.5	Relações entre desenvolvimento de competências criativas e estímulos através de arte	45
5	CONCLUSÕES E RECOMENDAÇÕES	47
6	REFERÊNCIAS	49
	APÊNDICES	51
	APÊNDICE A	51
	APÊNDICE B	53
	APÊNDICE C	56

1 INTRODUÇÃO

É sabido que as organizações sempre buscam em seus colaboradores, características que ajudam de algum modo o desenvolvimento e o crescimento da organização. Há muito tempo a criatividade é reconhecida como uma característica muito positiva e provedora de inovação. Pensando em inovação, e em seus inúmeros aspectos, como uma estratégia competitiva para as organizações, e a criatividade como um elemento imprescindível em um processo de criação e inovação, seja em organizações grandes ou pequenas, fica então claro que a promoção da criatividade tem cada vez mais valor para as organizações.

A criatividade é um potencial inerente ao homem, e os processos criativos não se restringem somente a arte (Ostrower, 1977). É possível notar que a criatividade pode ser desenvolvida em diversos campos, como por exemplo, no campo profissional ou acadêmico. O talento criativo pode ser definido como a produção de ideias novas e novas concepções que se transformam em matéria prima para modificar realidades (Fitzherdert e Leitão, 1999).

A arte é essencialmente criativa. Ela é sensível a realidades, experiências, pensamentos e histórias. E por essas ligações, a arte possui relação com formas diversas de conhecimento, e pode ser considerado também um meio de exploração e investigação do mundo, podendo também ser objeto de pesquisa científica. (Magave, 2014) Diante de realidades complexas, e também mutáveis constantemente, é necessário olhar através de diversas perspectivas para melhor compreender o ambiente. Então se vê a importância fundamental da união de conhecimentos e campos de estudos. É possível a partir de aí apreender a junção de arte e aprendizagem.

As etapas do processo criativo propostas pelo modelo implementado por Graham Wallas, ajudam a nortear uma ideia do desenvolvimento do pensamento criativo. Wallas chegou a um entendimento sobre quatro etapas da “arte de pensar”. Apesar de contestado, é um dos modelos com maior repercussão até hoje. A seguir:

1. **Preparação:** recolha das informações necessárias sobre o problema.

2. **Incubação:** fase de preparação do caminho para a solução do problema, aparentemente, não é uma atividade consciente e supõe-se que nela trabalham os processos inconscientes.
3. **Iluminação:** solução criativa.
4. **Verificação:** comprovação da validade das ideias.

A criatividade pode ser considerada complementar à arte, e diversos estudos apontam essa conexão, como por exemplo, o artigo de mestrado, relativamente recente, intitulado: “O que acontece com a pesquisa quando a Arte toma a frente? Potencialidades da Pesquisa Baseada em Arte” (Pena, 2014). Então, ao estabelecer essa conexão, nos perguntamos como fomentar e desenvolver criatividade através de estímulos proporcionados pela arte.

É pertinente atribuir importância ao entendimento de como a criatividade influencia cognitivamente o ser humano, e seu processo de aprendizagem, a fim de entender se é possível conectar processos de estímulos interativos de arte objetivando o desenvolvimento da competência criativa. Desse modo, levamos em conta que a criatividade é um fator chave para a inovação. Pois é a partir da subjetividade que a criatividade surge com perspectivas novas, influenciando indivíduos a modificarem seu meio. (Alencar, 2002) Os processos de criação fazem parte de todas as atividades humanas, não somente na arte ou nas inovações.

Ocorre que, hoje o interesse pela aprendizagem da criatividade tem chamado a atenção de diversos autores tais como Celso Furtado (1978), Eunice M. L. Soriano de Alencar (1997, 1998, 2002, 2004), Afonso Galvão (2007), Gilles Deleuze (1968/1988), dentre outros, e também pesquisadores para investigarem de modo aprofundado como ocorre esse processo, e como ele realmente desenvolve nos indivíduos a competência criativa, sendo esse um grande diferencial que atrai olhares diversos, especialmente das organizações que tem criatividade como um tema surgindo como alternativa estratégica para competitividade em suas mais diversas formas. A criatividade tem-se mostrado uma competência ligada a qualidades muito valorizadas como a proatividade, e a habilidades que promovam a inovação. E tem sido cada vez mais importante para desenvolver indivíduos que cruzam as fronteiras dos padrões sistematizados e

inovam em ideias e soluções que deem um novo olhar para o ambiente nos quais estão inseridos, seja ele de trabalho, escolar, acadêmico e outros.

Um levantamento da produção científica nacional acerca do tema criatividade no capítulo 1 do livro “Criatividade e Inovação nas Organizações: desafios para a competitividade” mostram um crescimento de pesquisas relacionadas com o tema, e concordâncias entre as pesquisas. Na mostra da pesquisa nacional apresentada neste capítulo foram considerados 129 periódicos, nas áreas de psicologia e administração, com classificação até B3, pela CAPES, na base 2007. Revisão foi feita em periódicos publicados a partir de 2006, e também foram considerados os trabalhos apresentados no EnANPAD, Encontro Nacional de Pós-Graduação em Administração nos anos 2007 e 2008. Para a identificação do material bibliográfico foram adotados os mesmos descritores de Bruno-Faria, Veiga e Macedo (2008): criatividade; organizações; criatividade organizacional e criativo. Foi realizada a análise do resumo do artigo.

É interessante se atentar a um levantamento das produções científicas, pois traz à tona a importância que o tema tem desenvolvido e sido explorado pela produção científica. Nesse levantamento das pesquisas feitas e publicadas na área de administração e psicologia acerca do tema de criatividade, foi possível para os pesquisadores concluir alguns pontos: o tema é relativamente novo e emergente e não possui modelos específicos tanto no campo nacional, quanto internacional de pesquisa; a grande maioria dos artigos se concentra na criatividade dentro da esfera organizacional; há pontos de concordância e convergência na literatura nacional comparando com a internacional; identificou-se a necessidade de proposição de modelos teóricos de análise da complexidade do tema criatividade; também foi percebida a necessidade de estudos em ambientes internos e externos (físicos ou clima) que impactam na ação humana.

1.1 CONTEXTUALIZAÇÃO

Sabendo que a criatividade é tema de interesse para indivíduos, organizações e pesquisadores, ela se apresenta como uma característica valorizada, e até mesmo buscada em contextos coletivos, e individuais também.

Tendo em vista que o tema é emergente, surgem então, algumas questões para reflexão: é possível desenvolver criatividade em ambientes coletivos? Qual a relação da criatividade com a arte e aprendizagem? Existem técnicas e pesquisas nesse campo de estudo de relações entre arte e aprendizagem? A criatividade pode ser vista como uma competência?

Através de leituras, e de um apanhado geral sobre o assunto criatividade, percebemos que diversos autores concordam entre si ao a citarem como uma característica que pode ser despertada ou desenvolvida. Sendo assim, estímulos à criatividade podem ser usados em diversos contextos para incitar o talento criativo.

1.2 FORMULAÇÃO DO PROBLEMA

Quais as relações entre estímulos de aprendizagem através da arte em contextos coletivos e o desenvolvimento de competências criativas na percepção dos alunos de graduação em administração da UNB?

1.3 OBJETIVO GERAL

Analisar as relações entre estímulos de aprendizagem através da arte em contextos coletivos e o desenvolvimento de competências criativas na percepção dos alunos de graduação em administração da UNB.

1.4 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Levantar os mecanismos utilizados para estimular a criatividade num contexto coletivo.
- Identificar a percepção dos indivíduos sobre o desenvolvimento de suas ideias e competências em relação ao talento criativo.
- Verificar a percepção dos participantes (estudantes) quanto ao uso de estímulos visuais e interações para o desenvolvimento do conhecimento.

- Relacionar desenvolvimento de competências criativas com estímulos de aprendizagem através da arte.
- Mapear possíveis desdobramentos e contextos de uso dessas competências criativas.

1.5 JUSTIFICATIVA

Tendo em vista a importância cada vez mais crescente do tema criatividade nos diversos contextos da administração, esse estudo se mostra importante por explorar como essa competência pode ser estimulada e desenvolvida logo na formação do futuro gestor, sendo isso proporcionado na própria graduação.

Os estudos sobre essa temática ainda são muitas vezes, especulativos. Muitos ainda estão no campo exploratório por se tratar de um tema de interesse relativamente novo para os pesquisadores das ciências sociais. Porém, a sua relevância se dá justamente por existirem ainda poucas publicações referentes, e haver uma demanda cada vez maior, seja por parte dos pesquisadores interessados no tema ou por parte das organizações de diversos segmentos.

O interesse das organizações sobre o tema é variado por conta de cada organização possuir seus objetivos específicos. Porém, é notável que elas estejam buscando cada vez mais em seu perfil de profissionais, indivíduos que possam desenvolver a criatividade em seu meio como uma forma de inovar em seus processos e ideias agregando novos valores, objetivos e competências.

É preciso então reconhecer que é necessário preparar os alunos para o presente cenário, onde a capacidade de pensar e resolver novos problemas, repensar, criar e inovar ocupa um lugar importante nas exigências de organizações que buscam novos modelos de gestão. Iniciativas que vêm sendo tomadas por governos de distintos países no sentido de promover um debate e implementar uma política educacional que assegure o desenvolvimento das habilidades criativas dos estudantes (FLEITH E ALENCAR, 2004).

Uma análise das pesquisas sobre criatividade no contexto educacional indica que a grande maioria dos estudos tem sido realizada com amostras de professores e alunos do primeiro grau e em menor escala com alunos do segundo grau. Observa-se uma enorme carência de pesquisas nesta área com amostras de estudantes/professores universitários. (ALENCAR, E. M. L. S. 1997).

Portanto, notamos que há necessidade de mais estudos nessa linha de pesquisa com a temática da criatividade. Iniciando principalmente na universidade que é onde os futuros profissionais objetivam desenvolver os seus conhecimentos e habilidades para o futuro no mercado de trabalho. Nesse respeito, por se tratar de uma experiência de pesquisa, explorando os possíveis resultados para o

objetivo pretendido, percebe-se que deve haver uma estruturação lógica e uma visão para seguir uma pesquisa exploratória com a participação de estudantes em fase de aprendizado.

Essa pesquisa tem como referências a ideia apresentada de um projeto de extensão originário do Programa Aprendizagem para o Terceiro Milênio (A3M), do CEAD/ UnB. O Programa Aprendizagem para o Terceiro Milênio (A3M) tem a proposta de potencializar as iniciativas de professores que promovem metodologias inovadoras no processo de ensino-aprendizagem a partir de estudos feitos ou experiências realizadas em aula, em qualquer curso da UNB. O projeto A3M acredita que essas ações educacionais podem se transformar em produtos institucionais de inovação no ensino, e busca promover e valorizar tais ações. Um dos grupos que submeteu pesquisas para este projeto surgiu com a temática: “USO DA ARTE EM MEIOS DIGITAIS INTERATIVOS PARA PROMOVER APRENDIZAGEM NA ADMINISTRAÇÃO”.

2 REVISÃO TEÓRICA

2.1 ARTE E APRENDIZAGEM

O processo de aprendizagem com o passar do tempo, manifesta necessidades próprias de conseguir ajustar diferentes mecanismos e recursos para serem utilizados no decorrer do aprendizado. Isso se dá, devido às novas percepções de que o modo de transmitir informação e conhecimento alteram significativamente o recebimento, a decodificação e absorção destes. Esses modos distintos aumentam a possibilidade de construção de novos conhecimentos e habilidades, e o aprimoramento e desenvolvimento de competências importantes para formar indivíduos criadores, inovadores. (DUTRA, 2004).

Dentro do processo de aprendizagem, as metodologias de ensino usadas são um dos itens principais para promover uma aprendizagem dinâmica e mais eficaz, e para isso é preciso uma visão de reinvenção, fuga aos paradigmas. Fora das ações mecânicas de práticas pedagógicas amplamente usadas que provocam um ensino estruturado somente em ler, escutar, decorar, repetir.

Essa mudança da visão docente se faz necessário, com base nas mudanças e exigências constantes da sociedade e das formas e meios de conhecimento. Nesse respeito, (Behrens, 1999) diz:

A sociedade passa a exigir profissionais que tenham capacidade de tomar decisões, que sejam autônomos, que produzam com iniciativa própria, que saibam trabalhar em grupo, que partilhem suas conquistas e que estejam em constante formação. Nesse movimento de mudança, o professor passa a ter um papel fundamental de articulador e mediador entre o conhecimento elaborado e o conhecimento a ser produzido. (BEHRENS, 1999)

Ao utilizar recursos não tradicionais, como os tecnológicos, sensoriais ou estímulos por meio da arte, o professor pode oferecer uma ação pedagógica inovadora.

A importância dessas ações é demonstrada na ideia de (Abreu, 2002):

Ultrapassar os limites impostos pela maneira tradicional, como a centralidade na quantificação e a excessiva visão unilateral de desenvolvimento apenas da razão, mostra-se como condição fundamental para a construção de um novo paradigma para a apropriação do saber e, conseqüentemente, para a construção do ato educativo na contemporaneidade. (ABREU 2002)

Pode ser considerado um grande contraste a cultura de ensino-

aprendizagem ter potencialidade para ousar, mas que em sua grande maioria é racional apenas, e resistente a mudanças no ato educativo. Ao olhar para o cenário atual “encontramos um contexto integrado, interconectado e em rede. Vivenciar um tempo de múltiplos contatos e interfaces, uma cultura do instantâneo, das imagens e ainda um momento em que podemos virtualizar o corpo, a linguagem e as informações”. ABREU (2002)

Alencar (2002) também aponta para a predominância de uma cultura de aprendizagem que estabelece limites muito abaixo das possibilidades criativas que o ser humano tem potencial para produzir. Em vários de seus estudos, Alencar (1994, 1995a, 1995b, 1997) pôde constatar a prática de se exigir do aluno a reprodução de conhecimentos e a memorização, requerendo dos mesmos conhecimentos muitas vezes obsoletos. Em nível universitário, em estudo sobre a percepção de estudantes a respeito da extensão em que diferentes aspectos que favorecem a expressão da criatividade eram estimulados por seus professores, observaram-se condições que refletiam baixo incentivos ao desenvolvimento das habilidades criativas do aluno.

Fleith (2000) salienta:

Há professores conscientes das características de sala de aula que estimulam a criatividade dos alunos. Entretanto, a transferência para a prática parece ser intuitiva. A informação limitada de como cultivar as habilidades criativas em sala de aula é explicada, por esta autora, pela ausência de conteúdos na área de criatividade na formação do professor. (FLEITH, 2002)

Para pensar em uma relação de metodologias inovadoras de aprendizagem utilizando estímulos de arte, é importante considerar a arte como uma importante forma de conhecimento. Nesse respeito, autores os Oliveira, Charreu (2016) discorrem:

Em grande medida, a partir de um desajuste entre aquilo que se produz e a tentativa de enquadrá-lo em metodologias científicas que não contemplam o estilo de redação e as normas técnicas adotadas na pesquisa, surgiu a “investigação baseada nas artes”. É um tipo de investigação de orientação qualitativa que utiliza procedimentos artísticos, sejam estes literários, cênicos, visuais ou performativos, para dar conta de práticas de experiências nas que tanto os diferentes sujeitos (pesquisador, leitor, colaborador) como as interpretações sobre suas experiências revelam aspectos que não são visíveis em outro tipo de investigação. (OLIVEIRA, CHARREU, 2016 Pg. 372).

Para o escritor Gilles Deleuze, que demonstrou interesse no tema transpondo-o em suas obras, o processo complexo de aprendizagem envolve cognição e subjetividade. A arte não é tangível, ou previsível, sendo assim ela possibilita a formulação do problema que faz parte do processo de aprendizagem. Ao colocar a aprendizagem sob a perspectiva da arte, esta se submete ao processo de invenção, como um modo de exposição do problema do aprender. Deleuze afirma que é um equívoco da psicologia reduzir a aprendizagem a um mero processo de solução de problemas. Com respeito a aprendizagem inventiva, a invenção não é entendida como exclusiva de artistas, ou como algo raro e excepcional. Ela permeia o funcionamento cognitivo de todos. (KASTRUP, 2001)

2.2 BREVE CONTEXTUALIZAÇÃO SOBRE COMPETÊNCIAS

A definição de competência em administração, diz respeito a características necessárias para se realizar uma determinada atividade, por parte de um indivíduo ou de uma organização. A competência integra as diversas dimensões humanas quando se trata de desenvolver uma atividade. Pode ser entendida como aptidão para cumprir tarefas ou funções. Esta serve como um elemento de diferenciação.

Ainda a respeito da conceituação de competência, Fleury (2001) define:

[...] o conceito de competência é pensado como conjunto de conhecimentos, habilidades e atitudes (isto é, conjunto de capacidades humanas) que justificam um alto desempenho, acreditando-se que os melhores desempenhos estão fundamentados na inteligência e personalidade das pessoas. Em outras palavras, a competência é percebida como estoque de recursos, que o indivíduo detém. (FLEURY, 2002)

Quando se trata acerca do tema de competências, é comum predominantemente ser apresentado o conceito de competência no campo individual. Mas é preciso estar atento e também reconhecer que o desenvolvimento das competências dentro de contextos coletivos, e como elas se articulam e ganham força em equipes e organizações. Em relação a isso, (Fleury, 2001) diz:

Embora o foco de análise seja o indivíduo, a maioria dos autores americanos sinaliza a importância de se alinharem as competências às necessidades estabelecidas pelos cargos, ou posições existentes nas organizações. "(FLEURY e FLEURY, 2001)".

A importância do desenvolvimento das competências ainda na graduação pode

ser percebida nessa ideia apresentada por Gondin e Moraes, (2014):

A noção de competência faz parte do repertório linguístico das conversações no mundo contemporâneo, especialmente no ambiente da formação universitária e nos contextos de trabalho. A formação universitária preocupa-se com o desenvolvimento de competências para o melhor ajustamento pessoa-ambiente. As organizações, por sua vez, planejam processos seletivos que avaliem se o candidato possui as competências para o desempenho satisfatório no trabalho. O jovem universitário, prestes a iniciar sua carreira profissional, também se vê diante do desafio de indagar-se acerca de suas competências para conquistar espaço no mercado de trabalho. (GONDIN E MORAIS, 2014).

Entende-se que o conhecimento de competências socioemocionais tem grande importância no desenvolvimento de competências para o trabalho, e que não são características inerentes ao indivíduo, mas são capacidades alcançadas no decorrer do processo de socialização familiar, educacional e profissional. “A aprendizagem tem papel importante nesse processo, em que as emoções se encontram fortemente implicadas”. (GONDIM e MORAIS, 2014)

Apesar de o foco de análise das competências serem os indivíduos, percebemos a importância de equiparar as competências às necessidades exigidas pelos cargos. Então, nota-se a necessidade da conexão entre a formação educacional e as demandas do mercado de trabalho.

As competências estão intrinsecamente ligadas à gestão, e ainda mais, a qualidade da gestão. Reconhecer a importância das competências como uma vantagem competitiva para as organizações tem aumentado a busca por adotar modelos de desenvolvimento e sustentabilidade.

Os estudos sobre gestão que citam o Modelo Gerencial por Competências tem buscado destacar, além dos enfoques individual e organizacional estratégico, agregar outros vieses a níveis coletivos, ambiental para que sejam capazes de entender melhor a natureza e a relação entre as competências, que estão interligadas com finalidade de melhor gerir organizações. A formatação atual do modelo tem a França e os Estados Unidos como predecessores prestigiados. (ZAGO, RETOUR, 2013)

2.3 CRIATIVIDADE E COMPETÊNCIA CRIATIVA

Ao discorrer acerca do construto de competência criativa, é preciso ter em mente que se trata de um conceito complexo, com diversas vertentes. O conceito de criatividade em si, é um conceito que possui diferentes definições. No livro *Psicologia da Criatividade*, citando consenso entre diversos autores que pesquisam o tema criatividade, a definição é dada por: “a capacidade de realizar uma produção que seja ao mesmo tempo nova e adaptada ao contexto na qual ela se manifesta”. Pode ser uma ideia, uma composição, histórias, até mesmo uma mensagem publicitária. (TODD, 2001, p.16)

Citando uma das definições mais conceituadas de criatividade que é da autora Amabile, e também ressaltando em que consiste seu modelo de processo criativo, Eunice Alencar e Denise Fleith (2003) explanam:

Em sua definição de criatividade, Amabile ressalta aspectos como originalidade e adequação da resposta, bem como chama atenção para a necessidade da tarefa proposta possibilitar vários caminhos para a solução do problema. Com base nessa definição, essa autora elaborou um modelo componencial de criatividade. O modelo proposto por Amabile (1983, 1989, 1996) procura explicar como fatores cognitivos, motivacionais, sociais e de personalidade influenciam no processo criativo. Grande ênfase, porém, é dada ao papel da motivação e dos fatores sociais no desenvolvimento da criatividade. O modelo consiste de três componentes necessários para o trabalho criativo: habilidades de domínio, processos criativos relevantes e motivação intrínseca. (ALENCAR e FLEITH, 2003)

As pesquisas feitas sobre criatividade mostram que fatores de personalidade dos indivíduos, e habilidades cognitivas e subjetivas inerentes ao homem. No entanto, vários estudos também apontam que os fatores socioambientais têm grande influência no desenvolvimento da competência criativa (Faria e Alencar, 1995).

Sabendo então os conceitos de criatividade, podemos reconhecer a criatividade também como uma porta para desenvolvimento, ou mudança social conforme a ideia proposta por Celso Furtado (2008, p.114), que indaga:

Os impulsos mais fundamentais do homem, gerados pela necessidade de se identificar e de situar-se no universo – impulsos que são a matriz da atividade criativa: a reflexão filosófica, a meditação mística, a invenção artística e a pesquisa científica básica -, de uma ou outra forma foram subordinados ao processo de transformação do mundo físico requerido pela acumulação. Atrofiaram-se os vínculos da criatividade com a vida humana concebida com um fim em si mesma, e hipertrofiaram-se suas ligações com os instrumentos que utiliza o homem para transformar o mundo. (FURTADO, 2008, p.114)

Citando a posição conceitual sócio-histórica do conceito de criatividade, baseado nas contribuições de Vygotsky acerca do tema, Pereira (2018) cita:

A obra de Vygotsky inaugurou novas formas de compreender processos de desenvolvimento humano e aprendizagem e também modificou o senso dominante sobre criatividade. As contribuições de Vygotsky para a psicologia da criatividade, de modo particular, permitiram o posicionamento do foco de análise dos processos psicológicos humanos e inseriram, no âmbito da psicologia criativa, uma ontogenia sustentando a investigação do fenômeno. (PEREIRA 2018, p.7)

O artigo “Navigating complex challenges: creative competencies for contemporary leadership” (Horth e Palus, 2003) traz a citação de um estudo feito por George Land e Beth Jarman que demonstra a necessidade de viabilizar as ideias inovadoras dentro do sistema educacional. No estudo, 1.600 crianças de cinco anos de idade realizaram um teste (baseado em um teste da NASA para medir pensamento divergente) em sua capacidade de pensar de forma divergente - gerando ideias explorando muitas soluções possíveis, uma chave para a criatividade e inovação - e testou as mesmas crianças quando elas tinham 10 anos e, novamente, quando tinham 15 anos. Os pesquisadores também testaram 280.000 adultos. Quando as crianças foram testadas pela primeira vez aos cinco anos, 98% marcou a "nível genial", o que significa no altamente alcance criativo. Dez anos depois, apenas 12% das mesmas crianças pontuadas em "nível genial". Dos adultos que fizeram o mesmo teste, apenas 2% pontuaram no mesmo nível. (Horth e Palus, 2003). Com esse estudo percebemos o quão necessário é estimular ambientes propícios a ampliar as capacidades criativas das pessoas, e desenvolver essa competência a nível pessoal, acadêmico ou organizacional. A pesquisa de Alencar e Fleith (2010) apresenta que a mobilização para mudar este cenário pode ser considerada além de necessária, urgente, pois “os desafios do mundo globalizado vêm colocando os alunos, que serão os gestores em todos os segmentos, diante situações em que a criatividade poderá ser o fator diferenciador e facilitador para novas soluções”. (BRAUM, CARMO, 2016)

A importância da criatividade nas organizações se dá porque no mundo de negócios atual, cresce a noção de que visões convencionais não geram competitividade, podendo identificar como o grande potencial de crescimento da organização esteja na inovação, e de que o grande diferencial pode estar nas

peças, justificando a ênfase crescente na aprendizagem e na criatividade. (Fitzherbert, Leitão, 1999) O desenvolvimento de ambientes favoráveis à criatividade fomenta competências que podem ser colocadas em prática para enfrentar os desafios de maneira mais produtiva.

A competência criativa é, no fundo, a construção de conhecimento, a construção de produtos e a construção de instituições. É a integração completa do racional-analítico e estético que permite que as pessoas liderem de forma criativa, para que elas e suas organizações possam crescer e se adaptar, explorar e construir. (HORTH, PALUS, 2003)

É importante compreender a relevância para as organizações de alguns fatores que estimulam a criatividade. Conforme o estudo de caso desenvolvido por Alencar e Faria (1997), com base na percepção de alguns profissionais:

Ambiente físico, Comunicação, Desafios, Estrutura Organizacional, Liberdade e Autonomia, Participação, Recursos Tecnológicos e Materiais, Salários e Benefícios, Suporte da Chefia, Suporte do Grupo de Trabalho, Suporte Organizacional, Treinamento. (ALENCAR E FARIA 1997).

Podemos depreender então que a criatividade quando vista como uma competência tem seu valor pela potencialidade de ser um fator diferenciador e facilitador para novas soluções, e para diversas formas de desenvolvimento humano. Em níveis organizacionais pode-se ver essa competência como importante para o desenvolvimento da organização, e até mesmo para o melhoramento do planejamento estratégico, para adicionar maior valor aos projetos e tornando-os inovadores, e ainda, uma melhoria medida no clima para o trabalho criativo.

3 MÉTODOS E TÉCNICAS DE PESQUISA

3.1 TIPOLOGIA E DESCRIÇÃO GERAL DOS MÉTODOS DE PESQUISA

Essa pesquisa é uma pesquisa de campo de caráter exploratório, com uma abordagem (enfoque) qualitativa. A técnica de tratamento dos dados coletados foi análise de conteúdo, que é classificado como método de pesquisa.

Os métodos de coleta de dados utilizados foram: um questionário estruturado com perguntas construídas visando os objetivos específicos da pesquisa de captar percepção, a observação participante para produção de relatórios, a pergunta aberta, e a busca detalhada na fonte de dados relatório A3M 2019.

A pesquisa de caráter exploratório consiste em examinar um tema ou problema de pesquisa, com o objetivo de se familiarizar com o fenômeno e obter mais conteúdo a respeito dele.

A abordagem ou enfoque qualitativo de pesquisa, ao contrário da quantitativo, não utiliza medições unicamente numéricas. Com respeito à abordagem qualitativa de pesquisa, (Sampieri, Collado e Lucio, 2013) esclarece:

Nos estudos qualitativos é possível desenvolver perguntas e hipóteses antes, durante e depois da coleta e análise de dados. Geralmente, essas atividades servem para primeiro descobrir quais são as perguntas de pesquisa mais importantes, e depois para aprimorá-las e respondê-las. A ação indagativa se move de maneira dinâmica em ambos os sentidos: entre os fatos e sua interpretação, e é um processo mais “circular” no qual a sequência nem sempre é a mesma, ela varia de acordo com cada estudo específico. (SAMPLIERI, COLLADO E LUCIO, 2013)

Sylvia Vergara (2005, p.16) classifica como método de pesquisa a análise de conteúdo que serve tanto para fins exploratórios, como para verificação, confirmando ou não hipóteses e suposições preestabelecidas.

Foi feita uma pesquisa de campo do tipo levantamento, que é um dos tipos existentes de pesquisa de campo. Esta modalidade obtém informações de um determinado grupo de pessoas selecionada acerca de um problema de estudo. Nesse levantamento, dentre outros métodos, a principal coleta de dados utilizada foi um questionário aberto. Definindo-se então conforme a necessidade identificada, dada à natureza dos dados obtidos, o tipo de grade para análise: aberta, que define as categorias de análise no decorrer da análise da pesquisa, a

grade fechada, que já possui as categorias definidas; ou mista que possui as categorias já definidas, porém admite abrir novas categorias com o decorrer da análise de dados da pesquisa segundo necessidade que a pesquisa imponha (Vergara, 2005). Com essas múltiplas fontes de dados, pretende-se alcançar relatos das vivências e percepções de uma amostra de pessoas com respeito a sua opinião do processo de aprendizagem decorrido ao longo da matéria, e como isso contribuiu para o seu desenvolvimento. A técnica que será usada é de amostragem, por ser delimitada a quantidade de respondentes que auxiliarão na conclusão do estudo.

Foi procedida uma análise de conteúdo apoiando-se em procedimentos estatísticos interpretativos, conforme necessidade identificada.

E por fim, resgate do problema confrontando os resultados com as teorias de suporte à investigação, incluindo e formulando as considerações que a pesquisa proporcionou.

3.2 CARACTERIZAÇÃO DO OBJETO DE ESTUDO

O estudo será realizado na Universidade de Brasília, instituição de ensino que é uma das principais referências acadêmicas nacionais, também presente em rankings internacionais e tem entre os seus pilares o ensino, a pesquisa e a extensão. Delimitando ainda mais o campo de pesquisa deste estudo, o curso de Administração da UnB está vinculado ao Departamento de Administração (ADM) que integra a Faculdade de Economia, Administração e Contabilidade (FACE). O curso possui sei eixos temáticos:

Quadro 1 - Eixos Temáticos

Administração Pública e Gestão Social
Estratégia e Inovação
Finanças
Estudos Organizacionais e Gestão de Pessoas
Marketing
Produção, Logística e Gestão da Informação

Fonte: Elaboração própria.

O curso é dividido entre disciplinas obrigatórias e optativas, conteúdos de formação complementar e módulo livre. Dentre as optativas, a disciplina “Criatividade e Inovação nas Organizações” é foco do campo de estudo dessa pesquisa. A disciplina tem o objetivo de contextualizar a importância da criatividade no contexto organizacional, apresentar definições de criatividade e inovação e a inter-relação entre esses conceitos, bem como fatores do indivíduo e do ambiente que influenciam a criatividade nas organizações. Descobrir e desenvolver criatividade em equipes de trabalho.

Essa disciplina está vinculada também ao projeto de extensão A3M - Programa Aprendizagem para o Terceiro Milênio (A3M), do CEAD/ UnB. O Programa Aprendizagem para o Terceiro Milênio tem a proposta de potencializar e fomentar as iniciativas de professores que promovem metodologias inovadoras no processo de ensino-aprendizagem a partir de estudos feitos ou experiências realizadas em aula, em qualquer curso da UNB, acreditando que essas ações educacionais podem se transformar em produtos institucionais de inovação no ensino. Com temática voltada para promover metodologias inovadoras no processo de ensino-aprendizagem, a pesquisa: “USO DA ARTE EM MEIOS DIGITAIS INTERATIVOS PARA PROMOVER APRENDIZAGEM NA ADMINISTRAÇÃO”, tem o objetivo geral de compreender e ampliar a utilização de metodologias de ensino que possam aliar a experiência e conhecimento do professor com recursos visuais, arte e meios digitais interativos. O projeto de extensão com essa temática e a disciplina de Criatividade e Inovação nas Organizações, do Departamento de Administração, realizam ações conjuntas a partir de estudos feitos e experiências realizadas em aula para promover um ambiente propício à criatividade. Estas ações utilizam de metodologias de ensino relacionadas ao uso de arte e estímulos visuais artísticos interativos como metodologia didática, e dentro desse contexto, será objeto desse estudo os estudantes da disciplina criatividade e inovação. Propõe-se captar a percepção deles com respeito ao uso e resultados desses métodos de promoção da criatividade dentro da disciplina.

Tendo em vista que esse projeto de Extensão está vinculado à disciplina de Criatividade e Inovação nas Organizações, e é base para grupo de estudos dessa temática, o relatório produzido do projeto é uma fonte importantíssima de

informações desta pesquisa. Ele contém descrições de resultados e relatos que são diretamente relacionados com o objetivo geral e os objetivos específicos que este estudo se propôs a investigar.

Com respeito aos resultados alcançados, o quadro a seguir resume:

Tabela 1 – Resultados do projeto

Tipo	Descrição	Quantidade
Trabalhos científicos e monografias	Produzido pelos bolsistas e voluntários (dois estão sendo produzidos em idioma inglês com vistas à submissão em congresso internacional e publicação)	4
Coletâneas de Fotografias	Temática: Relações Urgentes Homem-natureza Estima-se que as coletâneas elaboradas para o estudo da produção artística criativa própria, que resultaria na seleção de uma fotografia para compor a mostra fotográfica reúne mais de 1000 fotografias produzidas em caráter ensaístico pelos estudantes.	1000
Mostra Fotográfica	Produzidos pelos estudantes das disciplinas envolvidas, que, após serem expostos à arte e imagens, e realizar oficinas de fotografia, produziram a narrativa fotográfica da turma relacionada ao conteúdo da disciplina. As mostras fotográficas foram realizadas na FACE em fevereiro de 2017, outubro de 2017, e setembro de 2019, e no Parque Nacional de Brasília em setembro de 2018 e maio de 2019. O total de peças produzidas para mostras fotográficas é de 240	6
Vídeos	Gravação de vídeo sobre a experiência de participação das metodologias inovadoras para registro e para divulgação nos meios eletrônicos. Plataforma Argonautas: argt.com.br Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=8DB5T4409r0&feature=youtu.be e https://www.youtube.com/watch?v=PWINakvcfdk	2
Descrição da didática de aprendizagem desenvolvida	Sistematização dos estímulos, desenvolvimento de atividades, objetivos e resultados didáticos pautados na arte em meios digitais para que outros docentes possam utilizar e adaptar a metodologia. Sistematizou-se também a reflexão coletiva sobre a prática, contando com a participação dos estudantes.	1
Atividades externas	5 Visitas ao CCBB 13 Visitas ao Parque Nacional 250 estudantes envolvidos nas atividades 5 palestras sobre sustentabilidade e criatividade 2 idas ao CDT para utilizar a sala de gamificação	
Memória das atividades	Realizada no facebook, contendo fotos das atividades e entregas dos estudantes. Disponibilizada somente para fins didáticos e de preparação docente e de didáticas de ensino.	

Fonte: Relatório A3M, 2019.

3.3 PARTICIPANTES DA PESQUISA

A pesquisa foi realizada com estudantes de graduação em administração da UNB, que cursaram a disciplina Criatividade e Inovação nas Organizações, classificada no curso de Administração como optativa. Os respondentes devem ter concluído a matéria até o final. A proposta da disciplina é expor os alunos a ambientes atípicos aos limites do território da universidade e também propiciar contato constante durante o semestre, com estímulos visuais de arte, como forma de técnica experimental para promover o pensamento crítico e criativo. O objetivo é desenvolver suas ideias e competências em relação ao talento criativo, testar se o uso de estímulos visuais e interações, exposição a ambientes atípicos a sala de aula, contribuem de uma maneira positiva para o desenvolvimento do conhecimento, e se é um método eficaz de aprendizagem na percepção dos alunos.

Participaram também desta pesquisa, os monitores do projeto que é vinculado à disciplina, o projeto de Extensão A3M na qual eles participaram de um grupo focal realizado como uma forma de *feedback* ao final do semestre, e foi registrado no relatório A3M. Foi uma importante fonte de dados para poder captar a opinião relevante dos monitores, visto que eles tiveram contato por mais tempo com a disciplina e o projeto, acompanhando o amadurecimento das técnicas de aprendizagem ao longo dos semestres que ficaram em vigor simultaneamente. Foi verificada a percepção deles com respeito aos resultados obtidos através do projeto e da disciplina, mapeando possíveis desdobramentos e contextos de uso dessas competências criativas.

3.4 PROCEDIMENTOS DE COLETA E ANÁLISE DE DADOS

As múltiplas técnicas de coleta de dados utilizadas objetivaram captar a percepção da forma mais fidedigna possível, e por isso foi utilizada mais de uma forma de coleta.

Foi aplicado um questionário de escala, de elaboração própria, aos alunos

que já cursaram a disciplina de Criatividade e Inovação nas organizações, sendo ele aberto na forma online por meio de um Google Forms, e também aplicado presencialmente durante a aula. Constituído de 20 afirmações, com escala de concordâncias de 1 a 5 sendo: 1-discordo totalmente; 2 - discordo parcialmente; 3- não concordo nem discordo; 4 - concordo parcialmente; 5- concordo totalmente. Foram obtidas 46 respostas.

Outra forma de coleta de dados e informações de percepção foi a pergunta aberta que estava inserida no questionário, que permitiu provocar a resposta de forma mais pessoal dos alunos sobre qual didática eles consideraram que mais lhe ajudou a desenvolver a criatividade.

A observação participante também foi um meio de coletar dados. Com respeito a esse método:

“Consiste na participação real do pesquisador com a comunidade ou grupo. Ele se incorpora ao grupo, confunde-se com ele. Fica tão próximo quanto um membro do grupo que está estudando e participa das atividades normais deste.” (LAKATOS, MARCONI, 2003, p. 194)

Foram produzidos relatórios de observação participante que serviram como base para atingir o objetivo específico de descrever os mecanismos utilizados para estimular a criatividade no contexto coletivo de sala de aula, e foi importante para produção de relatórios das aulas observadas. Esses relatórios foram úteis para compreender a dinâmica das atividades desenvolvidas na aula de modo organizá-las para a descrição dos mecanismos utilizados na disciplina no tópico 4.1.

Outro procedimento de método de coleta de dados foi uma atividade desenvolvida no escopo do projeto A3M, que foi um grupo focal realizado durante uma atividade pedagógica didática da disciplina, na qual participaram monitores e alunos. Esse grupo focal também fez parte da observação participante.

Outro método utilizado foi o de análise documental, pesquisando nos documentos institucionais da universidade como site, relatórios públicos e afins, para eventuais consultas de informações pertinentes a respeito da disciplina, do Departamento de Administração, do Projeto de Extensão, e outras informações que foram relevantes para análise do tema. Ocorreu também uma busca detalhada na fonte de informações relatório A3M 2019. Tendo em vista que esse projeto de Extensão está vinculado à disciplina de Criatividade e Inovação nas Organizações, e é base para grupo de estudos dessa temática, o relatório

produzido do projeto é uma fonte importantíssima de informações desta pesquisa. Ele contém descrições de resultados e relatos que são diretamente relacionados com o objetivo geral e os objetivos específicos que este estudo se propôs a investigar.

Quanto ao método de análise dos dados obtidos, foi procedida a análise de conteúdo, com a apresentação dos resultados obtidos dos dados coletados, confrontando com as teorias que deram suporte à investigação, anteriormente pesquisadas e apresentadas no tópico dois de Revisão Teórica, incluindo e formulando as considerações que a pesquisa proporcionou.

4. RESULTADOS E DISCUSSÃO

Conforme explanado anteriormente na revisão teórica, a criatividade pode ser entendida como uma competência importante para gestores, e é possível fazer uma ponte dessa competência com a arte, que é essencialmente desafiadora e criativa. Visando o objetivo deste estudo que é o de analisar a percepção dos alunos de graduação em administração da Universidade de Brasília com respeito ao uso de estímulo de aprendizagem através da arte para promover o desenvolvimento da criatividade, as múltiplas técnicas de coleta de dados utilizadas, sendo: o questionário, a observação participante para produção de relatórios, a pergunta aberta, e a busca detalhada na fonte de informações relatório A3M 2019, buscaram levantar quais foram os mecanismos utilizados e a compreensão resultante da utilização destes mecanismos.

Além de levantar os mecanismos, o foco também foi quanto à visão dos estudantes que vivenciaram os processos de aprendizagem diante do apresentado nas aulas. E ainda outro ponto central de investigação foi com respeito ao desenvolvimento de competências e incentivo ao talento criativo.

Com respeito ao perfil dos respondentes, são apenas os alunos que já cursaram a disciplina Criatividade e Inovação nas Organizações, ou que estavam cursando no semestre simultaneamente à pesquisa. A maioria quase absoluta dos estudantes respondentes é do curso de administração (45 alunos), com exceção de apenas um respondente que é do curso de Gestão de Políticas Públicas (GPP).

QUADRO 2 - Participantes

Cursos	
Administração	97,8%
Gestão de Políticas Públicas	2,2%

Fonte: Elaboração própria.

4.1 MECANISMOS DIDÁTICOS NA DISCIPLINA

As metodologias didáticas com o uso de arte para desenvolver competências criativas usadas na disciplina são muitas e são diversificadas. A observação feita nas aulas levou a crer que os estímulos à criatividade são feitos de diversos modos.

O primeiro passo na disciplina é familiarizar os alunos com a temática da criatividade. É apresentado em um primeiro momento durante a primeira aula teórica o estímulo inicial com arte, que consiste na observação de uma obra artística, um quadro e descreve-lo. Sem diretrizes para a redação que foi proposta, muitos alunos descrevem de forma técnica, com elementos puramente visuais, ainda outros descrevem de maneira voltada para as emoções e sensações que o quadro lhe transmite. Depois disso é reproduzido um vídeo explicativo sobre a obra em questão, que descreve com riqueza de detalhes a obra e seu contexto. Após isso os alunos são orientados a descrever novamente um quadro aperfeiçoando o resultado obtido na primeira descrição, e recorrendo a mais elementos. O uso da técnica de observação de quadros se dá em outros momentos de aulas teóricas, não apenas na primeira, e com obras diferentes, com a proposta de discernir as questões estruturais do quadro das questões de conteúdo explicitado. (Relatório A3M, 2019). Essas aulas teóricas iniciais são ministradas com base teórica de artigos científicos e textos de autores que trabalhem com a temática de criatividade para apresentar os fundamentos, a teoria da criatividade nas organizações, no enfoque individual e coletivo dessa competência. A medida que se avança com o conteúdo, são apresentadas outras perspectivas: criatividade e inovação no contexto organizacional, criatividade, inovação e contexto no trabalho, criatividade e inovação em grupo, gestão da criatividade e complexidade, conforme plano de ensino.

São propostos em sala alguns exercícios, como o descrito de observação e descrição de obra de arte. Também outro exercício proposto em aula é o desenho de uma linha só, com a intenção de ser livre na criação de uma imagem que esteja no campo das ideias, usando da criatividade imaginação do aluno perante um tema escolhido como proposta da atividade.

Uma das principais atividades didáticas, e a principal atividade avaliativa da disciplina, consiste na produção de uma fotografia como trabalho final. O tema varia conforme o semestre, porém sempre está em torno de temáticas conectadas com a relação humana com a sustentabilidade. Para se chegar ao trabalho final, são produzidas duas coletâneas de fotos, o intuito é que seja evidenciado o caminho do repertório que foi construído ao longo do semestre, e seja manifesta a evolução do pensamento crítico e criativo. (Relatório A3M, 2019). E isso se torna realmente evidente quando se faz uma comparação entre a primeira e a segunda

coletânea. Na primeira coletânea, os alunos geralmente produzem fotos muito parecidas entre si, quase padronizadas, e exploram pouco o potencial do tema proposto. Por exemplo quando o tema de uma dessas coletâneas foi “Relação Homem-Natureza”, as fotos apresentadas foram em grande maioria fotos da arquitetura da cidade com gramados. Uma representação de plantas e do concreto. Notadamente não envolveu um pensamento criativo construído. Na segunda coletânea, com mesmo tema, há uma mudança na seleção, tornando as concepções baseadas nos estímulos muito mais diversificadas e o resultado mais sensível e criativo. É perceptível a evolução no olhar fotográfico, recursos visuais, e compreensão da sustentabilidade. (RELATÓRIO A3M, 2019)

Concomitante as aulas teóricas expositivas, há uma programação de visitas ao Parque Nacional de Brasília, com a chamada de voltar a atenção a temas emergentes e urgentes de sustentabilidade, natureza, relação homem-natureza. Visitas técnicas ao Centro Cultural Banco do Brasil- Brasília, o CCBB, também com objetivo de sair da atmosfera tradicional da sala de aula, trabalhando temáticas de arte, aprendizagem, inovação e criatividade. A apresentação da abordagem histórico-cultural da criatividade ocorre também como uma forma de estímulo ao pensamento criativo através da arte, pois a visita ao CCBB para observar exposição que esteja vigente no momento projeta uma estrutura para o tema da fotografia. Com isso, constrói-se base para a elaboração da primeira e segunda coletânea de fotos.

Uma ação de construção de mídia em gesso em uma parte do corpo, também é um mecanismo explorado, e traz a proposta de sensibilizar o estudante para conceber a ideia de aproximação entre natureza e corpo. Essa construção deve dialogar com a foto produzida de forma a sair do lugar comum, e pensar em forma, textura, cor, movimento e transmissão da ideia por trás da obra produzida, de modo a sensibilizar o observador. O fato de a mídia ser uma peça de gesso feita sobre o próprio corpo aproxima a temática da arte e da sustentabilidade ao próprio corpo, com a existência humana em sociedade e meio ambiente. (RELATÓRIO A3M, 2019)

De modo a conduzir a teoria junto com atividades práticas, outra forma de atividade avaliativa usada na disciplina é apresentação de seminários. Neles os alunos devem ler o artigo científico do seu tema designado, e apresentá-lo aos seus colegas, da maneira que julgarem ser a melhor a se transmitir o conteúdo. Desse

modo a criatividade da turma fica livre para ser explorada, e pode-se notar que se cria, por assim dizer, uma cultura de apresentações que fogem do óbvio e tradicional. Sempre há o uso de dinâmicas, sejam elas elaboradas pelos próprios alunos ou pesquisadas, mas que conversam com a teoria que está sendo apresentada, demonstrando na prática a teoria, e que geralmente desafiam o raciocínio, o pensamento crítico e criativo.

É possível notar que entre descrição de quadros, que é a primeira atividade desenvolvida na disciplina, e o caminho trilhado até a elaboração de uma peça artística com fotografia ocorre o desenvolvimento de pensamento crítico no que concerne a questões sobre criatividade. Há relação de estímulo à produção de produtos com desenvolvimento de competência criativa.

TABELA 2 - Mecanismos didáticos utilizados:

	1	2	3	4	5
Os recursos didáticos utilizados nesta disciplina forneceram estímulo à criatividade no contexto coletivo da sala de aula.	0%	0%	4,3%	39,1%	56,6%
O uso dos outros espaços físicos além da sala de aula foi efetivo para o estímulo ao desenvolvimento de pensamento crítico e criativo.	0%	0%	6,5%(3)	23,9%(11)	69,6%(32)
Fui incentivado a desenvolver a minha criatividade nesta disciplina	0%	0%	2,2%(1)	19,6%(9)	78,3%(36)
Eu me dediquei mais para realizar as atividades desta disciplina do que para outras com metodologias tradicionais de ensino	0%	10,9%(5)	21,7%(10)	28,3%(13)	18,39%(18)
São benéficos os métodos didáticos de uso da arte para desenvolver pensamento crítico e criativo.	0%	0%	2,2%(1)	32,6%(15)	65,2%(30)
O uso da criatividade nas abordagens do professor me desafiou para expor minhas habilidades e talentos criativos na entrega das minhas atividades avaliativas.	0%	0%	6,5%(3)	32,6%(15)	60,9% (28)

Fonte: Elaboração própria.

É possível então entender que na avaliação dos respondentes, os recursos didáticos utilizados na disciplina forneceram estímulo à criatividade no contexto coletivo da sala de aula, e que os espaços físicos além de sala de aula foram benéficos para o estímulo ao desenvolvimento de pensamento crítico e criativo.

Segundo o que se pode analisar com essas respostas coletadas, e o observado ao longo das vivências em sala de aula, o êxito em se estimular a criatividade em um contexto coletivo pode vir de várias formas de estímulos diferentes, e também se manifestar de várias formas diferentes no indivíduo ou grupo. É possível conectar esse pensamento ao que teoriza Graham Wallas, em *The Arte of thought*, sobre as etapas de um processo de pensamento criativo. Segundo ele, há inicialmente a recolha de informações, que nesse caso específico podemos fazer alusão as exposições iniciais a que os alunos foram submetidos sobre a teoria e produção científica do tema da criatividade. A segunda fase do modelo de Wallas seria a incubação, que é uma fase de preparação do caminho, e nesta fase supõe-se que nela trabalham os processos inconscientes. Esta preparação foi feita quando os alunos foram levados a espaços físicos atípicos para eles, provocados com os exercícios propostos.

Ao expressar seus resultados por meio das mostras fotográficas, das entregas dos exercícios, da peça em gesso, podemos comparar a terceira fase da teoria de Wallas que é a iluminação, ou a solução criativa. Um comparativo da quarta fase, que é a verificação, explicada pela comprovação da validade das ideias apresentadas, pode ser feito quando os alunos apresentam de sua própria maneira os seminários, e eles mesmos pesquisam ou criam formas de dinamizar a apresentação de conteúdo didático.

E o uso das abordagens, dos mecanismos de ensino, dos estímulos tanto visuais, os teóricos, os de livre escolha, os subjetivos, e todos os outros desafiou os participantes a expor talento criativo ao longo da disciplina.

4.2 PERCEPÇÕES SOBRE COMPETÊNCIAS E TALENTO CRIATIVO

TABELA 3 - Percepção sobre o desenvolvimento de ideias em relação ao talento criativo

	1	2	3	4	5
Potencializei o meu desenvolvimento em relação ao meu talento criativo.	0%	2,2% (1)	17,4%(8)	45,7%(21)	34,8%(16)
Considero que contribui com o curso gerando ideias novas mobilizando a criatividade.	4,3%(2)	13%(6)	13%(6)	32,6%(15)	37%(17)
Entreguei a peça mais criativa	4,3%(2)	8,7%(4)	17,4%(8)	32,6%(15)	37%(17)

que pode para a mostra fotográfica como resultado das didáticas utilizadas na disciplina					
As metodologias não convencionais geraram maior engajamento da minha parte na disciplina para desenvolver minha criatividade	0%	10,9%(5)	2,2%(1)	23,9%(11)	63%(29)
Identifico a relação entre os métodos de ensino com estímulos visuais (através da observação de quadros e obras de arte) e o enriquecimento no processo de aprendizagem	0%	4,3%(2)	6,5%(3)	34,8%(16)	54,3%(25)

Fonte: Elaboração própria.

Em relação à percepção sobre o desenvolvimento de ideias em relação ao talento criativo, mobilização e contribuição para engajamento na disciplina, as respostas sempre tendem ao maior nível de concordância que afirma ter potencializado o desenvolvimento em relação ao talento criativo.

Entretanto quando se trata da autoavaliação com respeito à contribuição para com o curso e geração de novas ideias mobilizando a criatividade, e a entrega da peça mais criativa que foi capaz, a avaliação aparece nas escalas de 1 a 5 mais distribuídas entre as notas 1 a 3. Essa despolarização das escalas anteriormente observadas com concentração em 4 e 5, as maiores, pode ser por motivos pessoais já que as metodologias de ensino se mostram bem avaliadas. É importante ter em vista que a avaliação da percepção de si mesmo, e de conduta demonstrada em relação aos estudos pode ter relação com engajamento e em como o indivíduo se enxerga.

Em suas muitas pesquisas a respeito do tema da criatividade no contexto universitário, Alencar (1997) chama a atenção para a questão da autoavaliação do aluno com respeito ao seu comportamento criativo. A autora apresenta que se o indivíduo se percebe e se avalia como competente, capaz e criativo, ele tende a ter mais confiança em expressar ideias e em exibir comportamento criativo, mas se por outro lado se não se percebe como capaz e criativo, esta percepção irá refletir em suas ações, limitando as possibilidades de uma expressão mais plena de seu potencial e talento. (ALENCAR, 1997).

As baixas avaliações quanto a ter entregado a peça mais criativa possível, e com respeito à contribuição com a disciplina gerando novas ideias e mobilizando a criatividade, possivelmente está relacionada com o contexto individual, e a

características pessoais de cada aluno. Pode ter havido alguma dificuldade por conseqüências de características individuais que devem ser avaliadas de outra maneira, e de forma mais pessoal. Características como interesse, ter afinidade com o campo de estudo, dificuldades pessoais, ou ainda características de personalidade, como independência, iniciativa e mesmo autoconfiança de poder se considerar criativo, sem se comparar a outros, podem ser causadores da baixa avaliação. Isso pode ser afirmado porque o resultado da avaliação quanto aos métodos, técnicas e os mecanismos utilizados têm uma boa avaliação em sua maioria, ou seja, eles não foram diretamente ou unicamente influentes na queda da entrega do indivíduo com respeito ao engajamento na disciplina. Porém cabe uma investigação mais profunda, para estudos futuros.

Outro dado que chama atenção, é se os alunos identificam verdadeira a afirmação de que há relação entre os métodos de ensino com estímulos visuais (através da observação de quadros e obras de arte) e o enriquecimento no processo de aprendizagem. Não houve nenhum discordante, e mais da metade está na escala 4 e 5 de concordância. O envolvimento de obras de arte como maneira de estimular pensamento profundo, sensível, criativo, é reconhecido como um enriquecedor do processo de aprendizagem, apesar de ser incomum para a maneira tradicional que se transmite conhecimentos no curso de administração.

Entretanto, como visto anteriormente no tópico 'Arte e aprendizagem', o processo de aprendizagem ao longo do tempo manifesta necessidades próprias, e o modo de transmitir informação e conhecimento alteram significativamente absorção da informação, aprendizagem. Esses modos distintos aumentam a possibilidade de construção de novos conhecimentos e habilidades, e o aprimoramento e desenvolvimento de competências importantes para formar indivíduos criadores, inovadores. (DUTRA, 2004).

A arte pode ser um aspecto de contato dos alunos com os conteúdos discutidos no âmbito de disciplinas, sendo um estímulo de reflexão, um instrumento de desenvolvimento, e um meio para iniciar estudos que sejam desafiadores e questionadores. A arte é essencialmente criativa e sensível a captar realidades, experiências, pensamentos. (Magave, 2014). É fundamental que o contexto de ensino acadêmico e universitário propicie surgimento de

posturas questionadoras, inovadoras e criativas dentro das próprias fronteiras disciplinares.

No geral, o incentivo ao uso da criatividade foi cumprido de maneira a estimular o pensamento criativo, a desafiar o pensamento crítico, conectando exercícios, a maioria deles envolvendo a arte com as temáticas propostas.

4.3 PERCEPÇÕES QUANTO AO USO DOS ESTÍMULOS E DESENVOLVIMENTO DO CONHECIMENTO

TABELA 4 – Percepção quanto ao uso de estímulos para desenvolvimento de conhecimento

	1	2	3	4	5
Desenvolvi uma fotografia melhor a partir dos exercícios de sensibilização realizados com a observação de obras de arte em sala de aula e no CCBB	6,5%(3)	2,2%(1)	17,4%(8)	30,4%(14)	43,5%(20)
Identifico uma relação entre os métodos de ensino com estímulos visuais (através da observação de quadros e obras de arte) e um enriquecimento no processo de desenvolvimento do conhecimento	0%	2,2%(1)	2,2%(1)	37%(17)	58,7%(27)
Identifico uma relação entre os métodos de ensino com estímulos visuais (através da observação de quadros e obras de arte) e um enriquecimento no processo de desenvolvimento da sensibilidade	0%	0%	0%	34,8%(16)	65,2%(30)

Fonte: Elaboração própria

Segundo as opiniões relatadas, o uso dos estímulos aumenta a sensibilização para a produção do exercício de fotografia proposto, e a observação de obras de arte aumenta a construção de um repertório base. O processo de desenvolvimento de conhecimento é enriquecido, e os métodos de ensino que fazem uso de interatividade visual, sensibilizam a suas conclusões.

É importante conseguir atingir os alunos com profundidade, por se tratar de um conhecimento abstrato é necessário haja engajamento, estímulos e uma

experiência expressiva, e então partir disso o aluno pode se desenvolver e perceber sua evolução para o desenvolvimento de um repertório para a criatividade.

4.4 RESPOSTAS À PERGUNTA ABERTA E RESULTADOS DO GRUPO FOCAL

A seguir a transcrição de trechos do grupo focal realizado com sete alunos, a professora da disciplina, dois monitores, e o gestor do Parque Nacional de Brasília. Foi realizada a atividade de visita técnica ao Parque, com o objetivo de os alunos avaliarem a disciplina, como sua visão sobre os estímulos à criatividade e a atenção para a temática de sustentabilidade.

- Fala dos entrevistados do grupo focal.

Pergunta 1- Falando em didática de aprendizagem, como a vinda ao Parque, o estímulo a criatividade e à reflexão sobre a sustentabilidade fez sentido para vocês?

Aluno 1: Se quisermos que alguém neste mundo (na lógica capitalista das empresas) melhore, a gente precisa obrigatoriamente deste tipo de pensamento (crítico), para que as pessoas aprendam formar empresas ou trabalhar sendo empregado. Estamos na UNB, e em diversas matérias já vimos e temos uma visão abrangente para termos contato com o resto do mundo. Mas vir para cá e ter contato com natureza de onde nós viemos, e como a devemos preservar, e como levar a criatividade que trabalhamos aqui (na matéria) para dentro das empresas é mais do que essencial, mais do que pré-requisito para termos uma mudança no mundo. Para mudar o centro dele que no momento são as empresas e o capitalismo. Sem mudar o mercado não conseguiremos mudar nada. Se estamos aprendendo a levar essas ideias mais sustentáveis para dentro das empresas, conseguiremos ter um novo horizonte. Agora sim conseguimos pensar em possibilidades para um mundo um pouco melhor. Então é este tipo de matéria que nos faz ver além e juntar o que nós sabemos e o que precisamos saber.

Aluno 2: Eu acredito que cada um tenha uma experiência um pouco diferente dependendo do momento em que estamos em nossas vidas. Me encontro muito imerso em “coisa corporativa”, seja em empresa júnior, seja na multinacional que faço estágio. Então vir ao parque era algo totalmente fora do comum para minha realidade. Prestava muita atenção para algumas coisas que a matéria ensinava, como planejar ponto a ponto de coisas corriqueiras como o trajeto que faço diariamente, os horários, caminhos, como me preparar... E trabalhamos muito a empatia, como compartilhamento de material ou sistema de caronas, que são muito importantes. Mas, como lidar com pessoas? Como me posicionar dentro do trabalho de uma equipe? Como me conectar? [sobre a atividade com gesso] eu e meu grupo pensamos que queríamos conectar nossas peças, então cada um fez uma parte do corpo. E as fotos não possuíam relação inicialmente, mas no fim elas se completaram. Mas a partir das visões individuais não havia relação. Ninguém se diminuiu para caber dentro do outro, fizemos como éramos. A frase que mais me marcou na disciplina: “criatividade é o nosso livrinho de repertório, de referências.”

Eu não pensava assim, sempre achei que competência criativa era inata e muito difícil de se desenvolver. E na verdade não. São experiências que se tem que resolvemos problemas do futuro, sejam problemas pessoais ou no trabalho. São os detalhes que fazem a diferença. Se for gestor, terei que pensar em como a minha equipe vai gerar criatividade para chegar onde queremos, será que compartilharão comigo as ideias? Como tornar mais efetivo? As vezes só mudar de local, para um lugar diferente em que possamos nos conectar com o “ser natural”, já desperta muita coisa e vemos como somos pequenos. (RELATÓRIO A3M, 2019)

A visão que essas falas passam é muito focada no mercado atual. A preocupação que se tem em se tornar um profissional, um gestor, que tenha diferencial, e sendo a competência criativa posicionada como sendo muito importante nesse quesito.

O desenvolver da competência criativa é um processo que apesar de dividido em etapas, para fins de estudo e compreensão, ele não passa sempre pelas mesmas fases para todos os indivíduos. Mas sim, é um processo dinâmico, interativo. Ele não é racional objetivo, mas trata-se de afeição estímulos e identificação com o cenário, “assim como são todas as formas de manifestação humana, requerendo uma visão que rompa epistemologicamente com a tradição objetivista do estrutural funcionalismo”. (FITZGERBERT, LEITÃO, 1999).

Aluno 3: Como falado no início das aulas, criatividade está muito ligado com repertório. A saída proporcionou a todos a criação de repertório, experiências novas. O que mais gostei da vinda ao parque foi a índole ambiental, a conscientização trazida quanto a natureza e o que está mudando nela. Aqui em Brasília tivemos racionamento de água, e nos mostraram o porquê disto, também expuseram o problema do nosso lixo. Eu falo que moramos em uma caixinha chamada Brasília (principalmente no plano), o entorno tem realidades completamente diferentes e não sabemos, pensamos que os problemas estão distantes em favelas e no Nordeste. O mundo está pedindo socorro e não fazemos nada. Foi uma matéria completamente diferente, não encontrei nada igual no curso e nem imaginava que encontraria algo assim, nos faz pensar fora da caixa. Pensando que seremos gestores, vemos “todo mundo está numa onda ambiental, então precisamos ter esse pensamento.” Se estamos nos formando como administradores temos que ver isso na universidade, deveríamos ter mais matérias assim. (RELATÓRIO A3M, 2019)

Há elementos parecidos entre as falas antecedentes, o que dá pra compreender das percepções apresentadas pelas expressões que as saídas de campo proporcionam um aumento do repertório cognitivo dos alunos. Por mais que não seja algo totalmente novo e desconhecido, os lugares aos quais eles foram levados lhes proporcionaram uma experiência nova, aumentaram seu repertório criativo, e chamou atenção para a urgência da relação sociedade-

sustentabilidade.

Em concordância com o que a teoria previu anteriormente, e até mesmo com o que foi dito pelos alunos, embora toda uma preparação de base não seja uma garantia para a criatividade, é um consenso que quanto maior as experiências, as práticas, bagagem de conhecimento, maiores são as chances de se produzirem ideias que sejam inovadoras e de valor. (Alencar,1998). Portanto, é imprescindível promover um ambiente favorável à criatividade.

Pergunta 2 –Como vocês acham que as atividades da disciplina contribuíram para a formulação do repertório de vocês?

Aluno 1: Me impactou muito não ter direcionamento claro na atividade. Liberdade. Somos muito acostumados a ter direcionamentos com início meio e fim e passo-a-passos bem destrinchados de como temos que resolver os problemas, as atividades dos professores. Chegando aqui temos que decidir como fazer isso. Temos que estar atentos o tempo todo a informações para evitar desvios e “chegar em um lugar totalmente aleatório” inesperado, surpreendente.

Aluna 2: A foto nos fez perceber ou reparar pequenas coisas do dia-a-dia para encontrar a relação homem-natureza ou sair da rotina e ir para outros lugares, pensando onde podemos encontrar e o que encontrar a relação.

Aluno 1: A mudança de percepção é muito interessante. Sobre o tema [relação homem-natureza], vi colegas tirando fotos de lixo e pensei se o meu estaria errado.

Entrevistador: Aproveitando a fala, queria ouvir dos monitores. Para vocês o que significa estar aqui no Parque?

Vitor: Eu acho muito interessante a disciplina conseguir atingir os alunos com tanta profundidade. Estar aqui não é algo que os alunos façam por nota. Não é um conhecimento que se consegue “colando” do colega, é necessário engajamento e estímulos e a partir disso o aluno se desenvolve. Apenas por nota não há essa evolução, e não se aproveita tudo de uma experiência como essa que é muito expressiva. Para a criatividade, é um repertório que não se conseguiria de qualquer forma ou sozinho. Estamos estimulando cada vez mais gente a vir ao Parque. A primeira vez que vim ao Parque foi pela matéria.

Pela fala dos entrevistados podemos notar o impacto causado pelas ações do

projeto da disciplina. A intervenção em um pensamento habitual dos estudantes se dá em maior eficiência pela exposição a ambientes pouco conhecidos e frequentados ou até mesmo desconhecidos, o mais citado foi Parque Nacional.

- Respostas mais relevantes da pergunta aberta do questionário aplicado

“Pergunta: Qual atividade da disciplina você julga ter sido mais impactante para o desenvolvimento da criatividade e por quê?”

Respondente 1: As análises de quadros. Quando coloquei no papel o que eu estava vendo, desenvolvi bastante o meu pensamento crítico.

Respondente 2: O contato com a natureza é um espaço muito próximo de nós alunos que não tínhamos familiaridade. Além de nos trazer uma sensação de pertencimento. Acredito que a natureza nos ajuda a desenvolver o lado criativo a partir da realidade, a partir da relação que estabelecemos com a mesma.

Respondente 3: As descrições dos quadros antes e depois do exemplo de descrição sensível.

Respondente 4: O trabalho final, já que o tema era livre. Isso estimulou mais meu pensamento criativo. Além disso, anteriormente, a professora realizou uma série de exercícios com objetivo de ampliar o nosso horizonte criativo o que nos deixou com a mente mais aberta para realizarmos o trabalho final no auge da nossa criatividade.

Respondente 5: A aula dada em grupo, pois foi um momento em que tive que repensar o que é ensinar e como fazê-lo de forma criativa.

Respondente 6: A prova final, pois pude conectar meu curso à criatividade diretamente! Já tinha o hábito de desenhar e trabalhar com arte, só por isso não escolhi a mostra fotográfica e os desenhos como a mais impactante. Durante a prova, pude explorar outros aspectos da minha criatividade que não tinha feito ainda no curso.

Respondente 7: A Mostra fotográfica por se tratar de uma forma de atividade avaliativa inédita e sobre uma forma de arte que desconhecia os fundamentos. E também a Prova Online, com dias para refletir e poder dar uma resposta mais completa que as avaliações presenciais, que incentivam somente a decorar a matéria e não a pensar de fato, como foi o caso com a prova desta disciplina.

Respondente 8: As análises de quadros. Quando coloquei no papel o que eu estava vendo, desenvolvi bastante o meu pensamento crítico.

Respondente 9: A construção da amostra final. Porque foi necessário reunir todo o arcabouço teórico e prático coletado durante a disciplina, para construir um produto novo, coerente e aplicável a temática.

Respondente 10: O desenho do monstro. Acredito ter levado o meu pensamento criativo para dimensões da minha psique que estavam praticamente abandonados.

Respondente 11: a visita ao parque nacional pois como produtor rural, apreciei a proximidade com o cerrado e quero cultivar isso em minha organização

Respondente 12: mostra fotográfica - a realização de trabalho manual artístico na faculdade pois estamos acostumados a escrever e não criar objetos.

Respondente 13: Amostra fotográfica, como relacionar a fotografia com o tema "homem e natureza".

Respondente 14: visita ao parque, com a visualização de antigas obras de arte.

Respondente 15: As idas ao parque, pois tirou os alunos da zona de conforto para ter um olhar mais crítico, analítico e criativo.

Respondente 16: Creio que a atividade da análise da pintura de Van Gogh e a de tirar fotos, pois ambas fizeram pelo menos eu, olhar o mundo, analisar as coisas de outra forma.

Respondente 17: Fotografia porque sai da zona de conforto e nunca tinha feito algo parecido. Me fez pensar muito para entregar algo com qualidade.

Respondente 18: As idas ao parque apresentaram o conhecimento estimulando vários sentidos que não são explorados em sala.

Respondente 19: Mostra fotográfica. Pude pensar como faria e ser livre para fazer como quisesse.

Respondente 20: A mostra fotográfica porque me fez enxergar o homem de outra forma, e me inspirei na amostra dos meus colegas.

Respondente 21: Saídas de campo por darem à oportunidade de construir repertório e diversificar o ambiente comum a condução das aulas.

(FONTE: ELABORAÇÃO PRÓPRIA, QUESTIONÁRIO APLICADO, 2019)

Na pergunta aberta, os estudantes puderam expressar o que mais lhes estimulou a criatividade e no engajamento e por que. De acordo com o que os estudantes relataram com respeito a suas percepções, é possível notar que as formas de avaliação também despertaram um olhar diferente quando a sua visão. Muitos citam atividades que normalmente não causam entusiasmo, como a prova, ou atividades avaliativas, como apresentação de trabalho. Mas nesta forma como essas atividades foram apresentadas para a turma, elas causaram resultados positivos, tanto individualmente quanto ao trabalho coletivo e em grupos que eles desenvolveram.

A atividade que foi mais citada nas respostas foi a mostra fotográfica. Segundo um apanhado geral da opinião, esta foi a atividade que mais gerou comoção no sentido de lhes tirar da zona de conforto, tanto com respeito ao

pensamento quando a ideia que se pretendia transmitir, para assim poder e criar uma peça boa e criativa para expor.

A criatividade floresce muito mais quando o indivíduo realiza tarefas mobilizado mais pelo prazer e satisfação do que pela obrigação e pelo dever. (ALENCAR, 1998).

4.5 Relação entre desenvolvimento de competências criativas e estímulos através de arte

TABELA 5 - Processo de aprendizagem da competência criativa

	1	2	3	4	5
A criatividade é uma competência que pode ser desenvolvida pelo indivíduo	0%	0%	4,3%(2)	26,1%(12)	69,6%(32)
A competência criativa foi desenvolvida com os estímulos de aprendizagem proporcionados durante esta disciplina	0%	0%	13%(6)	32,6%(15)	54,3%(25)
É importante para a minha formação como administrador o desenvolvimento da competência criativa.	0%	0%	2,2%(1)	10,9%(5)	(87%)40
Existe uma relação entre o desenvolvimento de minhas competências criativas e os estímulos de aprendizagem através da arte apresentados no decorrer da disciplina.	0%	0%	8,7%(4)	43,5%(20)	47,8%(22)
Existe relação entre a arte, os conteúdos de administração, e desenvolvimento da criatividade.	0%	2,2%(1)	4,3%(2)	21,7%(10)	71,7%(33)

Fonte: Elaboração própria.

A relação existente entre o desenvolvimento de competências criativas e estímulos de aprendizagem através de arte foi uma concordância alcançada entre as maiores escalas, 4 e 5. É interessante destacar que 71,7% dos estudantes concordam totalmente com a afirmação, e conseguiram conectar arte, conteúdos de administração e desenvolvimento de competência criativa, e 27,7% concordam parcialmente com isso. Podemos dizer que é uma visão disruptiva da maioria dos conteúdos e disciplinas ministrados no curso de administração.

Há uma clara relação identificada pelos alunos entre os estímulos de arte utilizados e a percepção dos estudantes quando ao seu desenvolvimento em relação à competência criativa. É possível compreender a relação entre arte e aprendizagem ao olhar para realidades complexas e constantemente mutáveis. O olhar diversificado e crítico que a arte proporciona ao contexto em que ela está

submetida, A arte não é tangível, ou previsível, sendo assim ela possibilita a formulação do problema que faz parte do processo de aprendizagem. Ao colocar a aprendizagem sob a perspectiva da arte, esta se submete ao processo de invenção. Portanto, é necessário olhar através de diversas perspectivas para melhor compreender o ambiente. Então se vê a importância fundamental da união de conhecimentos e campos de estudos.

É preciso considerar a importância da competência criativa relevante para futuros gestores e para as organizações um passo à frente que tem aumentado a busca por adotar modelos de desenvolvimento e sustentabilidade.

Essa importante competência não é um atributo inato, mas é uma capacidade adquirida ao longo do processo de aprendizagem. (Zago, Retour, 2013). Assim como a criatividade, que conforme a teoria investigada nesta pesquisa indaga, é um potencial inerente ao homem, e os processos criativos não se restringem somente a arte (Ostrower, 1977). É possível notar que a criatividade pode ser desenvolvida no âmbito acadêmico. E o talento criativo pode ser definido como a produção de ideias novas e novas concepções que se transformam em matéria prima para modificar realidades (Fitzherdert e Leitão, 1999).

Além disso, a grande maioria dos respondentes concorda que a criatividade é uma competência que pode ser desenvolvida no indivíduo, por possivelmente se sentirem mais criativos e estimulados após a participação nos exercícios.

Analisar que grande parte, 87% considera importante para a formação como administrador o desenvolvimento da competência criativa, é perceber que essa competência se tornará cada vez mais importante, visto que as organizações almejam ter dentre seus colaboradores pessoas que possuem as competências para o melhor desempenho no trabalho.

5. CONCLUSÕES E RECOMENDAÇÕES

O problema de pesquisa desse estudo consistia em responder a seguinte pergunta de partida: Quais as relações entre estímulos de aprendizagem através da arte em contextos coletivos e o desenvolvimento de competências criativas na percepção dos alunos de graduação em administração da UNB?

Em função do que foi visto e dos resultados obtidos com as formas de coletas de dados, podemos concluir que a percepção que os alunos têm quanto ao uso de estímulos através da arte a fim de contribuir para incentivar o desenvolvimento de competências criativas na graduação é que tais mecanismos são bastante eficientes em gerar um impacto de contribuição positivo para o seu pensamento crítico e criativo.

Com respeito aos objetivos específicos, estes foram alcançados ao longo do desenvolvimento da pesquisa. Ao fazer o levantamento dos mecanismos utilizados para estimular a criatividade num contexto coletivo, foi possível descrevê-los para evidenciar quais são as formas de estímulos utilizadas em aulas. Foi possível identificar a percepção dos indivíduos sobre o desenvolvimento de suas ideias e competências em relação ao talento criativo, e quanto ao uso de estímulos visuais e interações para o desenvolvimento do conhecimento, atendendo a mais dois objetivos específicos inicialmente propostos, tendo como resultado os apresentados nas tabelas 3 e 4 na qual se pode notar uma resposta favorável às ações empregues. Ficou assim perceptível com as respostas obtidas que há uma relação, percebida por eles mesmos, entre o desenvolvimento de competências criativas com estímulos de aprendizagem através da arte, conforme o objetivo 5 propunha.

O último objetivo específico que foi o de mapear os possíveis desdobramentos e contextos de uso dessas competências criativas foi apresentado na fala dos participantes do grupo focal que disseram que passaram a ter uma visão diferente das coisas em relação à criatividade e sustentabilidade, e usarem isso de várias formas na vida acadêmica ou profissional.

Entretanto, por se tratar de um tema de caráter exploratório e que ainda está se aprimorando em seu campo de articulação e extensão, notou-se nesse estudo a carência de descrever esse processo de aprendizagem aqui

apresentado, e de verificar o impacto dessa formação de uma rede de ensino-aprendizagem da competência criativa na graduação. Infelizmente esse estudo não foi capaz de alcançar de maneira longínqua tais desdobramentos. Portanto, recomenda-se a estudos futuros que avancem na temática, que possam chegar ao ponto de conseguir ter a medição desses impactos para a formação de um administrador ter o desenvolvimento da competência criativa.

6 REFERÊNCIAS

ALENCAR, Eunice. FLEITH, Denise Souza. **Inventário de Práticas Docentes que Favorecem a Criatividade no Ensino Superior**. Brasília, 2004.

ALENCAR, Eunice ML. **O estímulo à criatividade no contexto universitário**. *Psicologia escolar e educacional*, v. 1, n. 2-3, p. 29-37, 1997.

ALENCAR, Eunice ML. **O estímulo à criatividade no contexto universitário**. *Psicologia escolar e educacional*, v. 1, n. 2-3, p. 29-37, 1997.

ALENCAR, E. M. L. S. de; GALVÃO, A. C. T. **Condições favoráveis à criação nas ciências e nas artes**. In: VIRGOLIM, Â. M. R. (Org.). *Talento criativo: expressão em múltiplos contextos*. Brasília: Editora UnB, 2007. v. 1, p. 103-120.

BRAUM, Loreni. CARMO, Hermani. SÁ. **Criatividade no ensino superior: uma análise da percepção dos discentes sobre as práticas dos docentes**. *Revista Capital Científico – Eletrônica (RCCe)* 2016.

DUTRA, J. S. **Competências: conceitos e instrumentos para a gestão de pessoas na empresa moderna**. São Paulo: Atlas, 2004.

FARIA, Maria F. B., VARGAS, Eduardo R., MARTINEZ, Albertina M. (organizadores). **Criatividade e inovação nas organizações : desafios para a competitividade** / – – 1. ed. – – São Paulo: Atlas, 2013.

FERRO, Maria da Glória Duarte **Psicologia da aprendizagem: fundamentos teórico-metodológicos dos processos de construção do conhecimento** / Maria da Glória Duarte Ferro, Maria do Socorro Santos Leal Paixão. – Teresina: EDUFPI, 2017

FITZHERBERT, V.; LEITÃO, S.P. **Repensando a criatividade na empresa**. *Revista de Administração Pública*, n.33, v. 6, p. 115-126, 1999.

FLEURY, Maria Tereza Leme; FLEURY, Afonso. **Construindo o conceito de competência**. *Rev. adm. contemp.*, Curitiba, v. 5, n. spe, p. 183-196, 200.

GIL, A. C.. **Métodos e técnicas de pesquisa social**. São Paulo: Atlas, 1999.

GUILLAUMON, Siegrid. **Relatório A3M**. Brasília, 2019.

HORTH, David Magellan; PALUS, Charles J. **Navigating complex challenges: creative competencies for contemporary leadership**. De Montfort Business Mastery Series, v. 2, n. 1, p. 12-18, 2003.

KASTRUP, Virgínia. **Aprendizagem, arte e invenção**. *Psicologia em Estudo*, v. 6, n. 1, p. 17-27, 2001.

MARCONI, Marina de Andrade. LAKATOS, Eva Maria. **Fundamentos de metodologia científica**, v. 5, 2003.

MAGAVE, Jade Pena. **O que acontece com a pesquisa quando a Arte toma a frente? Potencialidades da pesquisa baseada em arte**. São Paulo, 2014.

OLIVEIRA, Marilda Oliveira de; CHARREU, Leonardo Augusto. **Contribuições da perspectiva metodológica “Investigação baseada nas artes” e da artografia para as pesquisas em educação**. Educação em Revista. Belo Horizonte, v. 32, n. 1, p. 365-382, 2016.

OSTROWER, Fayga. **Criatividade e processos de criação**. Rio de Janeiro: Vozes, 1977.

PEREIRA, Mônica S. N. **Posições Conceituais em Criatividade**. Psicologia em Estudo, 01 August 2018, Vol.23, Brasília, 2018.

ROSAS, A. (1988). **Universidade e criatividade**. Anais do VII Seminário Nacional sobre Superdotados (pp. 121-124). Rio de Janeiro: SENAI

SAMPIEIRI, H., Roberto, COLLADO, Fernández, C., LUCIO, B., Pilar, M. D. **Metodologia de Pesquisa**. [Minha Biblioteca]. Retirado de <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/9788565848367/>

SANTOS, Otávio Luis. **As etapas do processo criativo propostas por Graham Wallas identificadas em processos de criação em ambientes digitais**. In: XXVII Congresso da Anppom-Campinas/SP. 2017.

TERRA, J. C. C. **Gestão da criatividade**. Revista de Administração, v. 3, n. 35, p. 38-47, 2000.

TODD, Lubart. **Psicologia da criatividade**. Porto Alegre. Editora Artmed, v. 192, 2007.

VERGARA, Sylvia C. **Métodos de pesquisa em administração**. – São Paulo: Atlas, 2005.

VERGARA, Sylvia C. **Projetos e Relatórios de Pesquisa em Administração**. 14 ed. São Paulo: Atlas, 2013.

KASTRUP, Virgínia. **Aprendizagem, arte e invenção**. Psicol. estud. [online]. 2001, vol.6, n.1, pp.17-27. ISSN 1413-7372.

ZAGO, Célia Cristina and RETOUR, Didier. **Cultura organizacional: nível coletivo constitutivo da gestão por competências**. Gest. Prod. [online]. 2013, vol.20, n.1, pp.180-191. ISSN 0104-530X.

Departamento de Administração. Informações sobre o curso. http://www.adm.unb.br/index.php?option=com_content&view=article&id=446&Itemid=102_ acesso em: 06 março 2019

APÊNDICES

Apêndice A – Estrutura do questionário aplicado

Esse questionário tem o objetivo de coletar a opinião dos estudantes de graduação da UNB que já cursaram a disciplina Criatividade e Inovação nas Organizações, do Departamento de Administração. Essa pesquisa faz parte do procedimento de coleta de dados para um Trabalho de Conclusão de Curso. Por favor, responda, caso tenha cursado a disciplina, de acordo com a sua percepção quanto a disciplina e os recursos didáticos utilizados. A escala é de 1-5, sendo: 1- discordo totalmente; 2 - discordo parcialmente; 3-não concordo nem discordo; 4 - concordo parcialmente; 5- concordo totalmente.

1. Qual o seu curso?
2. Os recursos didáticos utilizados nesta disciplina forneceram estímulo à criatividade no contexto coletivo da sala de aula.
3. O uso dos outros espaços físicos além da sala de aula foi efetivo para o estímulo ao desenvolvimento de pensamento crítico e criativo.
4. Fui incentivado a desenvolver a minha criatividade nesta disciplina
5. Eu me dediquei mais para realizar as atividades desta disciplina do que para outras com metodologias tradicionais de ensino
6. São benéficos os métodos didáticos de uso da arte para desenvolver pensamento crítico e criativo.
7. O uso da criatividade nas abordagens do professor me desafiou para expor minhas habilidades e talentos criativos na entrega das minhas atividades avaliativas
8. Potencializei o meu desenvolvimento em relação ao meu talento criativo.
9. Considero que contribui com o curso gerando ideias novas mobilizando a criatividade.
10. Desenvolvi uma fotografia melhor a partir dos exercícios de sensibilização realizados com a observação de obras de arte em sala de aula e no CCBB
11. Entreguei a peça mais criativa que pude para a mostra fotográfica como resultado das didáticas utilizadas na disciplina
12. As metodologias não convencionais geraram maior engajamento da minha parte na disciplina para desenvolver minha criatividade

13. Identifico a relação entre os métodos de ensino com estímulos visuais (através da observação de quadros e obras de arte) e o enriquecimento no processo de aprendizagem
14. Identifico uma relação entre os métodos de ensino com estímulos visuais (através da observação de quadros e obras de arte) e um enriquecimento no processo de desenvolvimento do conhecimento
15. Identifico uma relação entre os métodos de ensino com estímulos visuais (através da observação de quadros e obras de arte) e um enriquecimento no processo de desenvolvimento da sensibilidade
16. A criatividade é uma competência que pode ser desenvolvida pelo indivíduo
17. A competência criativa foi desenvolvida com os estímulos de aprendizagem proporcionados durante esta disciplina
18. É importante para a minha formação como administrador o desenvolvimento da competência criativa.
19. Existe uma relação entre o desenvolvimento de minhas competências criativas e os estímulos de aprendizagem através da arte apresentados no decorrer da disciplina.
20. Existe relação entre a arte, os conteúdos de administração, e desenvolvimento da criatividade.

Escala de concordância:

1	2	3	4	5
---	---	---	---	---

Pergunta Aberta

1. Qual atividade da disciplina você julga ter sido mais impactante para o desenvolvimento da criatividade e por quê?

APÊNCIDE B – respostas integrais obtidas na pergunta aberta

Qual atividade da disciplina você julga ter sido mais impactante para o desenvolvimento da criatividade e por quê?

46 respostas

-A mostra fotografia no parque nacional porque vivenciamos novas experiências, enriquecendo nossas habilidades.

-Desenho com uma linha só.

-As apresentações dos seminários.

-Visitas fora da UnB porque aumentaram meu repertório.

-O contato com a natureza e um espaço muito próximo de nos alunos que não tínhamos familiaridade. Além de nos trazer uma sensação de pertencimento. Acredito que a natureza nos ajuda a desenvolver o lado criativo a partir da realidade, a partir da relação que estabelecemos com a mesma.

-A amostra fotográfica.

-Trabalho final, porque tive que trabalhar bastante a criatividade para remeter ao meu trabalho que era sobre poluição.

-As descrições dos quadros antes e depois do exemplo de descrição sensível.

-Mostra fotográfica.

-Amostra fotográfica, como relacionar a fotografia com o tema "homem e natureza".

-O trabalho final, já que o tema era livre. Isso estimulou mais meu pensamento criativo. Além disso, anteriormente, a professora realizou uma série de exercícios com objetivo de ampliar o nosso horizonte criativo o que nos deixou com a mente mais aberta para realizarmos o trabalho final no auge da nossa criatividade.

-A prova final, pois pude conectar meu curso à criatividade diretamente! Já tinha o hábito de desenhar e trabalhar com arte, só por isso eu não escolhi a mostra fotográfica e os desenhos como a mais impactante. Durante a prova, pude explorar outros aspectos da minha criatividade que não tinha feito ainda no curso.

-O maior impacto foi o resultado do conjunto de todas as atividades, pois permitiu criar uma nova dimensão. Cada atividade contribuiu para uma visão de ambiente.

-A apresentação final, com as fotografias e esculturas de gesso.

-Fotografia.

-A Mostra fotográfica por se tratar de uma forma de atividade avaliativa inédita e

sobre uma forma de arte que desconhecia os fundamentos. E também a Prova Online, com dias para refletir e poder dar uma resposta mais completa que as avaliações presenciais, que incentivam somente a decorar a matéria e não a pensar de fato, como foi o caso com a prova desta disciplina.

-Amostra fotográfica.

-A aula dada em grupo, pois foi um momento em que tive que repensar o que é ensinar e como fazê-lo de forma criativa.

-As análises de quadros. Quando coloquei no papel o que eu estava vendo, desenvolvi bastante o meu pensamento crítico.

-Contato noturno com o parque.

-A construção da amostra final. Porque foi necessário reunir todo o arcabouço teórico e prático coletado durante a disciplina, para construir um produto novo, coerente e aplicável à temática.

-A mostra as saídas para o Parque Nacional foram muito impactantes.

-O desenho do monstro. Acredito ter levado o meu pensamento criativo para dimensões da minha psique que estavam praticamente abandonados.

-A visita ao parque nacional, pois como produtor rural, apreciei a proximidade com o cerrado e quero cultivar isso em minha organização.

-Mostra fotográfica. A realização de trabalho manual artístico na faculdade pois estamos acostumados a escrever e não criar objetos.

-Mostra fotográfica. A realização de trabalho manual artístico na faculdade. Estamos acostumados a apenas escrever e não criar objetos.

-Visita ao parque, com a visualização de antigas obras de arte.

-As idas ao parque, pois tirou os alunos da zona de conforto para ter um olhar mais crítico, analítico e criativo.

-A mostra fotográfica por estimular a criatividade.

-Creio que a atividade da análise da pintura de Van Gogh e a de tirar fotos, pois ambas fizeram pelo menos eu, olhar o mundo, analisar as coisas de outra forma.

-A exposição das obras na FACE, porque o impacto que a turma quis gerar foi majoritariamente externo, então sinto que houve maior esforço por parte de todos.

-A ida ao parque nacional, pois fez com que nós tenhamos uma experiência direta com o mundo externo.

-Elaborar uma dinâmica de acordo com o artigo. Me fez observar e associar a teoria com uma prática curta que tinha que ser bem entendida.

-O desenvolvimento da fotografia.

-Fotografia porque sai da zona de conforto e nunca tinha feito algo parecido. Me fez pensar muito para entregar algo com qualidade.

-As idas ao parque apresentaram o conhecimento estimulando vários sentidos que não são explorados em sala.

-Mostra fotográfica. Pude pensar como faria e ser livre para fazer como quisesse.

-A montagem da mostra fotográfica.

-Mostra.

-A mostra fotográfica porque me fez enxergar o homem de outra forma, e me inspirei na amostra dos meus colegas.

-Saídas de campo por darem a oportunidade de construir um repertório e diversificar o ambiente comum à condução das aulas.

-A prova me fez utilizar conhecimento muito além dos técnicos em relação ao material de estudos.

-A fotografia por ter nos tirado da zona de conforto e ido em busca de algo novo.

APÊNDICE C – Perguntas do grupo focal

1. Com respeito à didática de aprendizagem, como a vinda ao Parque, o estímulo à criatividade e à reflexão sobre a sustentabilidade fez sentido para vocês?
2. Como vocês acham que as atividades da disciplina contribuíram para a formulação do repertório criativo de vocês?
3. Monitores, para vocês o que significa estar aqui no Parque?