

# Regras da Criatividade:

## tire ideias da cabeça e leve-as para o mundo

Autora: Tina Seelig (2020)

Todos nós temos a capacidade de inventar ideias altamente criativas quando somos solicitados. Infelizmente, não há muitas ocasiões em que podemos fazer isso. É mais comum nos proporem questões que têm uma resposta “certa”, e temos receio das consequências se dermos a resposta “errada”.

Muitas das instruções que recebemos na vida sufocam sem querer a livre expressão da imaginação.

Imaginação não é só brincadeira de criança. Nós usamos para vislumbrar o cenário da nossa própria vida. Quanto mais imaginativos somos, mais vivamente conseguimos evocar os possíveis caminhos. Se a imaginação for limitada, estamos condenados a um pensamento pequeno e a fazer a mesma coisa que todo mundo, com pouquíssimas variações.

*Henry Ford: “Obstáculos são as coisas amedrontadoras que vemos quando desviamos o olhar do nosso objetivo”.*

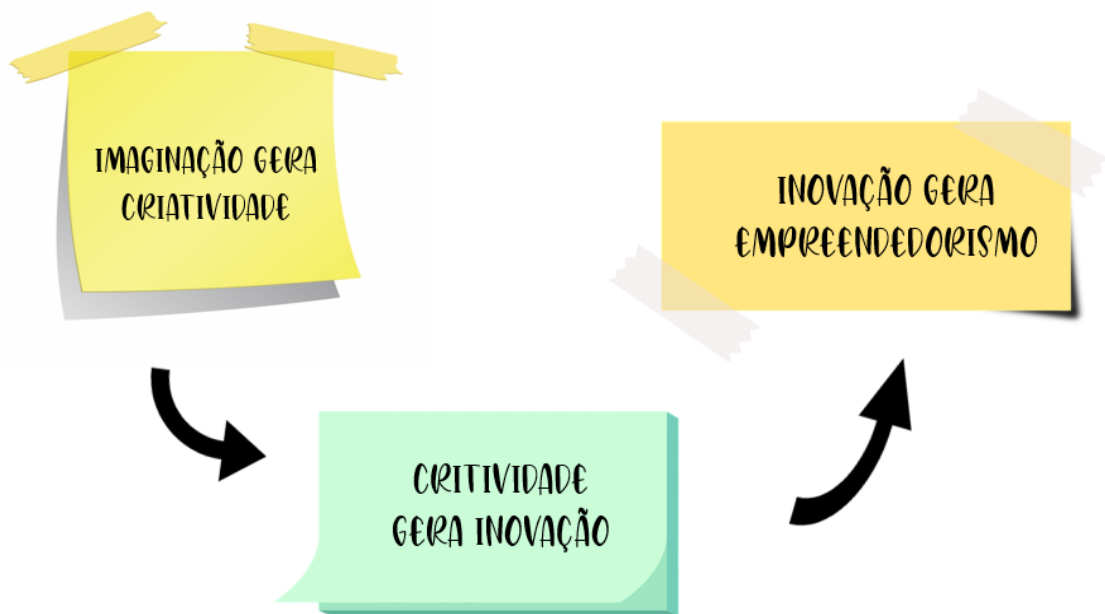
Esse é o cerne da criatividade: usar a sua imaginação para enfrentar um desafio e aproveitar a sua motivação para começar a experimentar.

Como podemos notar, a experimentação minuciosa é uma parte fundamental do processo criativo, que permite que você vá da imaginação, na qual vislumbra possibilidades até a criatividade na qual começa a encontrar soluções. A experimentação desvenda uma riqueza de alternativas para que você possa avaliar essas opções.

*“Empreendedores fazem muito mais do que o imaginável com muito menos do que parece possível (SEELIG, 2020).”*

Um modo de aumentar a criatividade é aperfeiçoando a capacidade de observar e aprender, ao conectar e combinar ideias, enquadrar problemas e ir além da primeira resposta certa. Você pode aumentar sua capacidade criativa construindo espaços que promovam a resolução de problemas, criando ambientes que apoiem a geração de ideias novas, montando equipes que sejam otimizadas para a inovação e contribuindo para uma cultura de estímulo à experimentação (SEELIG, 2020).

## Ciclo da Invenção



Fonte: Adaptado de Seelig (2020).

## O Ciclo da Invenção

- Imaginação é vislumbrar coisas que não existem;
- Criatividade é o uso da imaginação para enfrentar um desafio;
- Inovação é o uso da criatividade para gerar soluções únicas;
- Empreendedorismo é o uso da inovação para concretizar ideias únicas, inspirando a imaginação das pessoas.

Fonte: Seelig (2020)

## **IMAGINAÇÃO É VISLUMBRAR COISAS QUE NÃO EXISTEM**

Isso exige curiosidade, engajamento e a capacidade de conceber ideias. Essa habilidade é influenciada por suas experiências, tanto quanto as reais quanto as ficcionais. Portanto, quanto mais estímulos variados você tiver, como viagens, livros, comidas, músicas e filmes, mais poderosa será a sua imaginação. As ideias que imaginar podem ficar confortavelmente guardadas na sua mente, ou você pode compartilhá-las com as pessoas. Por exemplo, posso imaginar um animal que seja uma mistura de gato e pássaro ou uma refeição em que a sobremesa seja servida primeiro. Posso guardar essas ideias comigo ou dividi-las como acabei de fazer.

## **CRIATIVIDADE É O USO DA IMAGINAÇÃO PARA ENFRENTAR UM DESAFIO**

Ideias criativas preenchem uma necessidade específica e existem no mundo. São ideias novas para você, mas não necessariamente pra todo mundo. É importante distinguir imaginação de criatividade. Mentalizar paisagens à beira-mar requer imaginação, usar a imaginação para pintar um quadro requer criatividade. Vislumbrar um carro solar pede imaginação, já construir um de verdade exige criatividade.

## **INOVAÇÃO É O USO DA CRIATIVIDADE PARA GERAR SOLUÇÕES ÚNICAS**

Diferente da criatividade, ideias inovadoras são novas para o mundo, não somente para quem as inventou. Isso requer olhar para o mundo com um olhar renovado e envolve questionar pressupostos, reenquadrar situações e conectar diferentes disciplinas. As ideias transformadoras resultantes desse processo revelam oportunidades e enfrentam desafios de uma forma inédita. A diferença em relação à criatividade pode até parecer sutil. Porém, é de uma importância decisiva, já que a inovação exige muito além da solução criativa de problemas do dia a dia.

As empresas buscam inovação porque querem ideias transformadoras para competir num mercado altamente dinâmico. Exemplos de inovação são abundantes no mundo de hoje, como a impressão 3D (1984), o navegador de internet (1990) e o isolante feito com fungos (2007). Inovações ocorrem em todas as disciplinas e em tipos de empreitada, incluindo Matemática, Arte, Música e Culinária.

## **- EMPREENDEDORISMO**

É o uso da inovação para concretizar ideias únicas e, por consequência, inspirar à imaginação das pessoas. É claro que o empreendedorismo é necessário em negócios voltados para a comercialização de inovações, mas também é importante para qualquer empreendimento que dependa de um pensamento empreendedor para lidar com problemas complexos. Médicos empreendedores desenvolvem e oferecem procedimento que salvam vidas; educadores empreendedores inventam e adotam técnicas de ensino eficazes; e agentes responsáveis por políticas públicas elaboram e implementam leis pioneiras para mitigar problemas sociais.

O Ciclo da Invenção é um círculo virtuoso: os empreendedores tornam suas ideias possíveis ao inspirar a imaginação das pessoas – quem se junta ao projeto, quem funda o empreendimento, quem compra os produtos. Esse modelo é relevante para startups e firmas estabelecidas, assim como para empresas inovadoras de todos os tipos, nas quais a implementação da ideia – seja um produto, um serviço ou uma obra de arte – resulta no aumento da imaginação. Pense em produtos como o iPhone, o giz de cera e mesmo o fogão de cozinha, que liberaram a imaginação e a criatividade de milhões de pessoas inspiradas pelas novas possibilidades. Lembre-se ainda que líderes de qualquer organização, de um time de futebol a uma equipe de pesquisa, podem inspirar a imaginação de um país inteiro. Um espírito empreendedor contagia os demais, provocando uma onda de imaginação, criatividade, inovação e empreendedorismo.

A estrutura do Ciclo da Invenção também nos permite analisar o caminho, ao definir ações e atitudes necessárias para ensinar e aprender essas habilidades. Podemos observar cada etapa e determinar como dominar suas respectivas habilidades antes de seguir adiante.

# ATITUDES E AÇÕES DO CICLO DA INVENÇÃO

Resumi cada etapa do ciclo numa ação e numa atitude representativas que precisam acontecer naquele ponto específico:

**Imaginação** requer engajamento e a capacidade de vislumbrar alternativas.

**Criatividade** requer motivação e experimentação para enfrentar um desafio.

**Inovação** requer foco e reequadramento para gerar soluções únicas.

**Empreendedorismo** requer persistência e capacidades de inspirar as pessoas

# CICLO DA INVENÇÃO



## ESTUDO DE CASO

Mais de 60% dos detentos do estado da Califórnia voltam para a prisão três após serem soltos. Essa taxa de reincidência representa a falta de esperança. Em geral, eles saem após décadas de detenção e encaram um mundo com poucas opções, o preconceito arraigado e a falta de orientação sobre como reconstruir a vida. Muitos olham para o próprio futuro e não enxergam nada além de uma neblina, sem um norte para seguir. Não à toa, tantos regressam à vida no crime e são presos novamente.

Na tentativa de resolver esse grave problema, dois empreendedores de sucesso Chris Redlitz e Beverly Parenti abriram o programa de *The Last Mile* com o objetivo de preparar os detentos da Penitenciária Estadual San Quentin, na Califórnia, para terem êxito no retorno a vida em liberdade, por meio de aulas sobre negócios e tecnologia. Em parceria com outros voluntários especialistas em diversas áreas, eles se encontram com um grupo de quarenta detentos duas vezes por semana, ao longo de seis meses, ensinando empreendedorismo e formas de desenvolver habilidades como comunicação escrita, apresentação em público e computação.

Os participantes desenvolveram um projeto de empresa que trate de um problema social por meio da tecnologia e aprendem como fazer uma apresentação de cinco minutos para transmitir com eficácia esse plano. Após os seus meses, eles apresentam a ideia para uma plateia de líderes de negócios e companheiros de prisão. Entre os projetos já desenvolvidos no programa estão o Fitness Monkey, uma startup para incentivar as pessoas a abandonar o vício em drogas e praticar exercícios físicos; a TechSage, que ajuda ex-golpistas a se tornar desenvolvedores de aplicativos para celular e conseguir emprego após cumprirem pena; e a Funky Onion, que compra barato frutas e vegetais com imperfeições e os revende para restaurantes que, como vão cozinhá-los, não ligam para a aparência esquisita.

O que esses homens aprendem de mais importante é ver a suas mesmos como empreendedores capazes de trilhar um caminho para o futuro deles. Isso não é uma questão complicada apenas numa penitenciária - não é preciso passar um tempo preso para se sentir sem rumo. Inúmeras pessoas no mundo inteiro não se sentem confiantes para construir a vida com a qual sonham. Não sabem que direção estão seguindo e como superar os obstáculos ao longo do caminho. Não se veem como indivíduos inovadores, responsáveis e capazes de inventar o próprio futuro.

É um absurdo não ensinar aos jovens a serem empreendedores. Todos nós somos responsáveis por construir a nossa própria vida e por solucionar os grandes problemas mundiais, e a única maneira de fazer isso é com o conhecimento, as habilidades e as atitudes necessárias para tornar as ideias realidade. Infelizmente, boa parte da educação forma trata da memorização, e não da inovação. Destaca os heróis, em vez de ensinar os alunos a serem heroicos. E apresenta problemas que têm uma resposta certa, enquanto os desafios da vida real trazer um número infinito de soluções possíveis. As pessoas deveriam sair da escola com agência, sentindo-se emponderadas para responder às oportunidades e aos desafios à espera delas.

## REFERENCIAS

SEELIG, T. Regras da Criatividade: tire ideias da cabeça e leve-as para o mundo. Schaffer Editorial. 2020.