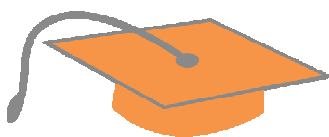




Criatividade
e Inovação

PROCESSO WALT DISNEY





Ensino Secundário / Profissional

	Breve descrição Atividade que apresenta um processo faseado de geração de ideias, desenvolvido por Walt Disney. Os alunos poderão, em grupos, aplicar este processo, gerando ideias para um determinado objeto.
	Competências a desenvolver Capacidade de análise e avaliação de situações, Capacidade de argumentação, Capacidade de comunicação, Criatividade, Tomada de decisões
	Duração 60 minutos
	Complexidade ● ● ● ● ●

Direitos de Autor

Todos os direitos reservados. Nenhuma parte deste guião pode ser reproduzida ou utilizada para fins comerciais, por qualquer modo ou por qualquer meio – eletrónico, mecânico (incluindo fotocópia), de gravação ou qualquer outra forma copiada – sem autorização prévia, por escrito, do Editor.

É concedida permissão aos participantes do Projeto *Empreendedorismo nas Escolas da CIM do Ave* (ano letivo 2014/2015) para reproduzirem páginas deste guião apenas para fins não comerciais.

Qualquer solicitação para fotocópia, gravação, transmissão e/ou reprodução de qualquer parte deste trabalho deve ser dirigida por escrito à GesEntrepreneur – Empreendedorismo Sustentável, Lda. (Rua 7 de Junho de 1759, Nº 1, Lagoal, 2760-110 Caxias).

GUIA DA ATIVIDADE



MATERIAL:

- ▶ Apresentação “Processo Walt Disney”
- ▶ Computador
- ▶ Videoprojetor
- ▶ Cartolinas ou Folhas de papel A3 (uma por grupo)
- ▶ Marcadores
- ▶ Objeto para a geração de ideias (um por grupo, sendo o mesmo objeto para todos os grupos) – por exemplo: copos de plástico, enchumaços, CD’s, etc.



OBJETIVOS:

- ▶ Conhecer e perceber um processo de geração de ideias, constituído por várias fases.
- ▶ Treinar o processo de geração de ideias.



PREPARAÇÃO:

- ▶ Prepare um videoprojetor e um computador para projetar a apresentação “Processo Walt Disney”.
- ▶ Escolha um objeto para a geração de ideias. Este objeto deve ser pequeno e simples. Fica ao critério do professor escolher um objeto igual para todos os grupos (por exemplo: copos de plástico, enchumaços, CD’s, etc.).

Deverá ter tantos exemplares quanto o número de grupos, já que o processo de geração de ideias é beneficiado quando cada grupo pode mexer no objeto.

- ▶ Mediante o objeto que escolher, defina uma história que explique a razão pela qual o objeto não pode continuar a ser utilizado. Na implementação da atividade encontram-se alguns exemplos de possíveis cenários.
- ▶ Mediante o número de alunos na turma, veja quantos grupos poderá formar, tendo em conta que o número total de grupos deverá ser múltiplo de três. Os grupos deverão ter entre 3 e 5 elementos.

**IMPLEMENTAÇÃO:**

- ▶ Pergunte aos alunos se conhecem o termo “brainstorming”, também conhecido em português como “tempestade de ideias”.

Depois de ouvir as respostas, conclua que uma atividade de *brainstorming* consiste numa reflexão em grupo para gerar ideias inovadoras, visando a resolução de um determinado problema.

Neste sentido, é importante a heterogeneidade do grupo para que se obtenham ideias variadas.

- ▶ Explique aos alunos quais são as regras que se deve ter presentes quando se realiza um exercício de *brainstorming*:

- As críticas são rejeitadas: nenhuma ideia é recusada ou julgada como errada ou absurda. Todas as ideias devem ser ouvidas e anotadas. No processo de geração de ideias deve ignorar-se a importância da ideia, a sua utilidade e aplicabilidade, já que neste patamar todas as ideias são válidas.
- A criatividade é bem-vinda: deve ser registada qualquer ideia que surja, sem preconceitos e sem medo de ser avaliada. Devem deixar-se as inibições para trás.
- Quantidade é necessária: quanto mais ideias forem geradas, mais provável será encontrar uma boa ideia. Quantidade acaba por gerar qualidade.
- Combinações e melhoramentos são importantes: devem-se construir e reconstruir ideias partindo das suas próprias ideias e das ideias dos outros.

- ▶ Acrescente ainda que este processo de reflexão passa por fases, pelo que tanto há fases em que surgem muitas ideias como há fases em que as ideias surgem de forma lenta. Quando o processo abranda, é uma boa altura para rever as ideias geradas até então e trabalhá-las ou construir outras a partir das existentes.

- ▶ Divida os alunos pelo número de grupos que determinou previamente.

Lembre-se que nesta atividade é necessário que o número de grupos seja múltiplo de 3 (têm de existir, por exemplo, 3 ou 6 grupos).

Deverá fazê-lo de forma aleatória e para isso poderá recorrer a uma dinâmica de divisão de grupos.

- ▶ Coloque em cada mesa uma folha de papel A3 (ou uma cartolina), alguns marcadores e um exemplar do objeto escolhido (sem explicar para que será utilizado).
- ▶ Exponha aos alunos o problema com que se deparam, contando a história associada ao objeto previamente escolhido.

Para qualquer objeto escolhido deve ser delineado um determinado cenário que exponha um problema, seja por estar fora de moda, por questões de saúde, por evolução de determinada tecnologia ou por qualquer outro motivo.

Todos os grupos representam uma empresa que fabrica esse objeto, a qual tem grandes quantidades do mesmo em armazém, pelo que o grupo deve procurar encontrar soluções para escoar esse *stock*.

Seguem-se alguns exemplos de potenciais cenários:

– Enchumaços:

Cada grupo tem uma fábrica de enchumaços. Contudo, como sabem, o enchumaço saiu de moda e têm em armazém 5.000 pares de enchumaços, o que representa um grande prejuízo para vós.

Assim, têm de tentar encontrar uma solução viável para escoar todo o produto existente em armazém, procurando utilizações alternativas.

– Copos de plástico:

Saiu um decreto-lei que afirma que o plástico utilizado no fabrico dos copos tem um componente prejudicial à saúde, quando colocado em contacto com líquidos.

Neste sentido, enquanto empresários que são, têm de tentar escoar 1.000 caixas de copos de plástico que possuem em armazém.

Para tal, devem procurar utilidades diferentes para se atribuir aos copos de plástico, sabendo que não se podem ingerir líquidos desses copos.

- ▶ Refira que cada grupo tem então 10 minutos para realizar um exercício de *brainstorming* de forma a encontrar pelo menos 15 ideias de utilizações alternativas para o objeto que têm. Devem ter em atenção as regras de *brainstorming* já conhecidas.

- ▶ Ao longo dos 10 minutos vá referindo quantos minutos faltam para terminar o exercício.

Circule de mesa em mesa de modo a verificar que os grupos estão somente a listar ideias sem as avaliar. Se encontrar grupos a discutir e avaliar ideias, deverá lembrar-lhes que isso vai contra as regras de *brainstorming*.

Poderá, também, incutir um pouco de competição entre os grupos, dizendo-lhes que o outro grupo já tem mais ideias que eles.

Sempre que um grupo achar que não consegue encontrar mais ideias, estabeleça uma pequena meta para o grupo, pedindo que cheguem às X ideias (veja quantas ideias o grupo tem e peça mais algumas, de modo a incentivar os alunos a ultrapassar os seus limites; por exemplo, se o grupo tiver definidas 12 ideias, peça que cheguem às 15).

- ▶ Rode as folhas A3 / cartolinas entre os grupos, no sentido do ponteiro dos relógios (deve rodar as folhas entre cada conjunto de 3 grupos).
- ▶ Nesta segunda fase da atividade, peça aos alunos para selecionarem em grupo as 5 melhores ideias da lista que têm à frente (devem assinalá-las de forma visível: utilizando outra cor, sublinhando, fazendo um círculo, etc.).
- ▶ Faça uma nova rotação das folhas A3 / cartolinas, igualmente no sentido dos ponteiros do relógio, entre cada conjunto de 3 grupos de alunos.

- ▶ Exponha então a 3ª fase da atividade, na qual os grupos devem olhar somente para as 5 ideias selecionadas na folha que têm à frente e escolher, de entre as cinco, a ideia que julguem ser a mais apropriada para que a empresa consiga escoar o stock que tem em armazém e, assim, obter lucro.
- ▶ Rode novamente as folhas A3 / cartolinas dos grupos, de modo a que cada grupo tenha de volta a sua folha inicial.
- ▶ Peça aos grupos para olharem para a sua folha, de forma a verificarem quais as ideias selecionadas e qual a ideia escolhida por outro grupo.

Pergunte então a cada grupo:

- Qual foi a ideia escolhida?
- Concordam com essa escolha?
- Se não, qual a ideia que teriam escolhido? Porquê?



INSTRUÇÕES PARA REFLEXÃO:

- ▶ Discuta com os alunos a atividade, de forma a refletirem sobre os três momentos vivenciados e a importância dos mesmos.

Devem chegar às seguintes conclusões:

Esta atividade percorre um caminho que se inicia com a elaboração de um diagnóstico, passa depois por um processo de análise e finaliza-se com um momento avaliativo, sendo que cada etapa se constrói com base na etapa anterior.

Segue-se a explicação de cada um dos momentos.

– 1º Momento

Consiste num exercício de *brainstorming*, no qual se pretende gerar o maior número possível de ideias. Nesta fase não se devem colocar barreiras imaginárias, mas sim sonhar e alargar horizontes, saindo do que é óbvio. Deve “pensar-se fora da caixa”, procurando identificar soluções para o problema identificado.

O facto de terem trabalhado em grupo permitiu obter uma lista de ideias mais completa e variada do que se tivessem trabalhado individualmente, pois “duas cabeças pensam melhor que uma”.

– 2º Momento

Partindo de uma lista de ideias foi feita uma seleção das mesmas, utilizando critérios definidos pelos membros do próprio grupo. Podem, por exemplo, ter selecionado as ideias que lhes pareciam mais inovadoras ou aquelas em que o produto teria mais procura.

Esta fase permite, assim, efetuar uma filtragem de ideias, selecionando as que possam ser exequíveis, partindo de uma listagem mais alargada.

– 3º Momento

É uma fase de avaliação, em que se trabalha com base numa lista de potenciais soluções.

Esta fase exige mais rigor, mais detalhe e maior cuidado na análise das ideias previamente selecionadas, pelo que os critérios de avaliação são mais exaustivos do que os critérios utilizados na seleção.

É objetivo desta fase eleger a solução ideal para o problema exposto.

- ▶ Depois de realizado o processo faseado de geração de ideias, pergunte aos alunos que nome é que atribuiriam a cada uma das três fases do processo.
- ▶ Conclua o exercício, contextualizando o processo de geração de ideias que praticaram e revele o nome das diferentes fases. Para tal, projete a apresentação “Processo Walt Disney”.

É importante que as seguintes ideias sejam transmitidas durante a explicação do processo de geração de ideias em questão:

O processo de geração de ideias realizado denomina-se Processo Walt Disney, já que o cineasta e produtor de desenhos animados Walter Elias Disney (1901-1966) afirmou que para se gerar uma ideia se deve passar por 3 fases, a que chamou de:

- Fase do Sonhador
- Fase do Analista
- Fase do Perfeccionista

De seguida encontra-se uma explicação de cada uma das fases de geração de ideias defendidas por Walt Disney.

Fase de Sonhador

Esta fase consiste na geração de ideias, as quais não podem ser julgadas. Quando as pessoas falam, geralmente retraem-se com receio de serem criticadas. Estas são geralmente confrontadas com questões como “E se?” ou “Como é que farei isto?”. A etapa do Sonhador representa, assim, a “criança que há em nós”, pois uma criança não tem medo do que os outros pensam e raramente evita pronunciar palavras ou ideias.

O sonhador representa também “as possibilidades, não os problemas”, o que significa que quando alguém apresenta ideias, não deve ser julgado por terceiros. Neste sentido, ninguém deve apontar os problemas que poderão ocorrer quando uma sugestão é feita.

Esta fase reforça ainda a ideia de que “nenhuma ideia é uma má ideia”, sendo que todas as ideias que surjam, por mais ridículas ou estranhas que pareçam, são ideias válidas.

Nesta fase deve-se “pensar fora da caixa” (think outside the box), distanciando-se do habitual e tentando procurar novas e melhores ideias.

Em suma, a fase do sonhador consiste na geração do maior número possível de ideias, sem serem avaliadas ou criticadas, sendo que o importante aqui não é a qualidade, mas sim a quantidade.

Fase de Analista

Nesta etapa, deve-se continuar afastado do receio de se ser julgado. Ao invés, devem perguntar a si próprios “como é que isto é possível?” em vez de afirmarem “isto não é possível”.

Esta fase representa, assim, a análise das ideias geradas na fase do sonhador. Pegando na “tempestade de ideias” criada na fase anterior, deve-se procurar perceber como é que as mesmas serão possíveis de concretizar.

Fase do Perfeccionista

Esta fase consiste numa avaliação sistemática das ideias geradas, com vista a encontrar potenciais soluções para possíveis problemas.

Torna-se necessário olhar para as hipóteses de forma cuidada, utilizando-se critérios específicos de avaliação, para que a escolha seja a mais acertada. É nesta etapa que se encontram soluções para muitos problemas formulados.

- ▶ Pergunte aos alunos quais consideram ser os aspetos positivos e negativos do processo de geração de ideias de Walt Disney.
- ▶ Questione também se preferiam ter sido os próprios a escolher uma solução para o produto apresentado ou se o processo faseado de Walt Disney ajudou a filtrar ideias e a fazer uma melhor escolha final.
- ▶ Conclua esta atividade referindo que qualquer pessoa tem ideias, já que as mesmas surgem naturalmente. A questão mais complicada é passar da ideia à prática.