

COMBINAÇÃO DE TÉCNICAS PARA SOLUÇÕES CRIATIVAS: Brainwriting 635 e Analogia Sinética

COMBINING TECHNIQUES FOR CREATIVE SOLUTIONS: Brainwriting 635 and Synectic Analogy

COSTA, Neilton Feliciano; Mestrando; PGDesign UFRGS

neiltonfeliciano@gmail.com

DIAS, Laohana Rodrigues; Mestranda; PGDesign UFRGS

laohana.rodrigues@ufrgs.br

MENDES, José Lucas Pereira; Mestrando; PGDesign UFRGS

joselucaspmedes@gmail.com

SANTOS, Bárbara Tatiele; Mestranda; PGDesign UFRGS

barbara.santos.designer@gmail.com

SCHERER, Fabiano; Doutor; PGDesign UFRGS

fabiano.scherer@ufrgs.br

Resumo

Este artigo relata uma experiência na disciplina "Processos Criativos em Design" do Programa de Pós-Graduação em Design da UFRGS. O objetivo era conhecer e aplicar as técnicas de "brainwriting 635" e "analogia sinética" combinadas, para estimular a criatividade dos alunos. A experiência relata como essas técnicas foram combinadas, mostrando o processo e as ideias geradas. Três grupos diferentes receberam a mesma tarefa e foram orientados por membros da equipe que ministraram o seminário sobre essas técnicas. Como resultado, cada grupo, utilizando as técnicas combinadas, conseguiu gerar uma quantidade significativa de ideias e, ao decorrer da dinâmica, qualificar-se para propor, no final, uma ideia única do grupo.

Palavras Chave: analogia sinética; brainwriting; criatividade.

Abstract

This article reports an experience in the "Creative Processes in Design" course of the Graduate Program in Design at UFRGS. The aim was to learn and apply the techniques of "brainwriting 635" and "synectic analogy" combined, to stimulate students' creativity. The experience details how these techniques were combined, showing the process and the ideas generated. Three different groups received the same task and were guided by team members who conducted the seminar on these techniques. As a result, each group, using the combined techniques, managed to generate a significant number of ideas and, throughout the dynamics, qualified to propose, in the end, a unique idea from the group.

Keywords: synectic analogy; brainwriting; creativity.

1 Introdução

No decorrer da disciplina "Processos Criativos em Design" do Programa de Pós-Graduação em Design (PGDesign-UFRGS), os estudantes foram desafiados a trabalhar em equipes e criar um seminário abordando ferramentas e métodos destinados à geração de ideias para a resolução de problemas. Este artigo relata a experiência de uma equipe de estudantes, constituída pelos autores deste artigo, que investigou e aplicou as técnicas de Brainwriting 635 e Analogia Sinética.

Para a realização do seminário, a equipe de estudantes realizou pesquisas sobre as técnicas, reuniões para planejar a dinâmica, testes do roteiro e a aplicação prática das atividades. Uma decisão estratégica importante foi a de introduzir a aplicação prática à turma antes de discutir detalhadamente o significado e o propósito de cada técnica. Essa escolha foi baseada na observação de que o conhecimento prévio das técnicas poderia influenciar o resultado da dinâmica, limitando a espontaneidade e a originalidade das ideias geradas.

Essa abordagem, conhecida como "aprendizado experiencial" ou "aprender fazendo", tem sido amplamente explorada na literatura acadêmica de criação e Design. O autor David Kolb (2014), que desenvolveu a teoria da aprendizagem experiencial, argumenta que a aprendizagem ocorre de maneira mais eficaz quando os participantes têm a oportunidade de se envolver ativamente em uma experiência antes de refletir sobre ela e assimilar o conhecimento teórico relacionado. Portanto, essa estratégia de introduzir a dinâmica antes de explicar as técnicas está alinhada com princípios pedagógicos amplamente reconhecidos na área da educação e design, proporcionando uma experiência de aprendizado mais profunda e significativa.

A criatividade é um componente essencial no processo de Design, sendo frequentemente necessário encontrar métodos eficazes para estimulá-la em ambientes educacionais e profissionais. No contexto acadêmico, o desafio é duplo: não só é preciso desenvolver a capacidade criativa dos estudantes, mas também equipá-los com ferramentas que possam ser aplicadas em situações reais.

O objetivo deste artigo é demonstrar como a combinação das técnicas de Brainwriting 635 e Analogia Sinética pode ser aplicada para promover a geração de soluções criativas. O Brainwriting 635 é, simplificada, uma técnica estruturada de geração de ideias que envolve a colaboração de grupos pequenos, onde cada participante escreve suas ideias em um papel, que na sequência é passado para os outros membros do grupo para expansão e desenvolvimento. Já a Analogia Sinética envolve o uso de analogias e metáforas para solucionar problemas, estimulando a mente a fazer conexões entre conceitos aparentemente não relacionados.

A estrutura do artigo está dividida em fundamentação teórica, metodologia, resultados, discussão e conclusão. A fundamentação teórica aborda conceitos de criatividade, apresentando uma revisão de literatura sobre os métodos utilizados. A metodologia descreve a aplicação prática das técnicas durante um seminário, incluindo a preparação, o planejamento e a execução da dinâmica. Os resultados apresentam as soluções criativas propostas pelos grupos, destacando a diversidade e a inovação das ideias geradas. A discussão aprofunda a análise dos resultados, com relatos dos participantes sobre a experiência e uma reflexão sobre a eficácia das técnicas aplicadas.

Através desta experiência, pretende-se contribuir para a discussão sobre métodos que estimulem a criatividade em ambientes acadêmicos, oferecendo ideias valiosas para educadores e profissionais de Design interessados em aplicar essas técnicas em suas práticas pedagógicas e profissionais.

2 Fundamentação teórica

Para facilitar a compreensão do trabalho, os conceitos fundamentais e a estrutura da aplicação da experiência serão detalhados a seguir. Esta abordagem permite uma visão mais clara e organizada de como os principais elementos teóricos e metodológicos foram integrados no estudo, bem como o passo a passo da implementação das técnicas investigadas. Desse modo, os leitores poderão entender de maneira mais aprofundada os fundamentos que embasam a pesquisa e como ela foi conduzida na prática, proporcionando uma compreensão completa dos processos e resultados apresentados.

2.1 Criatividade

A criatividade como tema de estudo vem sendo pesquisada desde o século passado, tendo-se intensificado nas últimas décadas devido, em grande medida, ao reconhecimento de sua importância nos processos de desenvolvimento social, econômico e pessoal dos indivíduos e em contextos comunitários (GARCIA; BRITO; MORAIS, 2022).

Alencar e Fleith (2003) abordam a ideia de que a criatividade envolve atribuir a produção criativa a um conjunto de fatores, que interagem de forma complexa, referentes tanto ao indivíduo quanto a variáveis sociais, culturais e históricas do ambiente onde se encontra inserido. Tal abordagem contrasta com contribuições teóricas anteriores pela ênfase a distintos elementos do contexto social, que oportunizam e reconhecem, em maior ou menor extensão, a expressão criativa.

Para Torre (2005), as variáveis do contexto sócio-histórico-cultural interferem na produção criativa e podem ou não favorecer a materialização do comportamento criativo, uma vez que a mente reprodutora repete o adquirido, enquanto a mente criativa transforma a informação de forma pessoal. Neste contexto, o pensamento criativo se caracteriza principalmente pela originalidade da ideia, que envolve a capacidade de ver o mundo de maneira diferente, ou seja, observar o que todos observam, mas enxergar o que ninguém percebe usando como lente o seu próprio repertório e, dessa forma, conceber pensamentos que ainda não foram explorados (ROCHA; ROSÁRIO; RODRIGUES, 2018).

De acordo com Tschimmel (2011), por sua vez, a criatividade pode ser compreendida como uma habilidade cognitiva, portanto tendo a possibilidade de ser desenvolvida e ensinada. A autora argumenta que o pensamento criativo resulta da interação entre o conhecimento semântico de um determinado campo e as operações mentais, conectando elementos armazenados na memória e ativados pela percepção. Deste modo, oferece-se uma perspectiva prática para entender e promover o pensamento criativo. Ao considerar a criatividade não como um talento inato, mas como uma competência que pode ser cultivada, surgem várias implicações, principalmente para a educação e a formação profissional.

Conforme destacado por Zavadil et al. (2016), foi comum utilizar modelos lineares de resolução de problemas para representar o processo criativo. No entanto, os autores argumentam que o processo criativo não pode ser entendido de maneira linear. Isso ocorre porque é sempre possível executar o processo criativo de forma circular, regredindo ou progredindo e, em alguns casos, até suprimindo etapas. Além disso, esses processos podem se adaptar conforme o tipo de tarefa, o campo específico e as particularidades individuais, abrindo múltiplas vias para solucionar a mesma questão.

Zavadil et al. (2016) citam o modelo proposto por Lerdahl (2001) como uma alternativa aos modelos lineares de compreensão do processo criativo. Lerdahl (2001) entende o processo criativo como um movimento cíclico, passando por fases de ordem e caos e de convergência e divergência. Assim, conduzido a partir de um propósito ou intenção, o processo se inicia em uma fase de desconforto, seguida de uma etapa de divergência, onde o indivíduo se distancia da situação presente, caindo em uma zona de caos e indefinição. Após esse momento caótico, segue-se uma fase convergente, onde novas relações e sentidos são estabelecidos e cristalizados. Deste modo, verifica-se que o processo criativo integra em um único processo períodos de caos e de ordem, os quais são necessários à criação do novo.

No Design, as discussões sobre criatividade remontam aos estudos em metodologia e em processos de Design da década de 1970 (ZAVADIL et al., 2016). Tschimmel (2011) classifica em cinco os procedimentos fundamentais do pensamento criativo no Design: a percepção, a alternância entre análise e síntese, o pensamento associativo e o pensamento por analogias. A percepção compreende a recepção de sensações oriundas do ambiente externo. A análise e a síntese recobrem os processos de decomposição de conceitos e agrupamento de partes para criação de novas relações e sentidos. Por fim, as associações tratam de relações entre ideias em um campo semântico aproximado, enquanto as analogias geralmente o fazem a partir de campos semânticos distintos ou cujo relacionamento não é familiar.

Salienta-se, por fim, que a capacidade criativa pode ser estimulada por meio de técnicas e ferramentas específicas. As técnicas de criatividade desempenham um papel significativo na solução criativa de problemas, uma vez que estimulam a geração de ideias por meio de percepções; promovem a flexibilidade de pensamento, desafiando suposições convencionais; incentivam a interdisciplinaridade; e facilitam a reorganização dos elementos de um problema. Essas técnicas também desempenham um papel crucial no processo de inovação, auxiliando na definição do problema e na seleção e desenvolvimento de ideias práticas (PINHEIRO; SCHREIBER; HAUBERT, 2016). Com isso, passa-se nos tópicos seguintes à exposição de duas técnicas de estímulo da criatividade: a Analogia Sinética e o Brainwriting 635.

2.2 Analogia Sinética

A analogia sinética, ou apenas sinética, é uma técnica de estímulo à criatividade e à formação de associações inovadoras desenvolvida por William J.J Gordon. O nome da técnica vem do fato dela promover a junção de elementos distintos e que, em um primeiro momento, não parecem ter relação entre si. Utiliza-se, por conta disso, ao ter em vista realizar mudanças profundas em produtos e serviços, permitindo usar o seguinte processo intelectual: transformar o estranho em familiar e o familiar em estranho (BOMFIM, 1995; PAZMINO, 2015).

Conforme Bomfim (1995), para a aplicação da analogia sinética é necessário que haja anteriormente uma definição precisa do problema, uma vez que a técnica tem pouca utilidade na fase de definição do problema. Além disso, para ser melhor aproveitada, é importante que o grupo que a utiliza possua experiência na sua prática, já que, para ser bem aplicada, exige-se um processo de aprendizagem.

São utilizados quatro tipos de analogias na aplicação da técnica: pessoais, diretas, simbólicas e fantásticas (fig. 01). As analogias pessoais baseiam-se em experiências e sentimentos pessoais, as diretas fazem comparações objetivas e evidentes, as simbólicas exploram símbolos e metáforas

para uma compreensão mais profunda, e as analogias fantásticas incentivam a imaginação ao conectar elementos aparentemente distintos, estimulando a criatividade. Cada tipo desempenha um papel específico na geração de ideias originais e na resolução criativa de problemas (BOMFIM, 1995).

Figura 01 - Exemplos dos quatro tipos de analogias.



Fonte: Adaptado pelos autores.

Em uma das formas de aplicação da técnica, os participantes são instruídos a se familiarizarem com o problema ou conceito em discussão. Em seguida, são apresentados os quatro tipos de analogias (pessoais, diretas, simbólicas e fantásticas). Cada participante é encorajado a explorar as analogias pessoais, identificar conexões diretas, encontrar elementos simbólicos e imaginar analogias fantásticas que possam se relacionar com o problema em questão. O processo envolve a partilha e discussão das analogias geradas, permitindo que a criatividade coletiva floresça à medida que os participantes exploram diferentes perspectivas e soluções. O processo pode ser realizado com todos os tipos de analogias ou com apenas parte delas (PAZMINO, 2015).

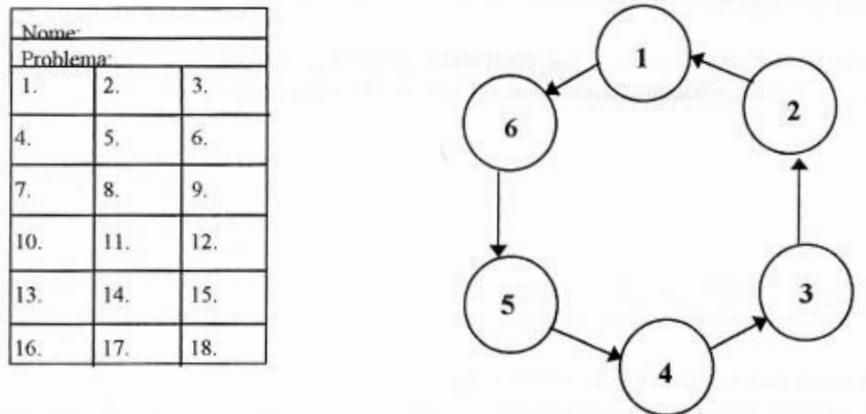
2.3 Brainwriting 635

O Brainwriting 635, conhecido também como Método 635, é uma técnica de *brainstorming* em grupo que tem como objetivo fomentar a criatividade e apoiar processos de inovação. Ela foi desenvolvida por Bernd Rohrbach. O nome deriva de sua característica principal: seis participantes, sob a supervisão de um moderador, registram três ideias em uma planilha em um período de cinco minutos. Isso resulta em 108 ideias geradas após seis rodadas (fig. 02).

Para aplicar a técnica do Brainwriting 635 são necessários seis participantes dispostos em círculo, sendo também possível trabalhar com equipes de 4, 5 ou 7 pessoas. Em grupos maiores, a gestão da dinâmica pode se tornar complicada, sendo necessárias adaptações. É importante que todos os participantes tenham um entendimento prévio do tópico da sessão de brainwriting. Antes do início da sessão, o grupo deve discutir e definir claramente o problema a ser resolvido ou o objetivo a ser alcançado (BOMFIM, 1995; SARMENTO, 2011). Uma vez que o problema esteja definido, essa declaração é registrada em um formulário, que é distribuído para cada participante. O formulário consiste em uma grade, com colunas rotuladas identificando três ideias, e as linhas identificam o autor de cada sugestão.

Cada rodada de ideias dura 5 minutos, durante as quais os participantes preenchem a primeira linha do formulário. As ideias podem ser expressas em qualquer formato, seja texto escrito, esboço, desenhos, fórmulas ou símbolos. Após cada rodada, o formulário é passado para o participante à direita, que lê as ideias de seu antecessor e contribui, integrando, complementando ou gerando novas ideias. Esse processo continua até que o formulário esteja completamente preenchido e tenha passado por todos os participantes. No final da sessão, as ideias duplicadas são eliminadas e uma avaliação em grupo é realizada para selecionar as ideias nas quais o grupo concentrará seus esforços (BOMFIM, 1995; SARMENTO, 2011).

Figura 02 - Exemplos de planilha e dinâmica de Brainstorming 635.



Fonte: Bomfim (1995).

Uma das principais vantagens do uso da técnica de brainwriting 635 é a sua simplicidade, que a torna fácil e rápida de aprender. Além disso, não é necessária nenhuma formação específica para o moderador. A técnica valoriza a diversidade de origens dos participantes, incentivando a troca de conhecimento e garantindo a participação ativa de todos, evitando problemas de domínio por parte dos mais extrovertidos. Todas as ideias são registradas na planilha, eliminando a necessidade de tomar notas durante a sessão e motiva os participantes ao permitir o rastreamento do autor de cada ideia. Isso aumenta a eficiência e pode resultar em benefícios econômicos, uma vez que 108 possíveis ideias são geradas com a colaboração de apenas seis membros (BOMFIM, 1995; SARMENTO, 2011).

3 Metodologia

O método para aplicação da dinâmica propôs uma abordagem integrando duas técnicas criativas: Analogia Sinética e Brainwriting 635 na busca de soluções criativas para um problema recortado da realidade. Esta combinação visa maximizar a geração de ideias e a criatividade dos participantes. Para facilitar a interação e a aplicação eficaz dessas técnicas, foram utilizados recursos práticos como cartolinas, canetas, blocos de notas e outros materiais comumente empregados em processos de geração de ideias. Esses materiais ajudaram a criar um ambiente colaborativo e visualmente estimulante, essencial para a dinamização das atividades propostas.

A dinâmica foi realizada com a participação de 17 estudantes da pós-graduação em Design da UFRGS, divididos em três equipes multidisciplinares. A formação de equipes com estudantes com experiências acadêmicas e profissionais variadas visou enriquecer o processo criativo com diferentes perspectivas e áreas de especialização.

3.1 Definição das Palavras-Chave

Para a condução da dinâmica, foi realizada uma análise prévia pelos autores para definir duas palavras a serem utilizadas pelos grupos durante a atividade. Essa seleção antecipada teve como objetivo economizar tempo e garantir uma melhor condução da atividade. Em vez de exigir que os participantes escolhessem as palavras no momento, as palavras foram definidas previamente para facilitar a fluidez do processo.

Uma das palavras selecionadas foi relacionada a um verbo de ação comum. Segundo Back et al. (2008), o desenvolvimento de produtos deve considerar a necessidade e a ação do usuário. Exemplos incluem: "eu preciso vestir", "eu preciso sentar", "eu preciso caminhar". A primeira palavra escolhida foi "sentar", visando estimular ideias relacionadas a ações comuns do dia a dia. A segunda palavra foi selecionada com base na capacidade de se associar a uma ação e de ter múltiplos significados. Por exemplo, a palavra "laranja" pode se referir tanto à fruta quanto à cor. Mantendo essa abordagem, a segunda palavra escolhida foi "laranja".

3.2 Desenvolvimento do Roteiro

Após a definição das palavras, foi desenvolvido um roteiro para a dinâmica da turma, detalhando as etapas e os tempos por meio de um processo estruturado de geração de ideias, que serviu de guia para os participantes (Quadro 01).

Quadro 01 - Roteiro de aplicação das técnicas.

Ação	Tempo
Preparação inicial	-
Brainstorming com Analogia Sinética.	20 minutos
Escolha de ideias	10 a 15 minutos
Brainwriting 635	20 a 25 minutos
Consenso	15 a 20 minutos
Ideia final	5 a 10 minutos

Fonte: elaborado pelos autores (2024).

- **Preparação Inicial:** As palavras "sentar" e "laranja" foram colocadas visivelmente para todos os participantes. A intenção é gerar um produto ou serviço a partir dessas palavras que serviria de base para a criação de uma empresa (premissa estabelecida pelo grupo proponente da dinâmica).
- **Brainstorming com Analogia Sinética:** Buscando gerar ideias de produtos ou serviços utilizando a técnica de Analogia Sinética com as palavras definidas, os participantes foram estimulados a discutir e fazer analogias, como ponto de partida para ideias geradas.
- **Escolha de Ideias:** Para selecionar uma ideia entre as diversas geradas durante a fase de *brainstorming*/analogia, sugeriu-se ao grupo, por meio da discussão, analisar as ideias

geradas e escolher a mais promissora para o desenvolvimento posterior.

- **Brainwriting 635:** Visando desenvolver três novas ideias a cada cinco minutos, relacionadas à ideia escolhida na fase anterior, colocou-se a técnica de Brainwriting 635, onde cada participante foi solicitado a escrever suas ideias em um papel, passado na sequência para os outros membros do grupo para a expansão e desenvolvimento.
- **Consenso:** Para selecionar a melhor solução entre as ideias desenvolvidas durante o Brainwriting 635, sugeriu-se uma discussão em grupo para avaliar e procurar em consenso a ideia final.
- **Ideia Final:** Ao final do processo, cada grupo apresentou suas ideias, explicando o processo e as soluções propostas.

O roteiro desenvolvido acima seguiu para a dinâmica em aula, com o objetivo dos grupos gerar ideias dentro de até 1 hora e 35 minutos. Como mencionado, a explicação teórica sobre as técnicas só foi passada ao grupo após a aplicação prática.

4 Dinâmica e Resultados

Na realização da dinâmica, a turma foi organizada em três grupos distintos para explorar o potencial empreendedor na geração de novas ideias de negócios. Os grupos foram distribuídos da seguinte maneira: Grupo 1 e Grupo 2, cada um composto por 6 membros, enquanto o Grupo 3 contava com 5 membros. A formação dos grupos era diversa, com designers, arquitetos, engenheiros e publicitários, entre outras atividades.

Cada equipe foi incumbida de adotar uma mentalidade empreendedora proativa, dedicando-se a identificar e estruturar conceitos para o desenvolvimento de uma nova empresa. Este desafio instigou os participantes a explorarem diversas áreas de atuação do profissional designer, buscando oportunidades de mercado e necessidades não atendidas que pudessem ser transformadas em propostas de negócio viáveis.

Quadro 02 - Geração de ideias iniciais



Fonte: elaborado pelos autores (2024)

A partir do quadro 02 podemos perceber com a aplicação da Analogia Sinética, por meio do uso do *brainstorming*, que as equipes geraram um grande e diferenciado número de ideias. Essa

observação confirma o ponto de desigualdade de volume e de participação na geração de ideias criadas durante uma sessão de *brainstorming*. Salienta-se que ficou a cargo dos mediadores instigar os grupos a ativarem o pensamento de Analogia Sinética, forçando o uso dos quatro tipos: analogia direta, pessoal, simbólica e fantasiosa. Este direcionamento possibilitou que novas direções fossem tomadas durante o processo. Após o grande volume de ideias gerado em aproximadamente 20 minutos, os grupos selecionaram uma e partiram para o Brainwriting 635.

Durante o processo de Brainwriting 635 (fig. 03), como previsto pela técnica, a dinâmica se torna mais igualitária em termos do número de ideias geradas pelos participantes. Cada membro do grupo teve a oportunidade de contribuir com três ideias em um curto tempo, resultando em uma ampla variedade de propostas para serem exploradas e refinadas coletivamente. Este método não só promoveu uma participação equitativa, mas também permitiu aos participantes se inspirarem e desenvolverem ideias uns dos outros, criando um ambiente colaborativo onde as soluções poderiam ser aprimoradas continuamente.

Figura 03 - Grupos finalizando etapa de Brainwriting 635



Fonte: elaborado pelos autores (2024)

No acompanhamento dos grupos, foi observado que ideias anteriormente concebidas poderiam ressurgir de maneira refinada e/ou combinada como novas soluções. Isso ressalta a importância de ideias robustas desde o início do processo criativo, mostrando que conceitos inicialmente promissores podem ser desenvolvidos e melhorados com a contribuição de ideias adicionais e a aplicação de diferentes perspectivas.

Ao final do processo, embora os três grupos tenham começado com as mesmas palavras-chave para orientar o desenvolvimento das dinâmicas e combinar técnicas, houve uma diversidade de resultados em termos de ideias geradas. No entanto, todos os grupos convergiram em um ponto comum: a entrega de experiência através de algum tipo de serviço. A priorização do serviço sobre o produto como elemento central da proposta empresarial destaca uma abordagem centrada no cliente, onde a criação de valor através da experiência do usuário se torna o foco principal.

O Grupo 1 desenvolveu uma proposta de negócio inovadora centrada na experiência e na

conexão emocional dos usuários com a natureza e com outros hóspedes (fig. 04). A empresa idealizada ofereceria um espaço de plantação de laranja, onde os visitantes poderiam não apenas desfrutar da fruta fresca, mas também se conectarem de forma afetiva com o ambiente e com outras pessoas.

Figura 04 - Ideias finais Grupo 1.



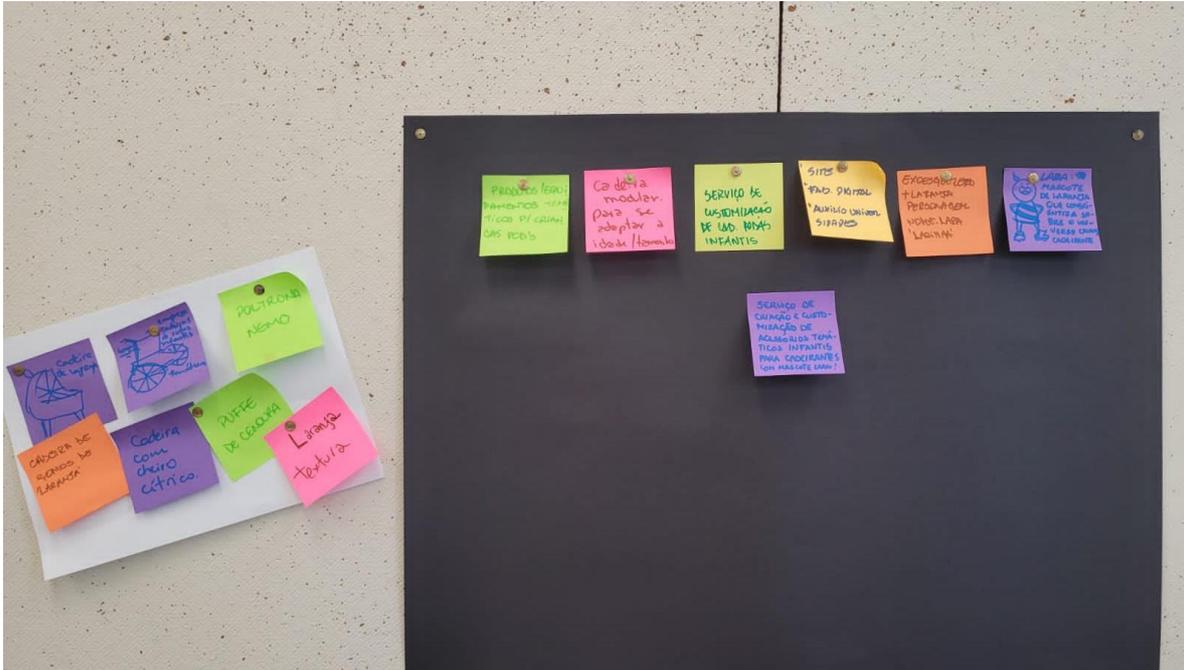
Fonte: elaborado pelos autores.

A conexão final entre "Laranja" e "Laranjal e produtos servidos no ambiente" sugere uma integração direta entre a matéria-prima principal da empresa (as laranjas) e os produtos que seriam oferecidos aos clientes, promovendo uma experiência autêntica e local. Por outro lado, a conexão entre "Sentar" e "momento de relaxamento" indica a intenção de criar um ambiente acolhedor e propício para os visitantes desfrutarem não apenas da fruta, mas também de momentos de descontração e relaxamento em meio ao ambiente natural do laranjal.

Essa proposta não apenas capitaliza a tendência crescente de experiências sensoriais e de conexão com a natureza, mas também enfatiza a importância de oferecer um espaço onde os clientes possam se sentir revitalizados física e emocionalmente. A combinação desses elementos reflete uma abordagem estratégica para diferenciar o negócio através da criação de uma atmosfera única e memorável para seus visitantes.

O Grupo 2 concebeu uma empresa dedicada à fabricação de cadeiras de rodas personalizadas, focando especificamente no público infantil (fig. 05). A proposta visava não apenas atender às necessidades funcionais das crianças com mobilidade reduzida, mas também oferecer produtos que fossem adaptados às suas preferências e personalidades individuais.

Figura 05 - Ideias finais Grupo 2.



Fonte: elaborado pelos autores.

A conexão final entre "Laranja" e "mascote da empresa" sugere que a empresa poderia ter escolhido uma laranja como mascote, possivelmente associando-a à energia, à vivacidade e à positividade que deseja transmitir aos seus clientes, especialmente crianças. Por outro lado, a conexão entre "Sentar" e "necessidade do usuário" indica que o principal objetivo da empresa é fornecer cadeiras de rodas que não apenas permitam às crianças sentarem-se com conforto e segurança, mas também atendam às suas necessidades específicas de mobilidade e inclusão.

Essa iniciativa não apenas aborda uma lacuna no mercado de assistência médica infantil, mas também promove a personalização como um diferencial competitivo significativo. Ao oferecer cadeiras de rodas que não são apenas funcionais, mas também projetadas para refletir a individualidade e o estilo de vida das crianças, a empresa demonstra um compromisso genuíno com o bem-estar e a felicidade de seus jovens usuários.

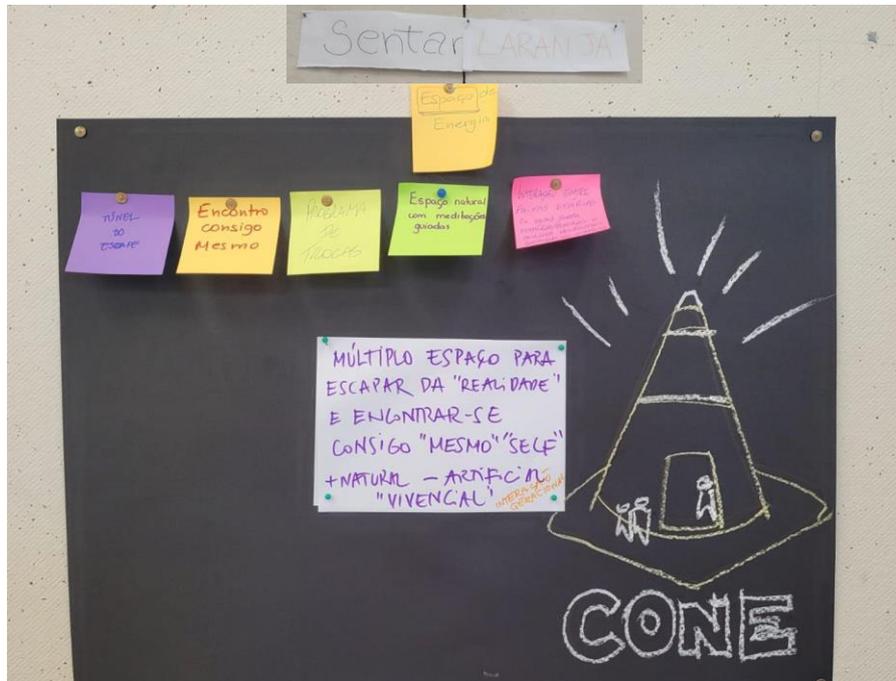
O Grupo 3 desenvolveu uma proposta de negócio centrada na autoconexão, criando um espaço dedicado à promoção do bem-estar pessoal e emocional dos clientes (fig. 06). A empresa idealizada busca proporcionar um ambiente onde os indivíduos possam se reconectar consigo mesmos, refletir e encontrar equilíbrio interior.

A conexão final entre "Laranja" e "layout externo da empresa inspirado em um cone de trânsito" (com sua cor característica laranja) sugere uma abordagem criativa na concepção visual do espaço. Escolher um cone de trânsito como inspiração pode simbolizar direcionamento, foco e orientação, transmitindo uma mensagem visualmente impactante sobre a jornada interior e a busca por autoconhecimento que a empresa promove.

Por outro lado, a conexão entre "Sentar" e "promoção de uma experiência" indica que o espaço será projetado não apenas para oferecer um local físico para os clientes se sentarem e relaxarem, mas também para facilitar uma experiência mais profunda de autorreflexão e

crescimento pessoal. Isso pode incluir atividades como meditação guiada, workshops de desenvolvimento pessoal, ou simplesmente um ambiente tranquilo onde os visitantes possam se desconectar do mundo exterior e se concentrar em si.

Figura 06 - Ideias finais Grupo 3.



Fonte: elaborado pelos autores.

Essa proposta não apenas capitaliza a crescente demanda por espaços que promovam o bem-estar emocional e espiritual, mas também posiciona a empresa como um facilitador essencial para aqueles que buscam uma pausa rejuvenescedora e uma oportunidade para se reconectar com sua própria essência.

5 Discussão e considerações finais

A integração das duas técnicas permitiu não só a geração de uma quantidade significativa de ideias, mas também a sua qualificação. A Analogia Sinética serviu como um ponto de partida eficiente para a produção de ideias em grande escala, enquanto o Brainwriting 635 facilitou a transformação dessas ideias em soluções criativas e inovadoras. Os participantes relataram que o uso das técnicas combinadas ajudou a superar bloqueios criativos comuns, como a fixação em ideias iniciais ou a dificuldade de ver além das soluções óbvias.

Um dos aspectos mais importantes foi o impacto positivo das técnicas na dinâmica de grupo. A Analogia Sinética desafiou os grupos a pensarem de maneira não convencional, o que muitas vezes levou a discussões produtivas e enriquecedoras. O Brainwriting 635, por sua vez, garantiu que todas as vozes fossem ouvidas, promovendo um ambiente colaborativo. A alternância entre as técnicas ajudou a manter o engajamento dos participantes, evitando a monotonia e incentivando uma abordagem proativa para a resolução de problemas.

A experiência relatada pelos autores confirma a eficácia das técnicas de Analogia Sinética e

Brainwriting 635 na promoção de criatividade e inovação. A abordagem experiencial adotada, onde a dinâmica foi introduzida antes da explicação teórica, foi bem recebida e contribuiu para um maior engajamento e compreensão das técnicas. A combinação dessas técnicas mostrou-se uma ferramenta poderosa para a geração e refinamento de ideias em contextos educacionais e pode ser adaptada para diferentes áreas e tipos de problemas.

A eficácia desses métodos é comprovada pelos resultados obtidos: a capacidade de uma turma gerar ideias para novos produtos e serviços em menos de duas horas é uma demonstração clara da rapidez e da produtividade que podem ser alcançadas. Isso não só aumenta a quantidade de ideias geradas, mas também a qualidade, pois a diversidade de perspectivas e a colaboração entre os participantes contribuem para soluções mais inovadoras e viáveis.

Além disso, essa abordagem permite que as equipes experimentem com diferentes conceitos e iterem rapidamente sobre eles, ajustando e refinando suas propostas com base no *feedback* imediato. Dessa forma, não apenas se promove a criatividade, mas também se aumenta a eficiência na fase inicial de desenvolvimento de ideias, preparando melhor o terreno para a implementação bem-sucedida de projetos inovadores.

A aplicação prática das técnicas combinadas de Brainwriting 635 e Analogia Sinética, embora promissora em muitos aspectos, apresenta certas limitações que precisam ser consideradas. Um cuidado a ser observado na aplicação concomitante das técnicas é ter bastante claro o objetivo do problema a ser resolvido (no caso da dinâmica apresentada, o grupo teve total liberdade para gerar as soluções), assim como o objetivo da aplicação.

Uma das principais limitações é o risco de excesso de ideias. Em grupos que não possuem uma liderança clara ou um sistema de priorização eficiente, essa abundância pode levar à indecisão e a uma paralisia na tomada de decisões. A produção massiva de ideias sem uma triagem adequada pode resultar em um processo confuso, onde o foco se perde e os participantes se sentem sobrecarregados pela quantidade de possibilidades.

Ademais, a introdução inicial de algumas pessoas ao Brainwriting 635 pode ser difícil. Participantes que não estão familiarizados com a dinâmica podem se sentir desconfortáveis ou menos propensos a contribuir efetivamente, especialmente se sentirem que suas ideias não são suficientemente desenvolvidas. Esse desconforto pode levar a uma redução na qualidade das ideias apresentadas, pois a técnica depende fortemente da colaboração e do desenvolvimento sequencial das ideias.

Por fim, a combinação dessas técnicas exige um alto grau de adaptação e flexibilidade por parte dos facilitadores e dos participantes. A necessidade de alternar entre diferentes modos de pensamento — o mais estruturado e sistemático do Brainwriting e o mais abstrato e associativo da Analogia Sinética — pode ser desafiadora para alguns, o que pode comprometer a eficácia geral do processo.

Por essas razões, é crucial que a aplicação prática dessas técnicas seja bem estruturada, com um planejamento claro para gerenciar o fluxo de ideias e o envolvimento dos participantes.

Neste contexto, este artigo demonstrou como a combinação das técnicas de Brainwriting 635 e Analogia Sinética pode ser aplicada para promover a geração de soluções criativas, em um contexto educacional e de grande liberdade projetual. Estudos futuros podem ser feitos aplicando a combinação das técnicas em (i) contextos projetuais mais restritivos e/ou (ii) ambientes profissionais, bem como (iii) combinando as técnicas analisadas com outras técnicas criativas.

6 Agradecimentos

O presente trabalho foi realizado com apoio da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior – Brasil (CAPES).

7 Referências

- ALENCAR, E. M. L. S. de; FLEITH, D. de S. **Contribuições teóricas recentes ao estudo da criatividade. Psicologia: Teoria e Pesquisa**, [s. l.], v. 19, p. 1–8, 2003.
- BACK, N.; OGLIARI A.; DIAS A.; SILVA, J. C. **Projeto integrado de produtos: planejamento, concepção e modelagem**. Barueri: Manole Ltda, 2008.
- BOMFIM, G. A. **Metodologia para desenvolvimento de projetos**. João Pessoa: Editora Universitária/UFPB, 1995.
- GARCIA, M. S. dos S.; BRITO, G. da S.; MORAIS, F. A. F. de. **Sprint, Brainstorming e Design Thinking revisitados como estratégias metodológicas para desencadear projetos criativos e colaborativos em sala de aula**. Acta Scientiarum. Education, [s. l.], v. 44, p. e54464–e54464, 2022.
- KOLB, D. A. **Experiential learning: Experience as the source of learning and development**. FT press, 2014.
- LERDAHL, E. **Staging for creative collaboration in design teams: tools, models, and methods**. Tese de Doutorado. PhD Thesis, The Norwegian University of Science and Technology, 2001.
- PAZMINO, A. V. **Como se cria: 40 métodos para design de produtos**. São Paulo: Blucher, 2015.
- PINHEIRO, C. M. P.; SCHREIBER, D.; HAUBERT, B. **Técnicas de criatividade como meio facilitador do processo criativo nas organizações. Animus**. Revista Interamericana de Comunicação Midiática, [s. l.], v. 15, n. 30, 2016. Disponível em: <https://periodicos.ufsm.br/animus/article/view/21699>. Acesso em: 29 out. 2023.
- ROCHA, H. D. S. C. da; ROSÁRIO, A. D. C. B. do; RODRIGUES, R. M. S. de C. **Ferramentas e métodos de geração de ideias: aplicação da metodologia sinética**. ScientiaTec, [s. l.], v. 5, n. 2, p. 193–205, 2018.
- SARMENTO, A. **Technology for Creativity and Innovation: Tools, Techniques and Applications**. [S. l.]: IGI Global (701 E. Chocolate Avenue, Hershey, Pennsylvania, 17033, USA), 2011.
- TORRE, S. de L. **Dialogando com a criatividade**. São Paulo: Madras, 2005.
- TSCHIMMEL, K. C. **Design as a Perception-in-Action process**. In: TAURA, T.,; NAGAI, Y (Eds). Design Creativity 2010. London: Springer, 2011.
- ZAVADIL, P., DA SILVA, R. P., & TSCHIMMEL, K. (2016). **Modelo teórico do pensamento e processo criativo em indivíduos e em grupos de design**. Design E Tecnologia, 6(12), 1-20. <https://doi.org/10.23972/det2016iss12pp1-20>