



GERAÇÃO DE IDEIAS: APLICAÇÃO DA TÉCNICA WORLD CAFÉ

Pierry Teza^{*}
Viviane Brandão Miguez^{**}
Roberto Fabiano Fernandes^{***}
João Artur de Souza^{****}
Gertrudes Aparecida Dandolini^{*****}
Aline França de Abreu^{*****}

RESUMO

O presente artigo descreve e analisa a aplicação da técnica “World Café”. A aplicação ocorreu em duas turmas de jovens estudantes de cursos de qualificação profissional e teve como objetivo a geração de ideias para um evento escolar que ocorre anualmente na instituição de

* Doutorando do Programa de Pós-graduação em Engenharia e Gestão do Conhecimento da Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC). Mestre em Engenharia de Produção (UFSC). Graduado em Administração de Empresas pela Faculdade Estácio de Sá de Santa Catarina (FESSC). Exerce atividade de docência e é membro do Núcleo de Estudos em Inovação, Gestão e Tecnologia da Informação – IGTI – (www.igti.ufsc.br.) onde pesquisa inovação com ênfase em *front end* da inovação. E-mail: pteza@hotmail.com.

** Doutoranda em Engenharia de Produção na UFSC. Mestre em Engenharia do conhecimento (2012) pela Universidade Federal de Santa Catarina na área de Geração de Ideias no contexto da Inovação. Possui graduação em Sistemas de Informação pela Universidade do Sul de Santa Catarina (2006). Atualmente pesquisa sobre inovação com ênfase em geração de ideias e é membro do grupo de pesquisa IGTI. E-mail: vivianemiguez@gmail.com.

*** Mestre em Engenharia e Gestão do Conhecimento pela Universidade Federal de Santa Catarina. Bolsista CNPq, pesquisador do Projeto NAGI/UEDESC. E-mail: fabianof@tpa.com.br.

**** Graduação em Matemática (Licenciatura) (1989), mestrado em Matemática e Computação Científica (1993), doutorado em Engenharia de Produção (1999) e pós-doutorado (2000) pela Universidade Federal de Santa Catarina. Trabalhou na Universidade Federal de Pelotas de 1993 à 2007 como professor na área de Matemática, atuando também em Educação a Distância. Atualmente é Professor Associado da Universidade Federal de Santa Catarina do Departamento de Engenharia do Conhecimento. Atualmente realiza pesquisas na área de Inovação e é membro do grupo de pesquisa IGTI. Atualmente pesquisa sobre inovação e é membro do grupo de pesquisa IGTI. E-mail: jartur@egc.ufsc.br.

***** Graduação em Matemática (Licenciatura) pela Universidade Federal de Santa Catarina (1992), mestrado em Engenharia de Produção pela Universidade Federal de Santa Catarina (1997), e doutorado em Engenharia de Produção pela Universidade Federal de Santa Catarina (2000). Foi professora da Universidade Federal de Pelotas entre 2003 e 2007, onde foi coordenadora do curso de Matemática e do curso de Matemática na modalidade a distância. Atualmente é Professora Associada da Universidade Federal de Santa Catarina do Departamento de Engenharia do Conhecimento. Atualmente realiza pesquisas na área de Inovação e é líder do grupo de pesquisa IGTI. E-mail: ggtude@egc.ufsc.br

***** Ph.D em *Management Sciences* pela *University of Waterloo*, Mestre em Engenharia de Produção e Economista, ambos na UFSC. Coordenou de 1997 a 2011 o IGTI, Núcleo de Estudos em Inovação, Gestão e Tecnologia da Informação. Atua nas áreas de inteligência para inovação e implantação de processos de inovação em empresas brasileiras. Coordenou diversos projetos de cooperação tecnológica e orientou mais de 100 alunos de mestrado e doutorado. E-mail: afdeabreu@gmail.com.

ensino. Como resultado, os autores concluem que a técnica teve êxito para a geração de ideias no contexto proposto, possibilitando ao grupo a construção de conhecimento de uma forma descontraída, colaborativa e criativa. Ainda, os autores expõem recomendações para futuras aplicações da técnica.

Palavras-chave: World Café, Geração de ideias, Processo criativo.

1 INTRODUÇÃO

Segundo Moran (2004), “uma das reclamações generalizadas de escolas e universidades é de que os alunos não aguentam mais nossa forma de dar aula. Os alunos reclamam do tédio de ficar ouvindo um professor falando por horas [...]”. Assim, percebe-se a importância de se buscar a construção conjunta do conhecimento, unindo alunos, professores, instituições de ensino e porque não, a sociedade como um todo. Um evento escolar que fomenta o acesso da comunidade a uma instituição de ensino, para interação por meio de trabalhos elaborados pelos estudantes, possibilita essa forma de construção.

A instituição de ensino pesquisada (que não será identificada nesse artigo) propõe anualmente um evento de âmbito nacional, que integra comunidade, empresas e instituição de aprendizagem, tendo como base um tema específico. Desse modo, os estudantes, a partir do tema proposto pela instituição, devem elaborar e executar projetos que integrem as competências desenvolvidas durante o curso. Porém, os professores desta instituição percebem que os alunos apresentam dificuldades em elaborar projetos a partir do tema proposto. Ou seja, a geração de ideias para os projetos constitui uma das barreiras a serem vencidas pelos alunos, bem como pela instituição como um todo.

Assim, observando essa dificuldade, um dos professores dessa instituição procurou o Núcleo de Estudos em Inovação, Gestão e Tecnologia da Informação (IGTI) da Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC) para estudar a viabilidade de se aplicar alguma técnica que auxiliasse o processo de criação coletiva dos projetos para o evento. O IGTI tem experiência em aplicação de técnicas de geração de ideia no processo de inovação e em cursos de capacitação em empresas e instituições públicas.

Neste artigo relata-se a experiência do grupo IGTI com relação a aplicação da técnica lúdica “World Café”, proposta por Brown e Isaacs (2007), em duas turmas de jovens aprendizes, objetivando a geração de ideias para o evento de acordo com o tema proposto pela instituição. Assim, o presente artigo inicialmente estabelece os conceitos básicos sobre

criatividade para em seguida abordar a técnica “Word Café”, buscando assim, interagir os preceitos dessa com as bases expostas sobre criatividade. Finalmente, apresenta-se o estudo de caso referente a aplicação da técnica, trazendo também os resultados obtidos com a sua aplicação, bem como sugestões para futuras aplicações e pesquisas.

2 CRIATIVIDADE

Busca-se nessa seção abordar os conceitos básicos relativos a criatividade e posteriormente relacioná-los aos conceitos do “World Café”, obtendo assim, o suporte teórico adequado para a aplicação realizada. A criatividade tem sido frequentemente comparada erroneamente a um misterioso e poderoso processo de propriedade de poucos afortunados e selecionados (FLYNN *et al.*, 2003). De acordo com Ostrower (1986, p. 9), criar é

...basicamente, formar. É poder dar uma forma a algo novo. Em qualquer que seja o campo da atividade, trata-se, nesse ”novo”, de coerências que se estabelecem para a mente humana, fenômenos relacionados de modo novo e compreendidos em termos novos. O ato criador abrange, portanto, a capacidade de compreender; e esta, por sua vez, a de relacionar, ordenar, configurar, significar.

A criatividade, sendo um componente presente no ato de viver, e que nos acompanha ao longo de toda a vida, é merecedora da atenção dos diversos campos do conhecimento. Porém, não parece que ela esteja totalmente desvendada pela ciência. Margaret A. Boden, na introdução do livro *Dimensões da Criatividade*, organizado por ela, afirma que “mesmo envolto em uma auréola de glória, o conceito de criatividade também traz consigo um número enorme de questões controvertidas” (BODEN, 1999, p. 11). Ostrower (2009, p. 5) considera que a criatividade é “um potencial inerente ao homem, e a realização desse potencial uma de suas necessidades”. A autora ainda complementa afirmando que “ao exercer o seu potencial criador, trabalhando, criando em todos os âmbitos do seu fazer, o homem configura a sua vida e lhe dá um sentido” (OSTROWER, 2009, p. 166).

Em uma linha mais pragmática, criatividade é o resultado da geração de ideias novas e úteis ou a combinação de ideias existentes em conceitos novos e úteis para satisfazer uma necessidade (FARID-FOAD *et al.*, 1993). Complementando o exposto, Colossi (2004, p. 10) afirma que a criatividade não está limitada somente ao contexto das descobertas científicas e da produção cultural, citando que enquanto comportamento que pode ser aprendido, ela é requisitada em campos como o da “aprendizagem, em geral, e a gestão de talentos no trabalho, como no desenvolvimento das habilidades de liderança e persuasão, na capacidade de trabalhar em equipe e enfrentar dificuldades”. Ou seja, a criatividade existe quando há um

problema que precisa ser resolvido.

Para o melhor entendimento da criatividade, este estudo utiliza o modelo proposto pelo psicólogo Mel Rhodes. Em 1961, Rhodes estabeleceu o modelo das quatro dimensões da criatividade: pessoa, produto, processo e ambiente (RHODES, 1961).

2.1. A pessoa criativa

A primeira dimensão da criatividade é a pessoa criativa. De acordo com Wechsler (1993, p. 48), muitos pesquisadores têm focado seus estudos nas características do indivíduo criativo, estes visam identificar na população as pessoas criativas e “compreender quais são as atitudes, os comportamentos e os sentimentos que podem conduzir a uma alta produtividade criativa na vida adulta”.

Segundo Henry (1992) algumas características de uma pessoa criativa são: pouca inibição em função de pressões externas, boa capacidade de comunicação verbal, tolerância a ambiguidades, imaginação e inteligência em um grau razoável. A autora ainda complementa que as pessoas criativas são intrinsecamente motivadas e trabalham intensamente.

2.2. O ambiente criativo

O ambiente criativo é a segunda dimensão apresentada sobre a criatividade. De acordo com Epstein (1996) é importante buscar estímulos em áreas menos ligadas ao problema em questão. Almeida e Alencar (2010, p. 325) em uma pesquisa sobre criatividade no ensino médio, constataram que “os procedimentos pedagógicos com maiores médias foram estimular os alunos a analisar diferentes aspectos de um problema e levá-los a perceber pontos de vista divergentes sobre um tema em estudo”.

Kao (1997) lembra que além de criar espaços que sejam próprios para o desenvolvimento de produtos criativos, onde as pessoas possam sentir-se à vontade para criar, é preciso buscar a inocência nelas para conseguir ideias criativas.

2.3. O produto criativo

De forma pragmática, o objetivo da utilização de uma técnica de criatividade é a obtenção de um produto criativo. Segundo Henry (1992) o produto criativo pode ser radical ou incremental. Mackinnon (1978 apud WECHSLER, 1993, p. 35) estabeleceu cinco critérios para avaliar o produto criativo: originalidade, adaptação à realidade, elaboração, solução elegante e transferência de princípios antigos. O autor cita que os dois últimos critérios citados (Solução elegante e transferência de princípios antigos) são opcionais, mas quando

presentes representam um maior grau de criatividade do produto (MACKINNON, 1978 *apud* WECHSLER, 1993, p. 35).

2.4. O processo criativo

A terceira dimensão da criatividade a ser apresentada é o processo criativo. Wechsler (1993, p. 1) afirma que “a criatividade como processo é uma abordagem teórica onde se enquadram investigações e os questionamentos sobre o tipo de pensamento que leva o indivíduo à descoberta criativa”. A autora complementa ainda, afirmando que na abordagem da criatividade como processo “estudam-se também os aspectos relacionados com os passos necessários para se atingir a produção criativa, onde a preparação, a incubação e a verificação merecem atenção especial” (WECHSLER, 1993, p. 1). Existem na literatura técnicas que auxiliam a condução desse processo. Entre essas técnicas cita-se: *brainstorm*, *brainwriting* 6-3-5, Seis Chapéus do Pensamento, método Delphi, TRIZ, entre diversas outras.

3 TÉCNICA WORLD CAFÉ

Esse item destina-se a explicar os fundamentos e a origem da técnica de criatividade “*World Café*”. Como mencionado anteriormente, essa técnica vem sendo aplicada pelo IGTI em projetos de pesquisa e cursos de capacitação, e está baseada no processo proposto por Brown e Isaacs (2005) intitulado “*World Café*”.

A técnica “*World Café*” foi proposta por Brown e Isaacs (2007) e é baseada no entendimento de que a conversa é o processo central que impulsiona negócios pessoais e organizacionais (*CAFÉ WORLD COMMUNITY FOUNDATION*, 2011). Seus pressupostos, representados na Figura 1, são resumidos como: o conhecimento e a sabedoria necessários para gerar ideias já estão presentes e acessíveis nas pessoas; “a inteligência que emerge quando o sistema se conecta a si próprio de formas criativas” (Brown e Isaacs, 2007, p. 185); e, além disto, a percepção coletiva.



Figura 1 - Pressupostos do café
 Fonte: Brown e Isaacs, 2007, p. 185

Assim, busca-se por meio de um ambiente descontraído e bem humorado, com certa dose de irreverência e pressão, despertar a criatividade dos participantes resultando em um processo estruturado e criativo de geração de ideias com base na colaboração entre os indivíduos. Nesse contexto, o foco da aplicação da técnica “*World Café*” é a geração de ideias de forma colaborativa.

É importante então, explicar os fundamentos da técnica “*World Café*”, que foram extraídos do site oficial da *The World Café Community Foundation*, fundação dedicada à disseminação das ideias do “*World Café*”, bem como do livro “*O World Café: dando forma ao nosso futuro por meio de conversações significativas e estratégicas*” de Juanita Brown e David Issacs.

Conforme Brown e Isaacs (2007), o processo deve levar em consideração sete princípios:

Princípio 1

Estabelecer o contexto. Quem planeja o café deve determinar de forma clara qual o objetivo deve ser atingido. Sobre qual tema as ideias devem ser geradas ou qual o problema a ser resolvido.

Princípio 2

Criar um espaço acolhedor. Escolher um ambiente caloroso, seguro, confortável e com comida e bebida disponíveis para que todos se sintam livres para oferecer seus melhores pensamentos. A bebida e a comida têm como objetivo proporcionar um ambiente informal que remeta a uma sensação de intimidade e de liberdade. Colocar sobre a mesa folhas *flip chart* e fornecer canetas coloridas para que as pessoas possam fazer as anotações desejadas. Esse passo deixa claro o fator ambiental no processo criativo, ou seja, a importância de criar

um ambiente propício para a criatividade.

Princípio 3

Explorar as questões significativas. As ideias surgem em resposta a perguntas interessantes. Assim, deve-se encontrar perguntas relevantes ao tema para ajudar os convidados a pensarem no problema em questão. Dependendo do tempo disponível o café pode explorar um único tema ou mais. No caso de utilizar a mesma reunião para tratar de mais de um problema deve-se caracterizar bem a mudança de tema, formalizando uma nova rodada de conversação.

Princípio 4

Estimular a contribuição de todos. As pessoas se engajam profundamente quando sentem que estão contribuindo de alguma forma. Deve-se incentivar a participação de forma ativa. Cada participante expõe sua ideia de acordo com seu conhecimento e experiência anterior, proporcionando uma construção mais inteligente. Em algumas ocasiões pode-se ter um objeto sobre a mesa que conduz a palavra dos participantes, ou seja, quando o objeto estiver em posse de alguém esta pessoa está com a palavra, devendo os outros participantes escutar com toda atenção possível.

Princípio 5

Promover a polinização cruzada e conectar diferentes pontos de vista. Os membros devem ser solicitados a compartilharem suas perspectivas sob o tema, podendo isso ser feito por meio de desenhos.

Princípio 6

Escutar juntos para descobrir padrões, percepções e questões mais profundas. Saber ouvir é um passo importante nesta técnica. Aqueles que ouvem com habilidade são capazes de criar facilmente o que está sendo compartilhado.

Princípio 7

Colher e compartilhar descobertas coletivas. O grupo deve discutir as ideias mais significativas que surjam durante o processo. Posteriormente, deve-se compartilhar as ideias com o grande grupo de forma que todos possam opinar sobre estas ideias. É importante certificar-se que essas ideias foram registradas de alguma forma. Finalmente, o grande grupo pode optar por uma ou mais ideias, dependendo da necessidade e do objetivo a serem atingidos.

4 MATERIAIS E MÉTODOS

O estudo relatado no presente artigo caracteriza-se como uma pesquisa descritiva que

segundo Cás (2008, p. 35), é aquela onde “a partir de um fato, o pesquisador observa, registra e analisa os elementos da pesquisa, correlaciona-os, analisa-os e consolida-os para chegar à resultante final de acordo com a natureza do objetivo a pesquisar.” Para isso utilizou-se como estratégia de pesquisa, a observação participante, que “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, 1999, p. 91). Caracteriza-se como observação participante pelo fato de que os pesquisadores envolveram-se no processo de aplicação da técnica, auxiliando na geração de ideias.

Para auxiliar os alunos no processo de geração de ideias foi utilizada a técnica “World Café”. Essa técnica foi escolhida pelos autores para aplicação junto aos alunos, com base nos seguintes pontos:

- a) é apropriada ao ambiente escolar pois proporciona o compartilhamento de conhecimentos;
- b) possibilita a colaboração direta entre os participantes, importante no ambiente escolar;
- c) estimula nos alunos o pensamento inovador;
- d) propicia a exploração do tema em profundidade com desafios e oportunidades;
- e) exige pouca experiência dos participantes em relação a técnicas de criatividade;
- f) é familiar aos autores por estes já terem aplicado a técnica em outras ocasiões.

As aplicações da técnica ocorreram em março de 2011 para duas turmas de cursos de qualificação para jovens aprendizes em horários distintos.

Cada uma das turmas era composta de 30 estudantes com idades entre 14 e 18 anos e situações socioeconômicas e escolaridade variadas, porém com nível educacional semelhante, em função do exame de classificação realizado para admissão no curso. Por diretriz da coordenação do curso, cada turma teria que apresentar no evento cinco projetos.

Duas semanas antes da aplicação da técnica, em cada uma das turmas foi realizada, por um pesquisador do grupo IGTI, uma exposição explicando a metodologia de aplicação. Após a explicação, foi realizada uma votação para verificar se a turma aprovaria a aplicação da técnica, sendo essa prontamente aprovada pelos alunos. Em seguida, as turmas foram divididas pelos próprios alunos em cinco equipes. Cada uma das equipes, depois de formada, escolheu um integrante como coordenador. Finalmente, os alunos se organizaram para a obtenção do lanche para o café.

A aplicação contou com dois monitores, o professor das turmas e dois pesquisadores da Universidade Federal de Santa Catarina. No dia da aplicação, os alunos chegaram a sala e

realizaram a organização do ambiente. No fundo da sala foi montada uma mesa para o lanche, e no espaço restante, foram montadas cinco mesas, uma para cada equipe. Em seguida explicou-se novamente como seria a aplicação da técnica apresentando também a etiqueta do café, representada na figura 2. Em seguida, as dúvidas apresentadas pelos alunos foram sanadas. Colocou-se o tema no quadro para que ficasse visível durante todo o processo, foi entregue para cada uma das equipes uma cartolina branca, pincéis atômicos e lápis de cor, para que os alunos pudessem registrar suas ideias.

Durante os primeiros vinte minutos os alunos estavam bem dispersos e com dificuldades de gerar as ideias. Após esse tempo, começaram a aparecer nas equipes as primeiras sugestões. Durante todo o processo os alunos ficaram livres para ir até a mesa de lanche, bem como os coordenadores de cada equipe puderam participar das discussões de outras equipes, contribuindo e recebendo contribuições para levar para suas equipes.

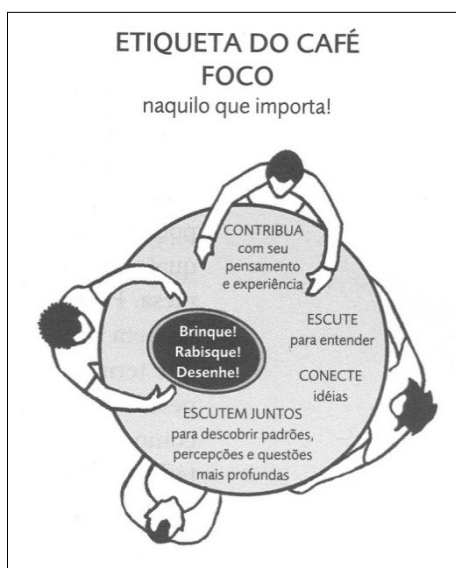


Figura 2 - Etiqueta do café
Fonte: Brown e Isaacs, 2007, p. 185

Após aproximadamente duas horas do início, percebendo a redução das sugestões em algumas equipes, um dos monitores, fazendo uso do princípio quatro da técnica “*World Café*”, interveio nas equipes utilizando uma pequena bola de papel. Essa bola, quando jogada aleatoriamente entre os membros exigia a contribuição com uma ideia por aquele que a estivesse segurando, enquanto um dos membros anotava na cartolina as ideias geradas.

Após três horas de lançamento de ideias, o processo foi finalizado e cada equipe foi convidada a apresentar suas ideias para o restante da turma. Após a apresentação das ideias, os monitores instigaram o restante da turma a contribuir com a equipe por meio de sugestões

às ideias. Ao final da exposição, as equipes juntamente com os demais alunos, decidiram quais das ideias eram melhores desenvolver seus projetos.

Antes da dispensa da turma, foi solicitado aos alunos que avaliassem a aplicação da técnica. Foram colocadas no quadro quatro perguntas para nortear essa avaliação:

- a) o processo ajudou você a ter novas ideias?
- b) o que você achou do processo?
- c) quais os pontos positivos do processo? (cite pelo menos três).
- d) quais são os pontos a serem melhorados no processo? (cite pelo menos três).

As respostas dos alunos foram posteriormente analisadas juntamente com as percepções dos pesquisadores, apresentando-se o resultado a seguir.

5 RESULTADOS

Entre as turmas, de modo geral, ocorreram poucas variações da aplicação. As ocorridas foram resultado da participação ativa dos alunos em cada uma das seções, e se centraram na forma das ideias bem como nos níveis de agitação e motivação dos alunos. Observou-se que os pesquisadores tiveram que conduzir o processo de forma participativa quando da aplicação da técnica, pois conforme relatado pelos alunos, estes estavam com receio de colocar suas ideias no papel por acharem algumas absurdas e sem sentido.

Observou-se também que a colocação em prática do princípio quatro, do “*World Caf *”, por meio da utilização da bola de papel, proporcionou um crescimento significativo das ideias geradas. Isso em função da maior participação dos alunos, haja vista que a presença de um dos pesquisadores, junto às equipes, encorajou os alunos.

Com relação a análise realizada pelos alunos, aproximadamente 93% deles afirmou que o processo auxiliou na obtenção de novas ideias. Perguntados sobre o que acharam do processo, alguns alunos relataram a obtenção de novas ideias por meio da colaboração, como pode se observar nas palavras dos próprios alunos:

Aluno 1: *Foi muito bom. Ajudou-nos a ter novas ideias. Interagimos com os outros grupos para debater ideias e isso foi muito bom.*

Aluno 2: *Um bom modo para estimular a criatividade e bom para a interação de ideias.*

Aluno 3: *Ótimo! É uma forma mais eficaz de se trabalhar em grupo. Foi esclarecedor e todos contribuíram.*

Aluno 4: *Muito bom. Foi divertido, ajudou a ter ideias e todos participaram.*

Alguns alunos relataram que a interação dos monitores utilizando a pequena bola de

papel jogada aleatoriamente entre os membros auxiliou o processo.

Aluno 5: *Achei interessante, pois ajudou a desenvolver mais ideias. O uso da bolinha ajudou a interação do grupo.*

Também foi relatado por alguns alunos que o uso da técnica traz diferenciação as aulas e proporcionou maior integração entre os alunos.

Aluno 6: *Bom, porque tive novas ideias. Foi uma aula diferente, porém produtiva. Houve um maior entrosamento dos colegas.*

Aluno 7: *O processo foi muito interessante, pois nós trabalhamos em equipe e foi muito divertido. Apesar disso, não teve muita desordem e brincadeiras na sala. Estimulou a nossa criatividade e deveríamos repetir essa ideia, pois torna o curso muito melhor.*

O processo mostrou-se como fonte de aprendizado para alguns alunos, segundo o relato a seguir.

Aluno 8: *Achei bem interessante. Sobre cada tema as ideias foram bem boas e eu jamais iria saber de tantas coisas novas que aprendi nessa aula.*

Aluno 9: *Eu achei que foi muito bom para melhorar nossos pensamentos.*

Sobre os pontos positivos da aplicação da técnica, os alunos relatam além do aumento do número de ideias, em relação a outras tentativas realizadas por eles, a diferenciação positiva desse tipo de aula (aproximadamente 30 %). Já com relação aos pontos a serem melhorados, aproximadamente 48 % dos alunos relataram que o barulho poderia ser menor.

6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A partir dos resultados observados, os autores do presente artigo consideram que a técnica é útil para a geração de ideias no contexto proposto. Além disso, a aplicação da técnica proporcionou um momento dinâmico de aprendizado aos alunos. Com relação às ideias geradas, percebeu-se melhora na qualidade e na quantidade de ideias, segundo a percepção dos alunos.

Porém algumas considerações importantes para a aplicação da técnica são sugeridas:

- a) o lanche proposto pela técnica deve ser colocado aos participantes como algo secundário. Verificou-se que alguns alunos deram importância demasiada ao lanche deixando de lado a proposta da técnica;
- b) os monitores devem estar atentos ao envolvimento dos integrantes, bem como a quantidade e a qualidade das ideias geradas nas equipes, de forma a intervir se

necessário, inclusive com a utilização de outra técnica de criatividade secundária para colaborar com o processo;

- c) se possível, colocar as equipes relativamente afastadas de forma que o barulho de uma não interfira no andamento da outra. Durante a aplicação verificou-se a produção de muito barulho, em função das discussões nas equipes. Isso, por um lado é positivo, pois mostra o envolvimento dos alunos. Por outro lado, acaba atrapalhando as demais equipes.

A aplicação da técnica auxilia o processo de geração de ideias, e pode ser aplicada não somente no contexto escolar, mas também em qualquer contexto onde ideias criativas se fazem necessárias. Os autores concluem que o objetivo dessa técnica foi atingido, possibilitando ao grupo a construção de conhecimento de uma forma colaborativa e criativa. Dada a importância apresentada pela aplicação de técnica, os autores também consideram a necessidade de outras pesquisas relativas ao assunto.

6.1. Futuras pesquisas

Com base na experiência dos autores na aplicação da técnica “World Café” e no posterior acompanhamento da execução pelos alunos das ideias geradas (não relatado no presente trabalho), considera-se importante desenvolver nos alunos (e futuros profissionais) competências que possam ser utilizadas quando eles estiverem no mercado de trabalho, aonde a inovação vem se tornando cada vez mais importante (BESSANT *et al.*, 2005).

Especificamente, sugere-se que mais estudos tenham como foco as competências individuais para inovação (HUSSLER; RONDE, 2005), bem como o papel da educação no desenvolvimento dessas competências. Competência para inovação pode ser definida como “a disposição de um indivíduo para agir e reagir de forma inovadora, a fim de lidar com diferentes incidentes críticos, problemas ou tarefas que exigem um pensamento inovador e reações, e que pode ocorrer em um determinado contexto” (CERINŠEK; DOLINŠEK, 2009, p. 170). A importância de mais pesquisas nessa área é fundamentada pela OECD (2011, p. 96) quando afirma que

a literatura sugere que uma ampla gama de habilidades são necessárias para inovação, mas a identificação empírica dessas habilidades e sua relação com desempenho da inovação é difícil. Existem dados disponíveis sobre ambas as variáveis, mas adequá-los ao nível apropriado de especificidade e para os adequados períodos de tempo pode ser difícil. Esta é uma área livre para os trabalhos futuros para melhorar os dados, identificar relacionamentos e realizar investigações robustas de sua força e direção.

Assim, observa-se a importância da educação no desenvolvimento de competências para

inovação, bem como a oportunidade para pesquisas futuras na área, principalmente em como desenvolver competências que auxiliem os futuros profissionais em um ambiente exigente por inovações.

Artigo recebido em 15 de dezembro de 2012 e aceito para publicação em 10 de março de 2013

IDEA GENERATION: APPLICATION OF TECHNICAL WORLD CAFÉ

ABSTRACT:

This paper describes and analyzes the application of the technique "World Café". The implementation occurred in two classrooms of young students and professional training courses aimed at generating ideas for a school event that occurs annually in the educational institution. As a result, the authors conclude that the technique was successful for the generation of ideas within proposed, allowing the group to build knowledge in a relaxed, collaborative and creative. Still, the authors present recommendations for future applications of the technique.

Key-words: World Café, Generation ideas, creative process.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, J. M. O.; ALENCAR, E. M. L. S. *Criatividade no ensino médio segundo seus estudantes*. Peidéia, v. 20, n. 47, p. 325-334, 2010.

BESSANT, J.; LAMMING, R.; NOKE, H.; PHILLIPS, W. *Managing innovation beyond the steady state*. Technovation, v. 25, n. 12, p. 1366-1376, 2005.

BODEM, M. A. *Introdução*. In: Margaret A. Boden (Org.). *Dimensões da criatividade*. Tradução de Pedro Theobald. Porto Alegre: Artmed, 1999. p. 11-21.

BROWN, J.; ISAACS, D. *O World Café: dando forma ao nosso futuro por meio de conversações significativas e estratégicas*. São Paulo: Cultrix, 2007.

CAFÉ WORLD COMMUNITY FOUNDATION. Disponível em: <http://www.theworldcafe.com> . Acessado em: 06 jun. 2011.

CÁS, D. *Manual teórico-prático para elaboração metodológica de trabalhos acadêmicos*. São Paulo: Ensino Profissional, 2008.

CERINŠEK, G.; DOLINŠEK, S. *Identifying employees' innovation competency in organisations*. International Journal of Innovation and Learning, v. 6, n. 2, p. 164-177, 2009.

EPSTEIN, R. *Creativity games for trainers*. New York: McGraw-Hill, 1996.

FARID-FOAD, A; EL-SHARKAWY, R.; AUSTIN, L.K. *Journal of Management in Engineering: American Society of Civil Engineers*, v. 9, n. 4, 1993.

FLYNN, M.; DOOLEY, L.; O'SULLIVAN, D.; CORMICAN, K.; *Idea management for organizational innovation*. *International Journal of Innovation Management*, v. 7, n. 4, p. 417-442, 2003.

HENRY, Jane. Making sense of creativity. In: HENRY, Jane. *Creative management and development*. London: Sage, 1992.

HUSSLER, C.; RONDE, P. *What kind of individual education for which type of regional innovative competence? An exploration of data on French industries*. *Regional Studies*, v. 39, n. 7, p. 873-889, 2005.

KAO, John. *Jamming: a arte e a criatividade da disciplina na empresa*. Rio de Janeiro: Campus, 1997.

LAKATOS, E. M.; MARCONI, M. A. *Fundamentos de metodologia científica*. 3. ed. São Paulo: Atlas, 1999.

MORAN, J. M. *Proposta de mudanças nos cursos presenciais com a educação on-line*. Disponível em: <http://www.eca.usp.br/prof/moran/propostas.htm> . Acesso em: 9 un. 2010.

OECD. *Skills for innovation and research*. OECD, 2011.

OSTROWER, F. *Criatividade e processos de criação*. 24. ed. Petrópolis: Vozes, 2009.

RHODES, M. *An analysis of creativity*. *The Phi Delta Kappan*, v. 42, n. 7, p. 305-310, 1961

WECHSLER, S. M. *Criatividade: descobrindo e encorajando*. Campinas: Editorial Psy, 1993.