

Da Criatividade à Inovação Papyrus Editora, em 2010.

Zula Garcia Giglio
Solange Muglia Wechsler
Denise Bragotto
(orgs)



Zula Garcia Giglio

Graduada em Letras Português Inglês pela Pontifícia Universidade Católica de Campinas (1972),

Mestrado em Comunicação e Semiótica pela Pontifícia Universidade Católica de São Paulo (1980)

Doutorado em Educação pela Universidade Estadual de Campinas (1996).

Especialização em Arte terapia, na Unicamp. Aposentou-se em 2007 como Pesquisadora do Centro de Memória da Unicamp.

Presta Assessoria a projetos de pesquisa e pedagógicos.

Tem experiência na área de Educação, com ênfase em Educação Não Formal, atuando principalmente nos seguintes temas: criatividade, qualidade de vida, saúde mental, comunicação e identidade.

Desenvolve pesquisas no campo da Criatividade na interface destas áreas.

Participa de equipes de organização e publicação de periódicos científicos, é membro fundador e da diretoria da Associação Brasileira de Criatividade - Criabrazilis.



Solange Muglia Wechsler

Graduada em Psicologia (PUC-RJ)

Mestrado e doutorado pela University of Georgia (EUA) e pós-doutorado pelo Torrance Center of Creative Studies.

Foi a fundadora da Associação Brasileira de Psicologia Escolar e Educacional (ABRAPEE), da Associação Brasileira de Criatividade e Inovação (CRIABRASILIS) Presidiu o Instituto Brasileiro de Avaliação Psicológica (IBAP).

Participa na diretoria da International Testing Commission como representante do países Ibero-Latinos. Exerce o cargo de vice-presidente da Associação Brasileira de Psicologia Positiva.

É editora chefe da revista Estudos de Psicologia (Campinas).

Dirige o Laboratório de Avaliação e Medidas Psicológicas na Pontifícia Universidade Católica de Campinas.

Suas linhas de pesquisa envolvem a construção de testes psicológicos e desenvolvimento de programas para as seguintes áreas: criatividade, inteligência, estilos cognitivos, talentos, liderança, altas habilidades, temperamento e psicologia positiva.

(Fonte: Currículo Lattes)



Denise Bragotto

Doutora em Psicologia pela PUC-Campinas.

Desenvolve pesquisas e trabalhos na área de criatividade, saúde mental, mentoria e escrita criativa.

Professora do Curso de Especialização em Desenvolvimento do Potencial Humano nas Organizações da PUC-Campinas.

Poeta e Escritora com 5 livros publicados. Laureada com o Troféu Fumagalli 2001 (patrocinado pela empresa Arvin Meritor).

Ministrou aulas em cursos de graduação e pós-graduação nas áreas de: Psicologia, Recursos Humanos, Formação de Educadores, Direito, Comunicação, Arte terapia na PUC-Campinas, Academia Brasileira de Jornalismo Literário e Fundação Brasil Criativo.

Ex-Presidente da Academia de Letras e Artes de Jundiaí e membro diretor da Criabrazilis.

Consultora na área de criatividade tendo realizado trabalhos para IBM, Alcoa, Editora Abril, IDORT, Unilever, SESI, SABESP, Grupo Benassi, dentre outras.

Participa de congressos científicos no Brasil e no exterior.

Fonte: (http://www.criabrazilis.org.br/membros_participantes/denise_bragotto)

Apresentação

- Subdividido em 11 capítulos. Os trabalhos têm em comum a temática regente, mas, autônomos em posicionamentos, são desvinculados uns dos outros, e não se encontram dispostos em ordem cronológica, complementar, nem obrigatória de leitura, sendo possível, conseqüentemente, que sejam lidos e absorvidos em sua integralidade, numa sequência a ser definida por cada leitor em particular. Este livro pretende focar os fenômenos da criatividade e da inovação de forma multidisciplinar, apresentando reflexões, pesquisa e experiências de e estudiosos e profissionais especialistas nesses temas

Fio norteador da iniciativa, assim resumido:

Historicamente, a criatividade esteve sempre ligada ao campo artístico. Entretanto, no decorrer do século XX, passou a ter importância crescente não apenas como capacidade individual, mas como riqueza capaz de trazer benefícios coletivos. Na mesma direção segue a inovação, cuja importância avança diante de um mundo em constante e rápido movimento. Nesse compasso, a inovação torna-se cada vez mais necessária, já que o ineditismo entra na névoa da trivialidade num espaço cada vez mais curto. Pg.7

1. VYGOTSKY E A CRIATIVIDADE: NOVAS LEITURAS, NOVOS DESDOBRAMENTOS

Albertina Mitjáns Martínez

2. ESTILOS DE PENSAR E CRIAR: IMPLICAÇÕES PARA A LIDERANÇA

Solange Muglia Wechsler

3. MEDIAÇÃO DE CONFLITOS E CRIATIVIDADE: UMA PARCERIA NECESSÁRIA

Simone Pligher

4. INOVAÇÃO EXISTENCIAL: ENTRE AS ADVERSIDADES E OPORTUNIDADES CRIATIVAS

Denise Bragotto

5. IDENTIDADE E CRIATIVIDADE: PERCURSOS

Zula Garcia Giglio

6. O FLUIR DE IDEIAS: O TRANSE CRIATIVO EM ARTE

Regina Lara Silveira Mello

7. O SENTIMENTO DE INOVAÇÃO NAS ARTES DO SÉCULO XX E SUAS IMPLICAÇÕES NA CRIATIVIDADE CONTEMPORÂNEA

Marcos Rizolli

8. CRIAR E ESTILOS DE APRENDER NA TERCEIRA IDADE: UMA PROPOSTA PSICOPEDAGÓGICA

Elzira Teixeira Ariza Oliveira

9. INOVAÇÃO: UM TURBULENTO E PRAZEROSO DESAFIO

Guilherme Veríssimo

10. DESENVOLVENDO UM PRODUTO: DA NECESSIDADE AO RESULTADO. O PROJETO "COMUNIDADES DE APRENDIZADO"

Paulo C.A. Benetti

11. NOVOS DESAFIOS E OPORTUNIDADES NO ENSINO DO PROCESSO CRIATIVO NAS ORGANIZAÇÕES

Vera Maria Tindó Freire Ribeiro

❖ VYGOTSKY E A CRIATIVIDADE : NOVAS LEITURAS , NOVOS DESDOBRAMENTOS

Albertina Mitjáns Martínez

Objetivo: Apresentar criticamente os principais aportes de Vygotsky para a **compreensão da criatividade** e analisar a importância de algumas de suas ideias para uma compreensão alternativa da criatividade não centrada no valor do produto, mas **no próprio processo de produção de novidade**, processo que caracteriza as formas mais complexas do funcionamento da subjetividade humana.

Criatividade não pode ser vista de forma unilateral, ela é, antes, heterogênea e ocupa um lugar de alto destaque no funcionamento da psicologia humana, define a criatividade por meio de três atributos e / ou significados

- ❖ **Criatividade como produção de novidade (Criatividade ou atividade criadora).** Qualquer tipo de atividade do homem que crie algo novo, seja qualquer coisa do mundo exterior, produto da atividade criadora, ou uma determinada organização do pensamento ou dos sentimentos que atue e esteja no próprio homem (Vygotsky 1930/1987, p.5)

- ✓ **Criatividade como capacidade especificamente humana de gerar produtos culturais significativos.**
- ✓ **Criatividade como capacidade de produção de novidade e valor na vida cotidiana.**

Em ambos os casos a criatividade esta associada não apenas a novidade do produzido, mas também a seu valor, ao seu significado em determinado contexto social.

Criatividade com maiúscula – Criatividade H

Produção de novidade que tem impacto significativo em um determinado campo e que é amplamente reconhecida e valorizada pela sua significância social.

Criatividade com minúscula – Criatividade P

Que também se define pela importância social, porém numa outra escala, pela significância que as pessoas conferem ao produzido em um âmbito reduzido.
(professores, pais, terapeutas, por exemplo).

Imaginação

As obras em que trata do tema imaginação, Vygotsky, faz referencia a criatividade, e afirma :

A imaginação como fundamento de toda atividade criadora se manifesta em todos os aspectos da vida cultural, fazendo possível a criação artística, científica e técnica. Tudo aquilo que tem sido feito pela mão do homem, todo o mundo da cultura, diferencia-se do mundo da natureza, é produto da imaginação e da criação humana baseada nessa imaginação.

Principais teses sobre a imaginação:

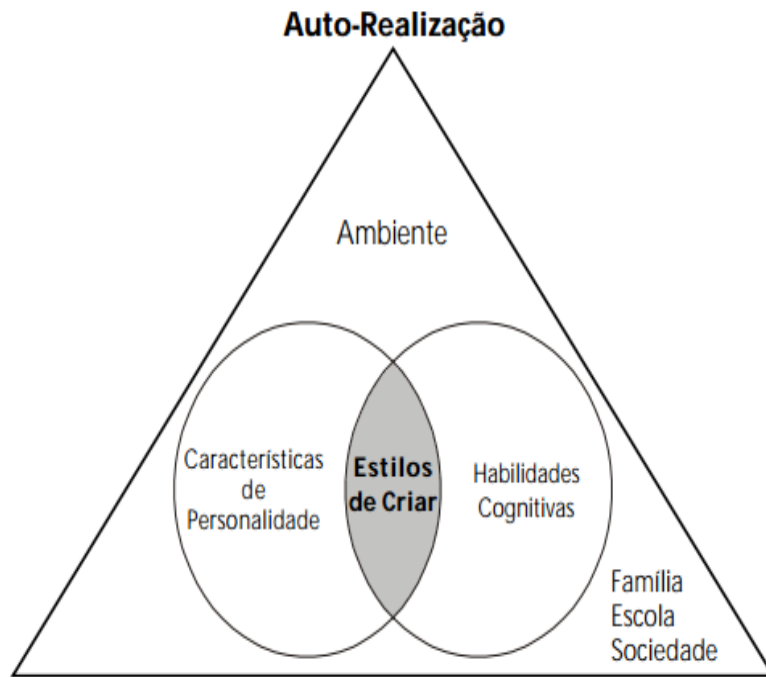
- ✓ a imaginação desenvolve-se a partir da brincadeira infantil
- ✓ a imaginação torna-se função mental superior e, como tal, é conscientemente direcionada pelos processos de pensamento.
- ✓ na adolescência, a imaginação criativa é caracterizada pela colaboração da imaginação e do pensamento conceitual.
- ✓ A colaboração entre imaginação e pensamento conceitual amadurece na criatividade artística e científica na idade adulta.



Objetivo: *Apresentar o panorama teórico e científico das origens e utilizações dos conceitos de temperamento, tipos e estilos psicológicos. Será dada ênfase a pesquisas que indiquem os estilos de pensar e criar no sentido de fornecer subsídios a compreensão dos indivíduos criativos e seus componentes de lideranças diante de diferentes situações.*

SOBRE ESTILOS :

“Estilos” são maneiras preferenciais de pensar e se comportar frente a determinadas situações



Neste modelo teórico, se um indivíduo encontra possibilidades ou estímulos para expressar o seu potencial criativo, por meio dos seus estilos preferenciais, em um espaço maior entendido como familiar, educacional e social, ele teria maiores chances de encontrar a sua auto-realização pessoal e/ou profissional.

Figura 1: Modelo teórico integrador de criatividade

O conceito de estilos adiciona informações preciosas ao processo de avaliação psicológica de indivíduos das mais diversas idades trazendo importantes implicações para as áreas educacional e profissional, na medida em que permite uma melhor orientação dos indivíduos segundo seus modos preferenciais de pensar e se comportar.

ESTILO CAUTELOSO-REFLEXIVO

Descrição	Facilidades	Dificuldades
Pessoa que se caracteriza pela prudência, reflexão e ordem.	Atividades que exigem ponderação e cautela	Situações que envolvam risco
Prefere trabalhar com situações conhecidas onde existam regras e métodos	Atividades que exigem observância às regras	Situações que exigem improvisação

ESTILO INCONFORMISTA TRANSFORMADOR

Descrição	Facilidades	Dificuldades
Pessoa que pode ser caracterizada como questionadora, dinâmica e sonhadora.	Atividades que envolvam mudanças e inovações em processo ou produtos	Situações que requeiram obediência às regras ou rotina de procedimentos
Tem facilidade para liderar grupos conseguindo inspirá-las no sentido de alcançar um objetivo maior.	Atividades que requeiram liderança de grupos para alcançar uma missão criativa	Situações onde esteja em situação de liderado ou subordinado

ESTILO EMOCIONAL INTUITIVO

Descrição	Facilidades	Dificuldades
Pessoa que se caracteriza pelo predomínio das emoções e das intuições	Atividades que envolvam percepção de sentimentos e subjetividade	Situações nas quais deve predominar a lógica e a objetividade nas decisões
Gosta de resolver conflitos devido ao seu alto grau de empatia	Atividades que envolvam a compreensão de emoções e conflitos	Situações nas quais deve prevalecer o uso do poder e da autoridade

ESTILO RELACIONAL DIVERGENTE

Descrição	Facilidades	Dificuldades
Pessoa flexível que busca obter vários pontos de vista e idéias antes de tomar decisões.	Atividades que envolvam tomadas de decisões em grupos	Situações nas quais as decisões são tomadas de forma independente
Tem facilidade de liderar grupos, pois procura atender às opiniões de seus membros.	Atividades de gerência de grupos e liderança de processos	Situações nas quais deva trabalhar isoladamente, com pouco contato externo.

ESTILO LÓGICO OBJETIVO

Descrição	Facilidades	Dificuldades
Pessoa que se caracteriza pelo pensamento lógico, racional e pragmático.	Atividades que requeiram objetividade e racionalidade	Situações que envolvam subjetividade e emoções
Prefere trabalhar com tarefas já estruturadas para as quais já existam soluções conhecidas.	Atividades que se baseiem em fatos e conhecimentos já adquiridos	Situações que envolvam curiosidade e busca de informações

Conclusão:

Não existem estilos puros, mas sim tendências para uma determinada preferência de atuação.

Existem pessoas que seriam mais bem descritas por meio de certo estilo, embora também possam apresentar algumas características de outro estilo, porém em menor intensidade.

O conceito de estilos também envolvem um “*continuum*” e não uma dicotomia.

Proposta de organização de equipes baseadas na combinação de estilos complementares ou opostos.

Quadro 2- Composição de equipes baseadas em estilos principais e complementares

Estilo Principal	Estilos Complementares	Justificativa
Cauteloso- Reflexivo	Inconformista-Transformador Relacional-Divergente	Conseguir mais coragem para assumir riscos Aprender a se relacionar e ouvir outros
Inconformista- Transformador	Cauteloso- Reflexivo Lógico-Objetivo	Auxiliar a ponderar as idéias encontradas Conseguir tornar suas idéias mais práticas
Emocional- Intuitivo	Lógico-Objetivo Cauteloso-Reflexivo	Obter mais objetividade nas idéias Avaliar com mais prudências suas ações
Relacional- Divergente	Emocional Intuitivo Cauteloso Reflexivo	Compreender melhor as emoções Elaborar ações com maior prudência
Lógico- Objetivo	Inconformista Transformador Emocional Intuitivo	Conseguir quebrar regras e procedimentos Auxílio na compreensão de sentimentos

❖ MEDIAÇÃO DE CONFLITOS E CRIATIVIDADE UMA PARCERIA NECESSARIA

Simone Pligher

Objetivo: *Reflexão sobre a importância da criatividade na gestão de conflitos, com especial atenção a mediação.*

Conflito : *é a oposição que surge quando existe um desacordo dentro ou entre indivíduos, equipes, departamentos ou organizações.*

Mediação *pode ser entendida como um dispositivo não adversarial de resolução de conflitos que inclui um terceiro imparcial, cuja a função é ajudar as pessoas envolvidas na disputa a negociar de forma colaborativa, facilitando a resolução. (Suares, 2005).*

- **Perfil do mediador**

- Expressar criatividade na exploração do problema.
- Capacitação para exercer a função.
- O mediador será um facilitador do processo, auxiliando o sujeito a encontrar um caminho de tolerância, cooperação e respeito.
- Ser paciente
- Ter Controle Emocional
- Ter boa comunicação
- Passar Credibilidade e confiança
- Se isento (entidade neutra)

O método - Fases

1. Encontrar problemas, Encontrar fatos, Definir problemas, Encontrar ideias, Encontrar soluções, Encontrar aceitação.
1. Buscar ideias para solucionar o conflito de maneira mais adequada. Sugestão de *Brainstorming*, um método que se apoia na produção livre do pensamento sem se preocupar com sua pertinência ou viabilidade.
2. Trabalhar a aceitação da ideia a fim de que seja implementada e possa trazer mudanças.

❖ INOVAÇÃO EXISTENCIAL: ENTRE AS ADVERSIDADES E OPORTUNIDADES CRIATIVAS

Denise Bragotto



- **Objetivo:** *Refletir sobre situações adversas, experiências inevitáveis compartilhadas por todos os seres humanos em algum momento da vida.*

Adversidades e oportunidades criativas

A lenda do Louva-a-deus



- ✓ A lenda mostra a impermanência das coisas, mudanças que acontecem cada vez mais rápida. Por mais que sejamos lutadores de superior qualidade, essa condição poderá ser tornar obsoleta em algum momento, exigindo novos paradigmas, novas habilidades e soluções inovadoras.
- ✓ Circunstancias adversas que trazem desconfortos e infortúnio podem sem o monte para um salto inovador.
- ✓ Limites são valiosos na vida humana (rios necessitam de margem para serem rios)
- ✓ Processo de ruptura e reintegração de Wang Lang, o distanciamento foi um fator importante para criar espaço entre ele e o seu problema.
- ✓ A criatividade não é magica, implica conectar componentes conscientes e inconscientes, lógicos e ilógicos.
- ✓ Mente questionadora e investigativa, bem como qualidade resilientes.
- ✓ Apatia e insegurança, medo de parecer ridículo, medo de fracasso, sentimento de inferioridade , inibem o pensamento flexível e inovador.

Mentoria e realização criativa

Há sementes que passam a vida entregues à monotonia dos vales, estas são verdes como todas as outras. Algumas desistem tão cedo que definham no capacho mostarda do outono. Outras, a despeito da estiagem insistem em pincelar a primavera nos galhos secos. Estas cintilam em meio tantas outras, então o lavrador aparece para amamentar lhes o destino.

Bragotto 2006 p,42

O apoio de mentores é um dos fatores que colaboram para que o individuo atravesse com sucesso as mudanças e situações caóticas em sua vida, e encontre novos patamares adaptativos, especialmente nos momentos críticos necessitam reencontrar seu lugar.

Ser um mentor:

- ❖ *Capacidade de comunicar-se de forma clara*
- ❖ *Flexibilidade e senso de humor*
- ❖ *Ser Ético*
- ❖ *Ter disponibilidade de tempo para desenvolver relacionamentos*
- ❖ *Habilidade para elogiar e discordar quando necessário.*
- ❖ *Comprometimento em tornar o outro o melhor que possa ser por meio de uma relação íntima e intensa.*

Objetivo: *Investigar origens do processo criativo e sua sustentabilidade do ponto de vista psicoemocional, considerando criatividade como um resultado do intercambio de forças internas do sujeito vinculada à sua historia pessoal .*

- ***De onde vem a criatividade ?***

- ✓ *Cada experiência não só é vivida de forma essencialmente individual, como também pode interferir na qualidade das vivencias subsequentes. Cada individuo é mundo extraordinário, diferente de todos os outros.*
- ✓ *É necessário que o individuo esteja ancorado em si mesmo – trata-se de uma metáfora para a identidade adulta, para a auto estima positiva, e para a segurança pessoal. Quanto mais segura de si uma pessoa for mais ela se colocara em prontidão para a ação criativa.*
- ✓ *A percepção é subjetiva, provoca sinapses que são originais de cada individuo e que podem levar a reações individualizadas, é ai que começa a produção do novo.*

❖ CRIAR ESTILOS E APRENDER NA TERCEIRA IDADE : UMA PROPOSTA PSICOPEDAGOGICA

Elzira Teixeira Ariza Oliveira

- ✓ Identificar dificuldades de aprendizagem na terceira idade e poder contribuir com uma pedagogia prazerosa e criativa.
- ✓ Atividades criativas devem fazer parte de uma psicologia escolar nos cursos que envolvam pessoas da terceira idade.
- ✓ Os cursos para essa clientela devem manter programas de atividades criativas que favoreçam cada vez mais segurança nessa etapa da vida.

*Certamente deveriam ser estimulados
pensamentos criativos e sentimentos que reflitam
autoestima, otimismo, segurança e dinamismo,
o que poderia ser feito por meio de
estratégias que favorecessem a expressão dos
alentos individuais dentro de um ambiente
encorajador as novas ideias.
Wechsler e Guzzo (1998)*

Combinações importantes a serem observadas no processo de aprendizagem

- ✓ Habilidades Cognitivas (*processos de aprendizagem e de memorização de informações*)
- ✓ Características de personalidade (*emocional*)
- ✓ Elementos ambientais (*social*)

Pensamento criativo e o pensamento crítico.

A criatividade deve acompanhar todo o agir do homem, incluindo o seu filosofar sobre o mundo e sobre si mesmo. É preciso reiterar a importância da função no processo criativo, sem a qual este seria um atuar louco e sem limites próprios.

A importância do empenho do docente em treinar capacidade criativa nos alunos de terceira idade, principalmente nos trabalhos em grupo.

No contato direto com os alunos em vários cursos da terceira idade , ficou visto que o processo de aprendizagem esta sempre em mutação e que o maior desafio não e viver e sim como conviver.

Uma proposta psicopedagógica

- O processo criativo passa pela convivência amorosa do professor com seus alunos.
- Foi observado que encontrando o seu próprio caminho envelhecimento e podendo decidir seu destino, o idoso conseguiu procurar estratégias de auto realização, ainda que seu estado de enfraquecimento físico requeira cuidados específicos.
- A criatividade possibilita o indivíduo o pleno desenvolver suas habilidades cognitivas, o crescer na direção da saúde mental e também poder ser capaz de estabelecer relação interpessoais satisfatórias.
- Trabalhar com : Ousadia , Flexibilidade e Sensibilidade, observando diferenças significativas nos estilos de aprender.
- SCANEAR O DESENHO DA PAGINA 151

Percepção sobre inovação

- ✓ Inovação se faz por meio de melhorias que atingem quaisquer setores da organização, envolvendo todos os colaboradores em todos os níveis hierárquicos.
- ✓ Inovação é fruto de um processo sistematizado, organizado, controlado e mensurado e não de uma inspiração súbita e repentina.
- ✓ Inovações radicais provocam transformações no mundo.

Schumpeter propôs uma relação de vários tipos de inovação:

- ✓ Introdução de um novo produto ou uma mudança qualitativa no produto já existente.
 - ✓ Inovação de processo que seja novidade para a indústria
 - ✓ Abertura de um novo mercado
- ✓ Desenvolvimento de novas fontes de suprimento de matéria-prima e outros insumos

Na tabela, confira as 100 melhores e o “prêmio de inovação” de cada uma delas



EXAME.COM



Posição	Empresa	País	Nota
1	Salesforce.com	EUA	75.9
2	Alexion Pharmaceuticals	EUA	71.4
3	ARM Holdings	Reino Unido	65.6
4	Unilever Indonesia	Indonésia	65.1
5	Regeneron Pharmaceuticals	EUA	64.7
6	Amazon.com	EUA	62.4
7	BioMarin Pharmaceutical	EUA	58.9
8	CP All	Tailândia	57.8
9	VMware	EUA	57.6
10	Aspen Pharmacare Holdings	África do Sul	57.1

❖ NOVOS DESAFIOS E OPORTUNIDADE NO PROCESSO CRIATIVO NAS ORGANIZAÇÕES

Vera Maria Tindó Freire Ribeiro

Objetivo: *Tratar dos principais desafios encontrados no ensino do processo criativo, sobretudo nas empresas mostrando releitura do modelo de Osborn-Parnes (CPS – Creative problem solving) - **resolução criativa de problemas***

Três perguntas :

- *Pode-se realmente ensinar criatividade às pessoas ?*
- *Um programa de criatividade tem alguma aplicação prática nas organizações?*
- *Como fazer com que as pessoas apliquem o que aprenderam sobre o processo criativo?*

As respostas...

Ao invés de treinar as pessoas em busca das respostas certas, ensinar a formular perguntas desenvolvendo o lado crítico(analítico) e imaginativo (criador).

Preparar as pessoas a analisar padrões e propor outros novos fugindo da simples logica. Na pratica é o uso do processo criativo para resolver problemas e gerar/aproveitar oportunidades.

- Um programa de criatividade deve ser capaz de promover não só conhecimentos e habilidades mas também desenvolver atitudes inerentes a pratica do processo e do pensamento criativo.

- ***Desafios do programa...***

Trabalhar o lado imaginativo das pessoas de forma pragmática. Como despertar no aluno o desejo de aplicar o que aprendeu?

*Método CPS (resolução criativa de problemas)
Considera 6 etapas para o processo criativo*

Etapa	Proposito
1. Identificação e formulação de um objetivo a atingir	A partir de uma situação inicial pouco clara, identificar e formular o objetivo a atingir.
2. Busca de fatos ou dados	Examinar o cenário atual e o objetivo proposto para identificar fatos pertinentes.
3. Identificação e formulação do problema	Identificar a principal ameaça a enfrentar ou a oportunidade a aproveitar para atingir o objetivo proposto.
4. Geração de ideias	Gerar multiplas ideias para resolver o problema.
5. Solução	Escolher, refinar e elaborar as melhores ideias.
6. Aceitação	Escrever as ideias sob a forma de ações propostas , prioriza-las e traçar o plano de ação.

Modelo de Osborn funciona muito bem para prover conhecimentos e permite treinar habilidades , mas não privilegia de forma especial as habilidade afetivas.

Dificuldades mais comuns encontradas no uso do modelo de Osborn para o ensino do processo criativo nas empresas

Cognitivas/Habilidades

- Confusão entre o que é problema e o que é fato ou entre o que é causa e o que é efeito.
- Tendência a descartar as ideias julgadas fracas ou incompletas.
- Dificuldades em elaborar as ideias escolhidas

Dificuldades atitudinais

- No dia a dia não há espaço para criar
- A rotina acaba com a criatividade
- A empresa não permite criar
- Tenho medo de dar ideias e que outros (chefes ou colegas) se apropriem delas.
- Gosto muito do que estou aprendendo no programa mas “na prática não vai funcionar”



Só aprendemos nos divertindo

A arte de ensinar não é outra, senão a arte de despertar a curiosidade das almas jovens para depois satisfaze-las.

E a curiosidade é viva apenas nas almas felizes.

O conhecimento que se fez entrar na mente pela força, sufoca-a...

Para digerir o saber é necessário que ele seja devorado com apetite.



Obrigada !
Rosana Moreira
rjmoreira@live.com