

Dinâmica dos seis chapéus

A técnica dos seis chapéus foi proposta originalmente por Edward de Bono, um psicólogo inglês que dedica sua vida a estudar os processos de pensamento. A técnica visa a reduzir as barreiras do pensamento e da criatividade, partindo da premissa que o problema principal está na ênfase em buscar – e apontar – defeitos nas idéias e soluções apresentadas, em vez de, juntos, tentar incorporar melhorias. Sua adoção está condicionada ao atendimento de três condições básicas:

- a) Uma idéia a ser analisada;
- b) Um grupo de pessoas;
- c) Um mediador.

Por meio de 6 chapéus coloridos, os quais representam metáforas para os tipos de abordagem que as pessoas devem ter, a técnica segue uma simples dinâmica: todos devem usar, simultaneamente, o chapéu indicado pelo mediador e oferecer sua contribuição baseados no sentimento representado pela cor de seu chapéu.

O chapéu branco é o chapéu do apresentador do trabalho. Os demais serão alocados para cada apresentação.

1. Chapéu Branco: fatos e números.

Com este chapéu, os participantes devem apresentar apenas fatos e números. Opiniões são proibidas. É útil para transmitir informações básicas para equalizar o grupo.

Neutro e objetivo, o branco se preocupa com fatos objetivos e as idéias referentes a estes fatos.

- Objetividade e imparcialidade
- Análise de dados e fatos presentes
- Separação do que é real e visível do irreal e não comprovado
- Demonstração de paz e tranquilidade
- Facilidade para negociar

2. Chapéu Vermelho: emoção e intuição.

Utilizando este chapéu, os integrantes do grupo devem explicitar seu sentimento sobre o assunto debatido. Devem explicitar o que gostaram e o que não gostaram. Uso de palpite e intuição.

3. Chapéu amarelo: pontos positivos.

Aqui, os participantes devem apresentar pontos fortes e oportunidades sobre o tema.

- Investigação de probabilidades positivas
- Visão de ganhos e vantagens
- Estimulação do pensamento lógico-positivo
- Busca de oportunidades

4. Chapéu verde: criatividade e novas idéias.

Este chapéu serve para que todos os participantes abstraíam-se um pouco do problema e explorem novas perspectivas sobre as propostas, seus efeitos e aplicações alternativas ao que está analisado.

- Facilidade na geração de idéias
- Presença de imaginação
- Incentivo a novas tentativas
- Criatividade e ousadia

5. Chapéu preto: pontos negativos e perigos potenciais.

Devem ser apresentados os riscos, eventuais impactos em outras atividades não diretamente relacionadas, possíveis prejuízos etc.

- Facilidade de argumentos
- Busca de riscos e falhas

- Sinalização de perigos
- Verificação do que é falso e incorreto
- Indicação de falhas: cautela

6. Chapéu azul: regras do jogo, controle e foco.

Teoricamente, as boas reuniões começam e terminam com a proposta deste chapéu. No início, ele serve, por exemplo, para explicar a dinâmica de trabalho, distribuir os minutos para cada cor e relembrar a todos o objetivo do grupo. No final, é utilizado para resumir os pontos abordados, encaminhar pendências e, claro, tomar decisões.

- Planejamento e organização
- Estruturação e redirecionamento do grupo
- Atenção para o contexto
- Avaliação de propostas
- Síntese e conclusão