



Livre Associação

Objetivo desse Jogo

Acredite ou não, as pessoas consideradas altamente criativas geralmente não tentam ser originais na apresentação de ideias! Como pode isso?

Primeiro, porque elas descobriram há muito tempo que **muitas das melhores ideias surgem a partir de fontes muito banais**. Segundo, e mais importante, elas sabem que se forcarem seus cérebros, para chegar a uma idéia original após a outra, elas rapidamente se tornam estressadas e cansadas, fazendo com que a sua criatividade encontre um impasse desanimador.

Muito das grandes ideias vêm de fontes mundanas. Quantas vezes solucionadores de problemas disseram "A solução estava bem na nossa frente o tempo todo"?

**A regra do pensamento criativo é:
Gere as ideias primeiro; avalie mais tarde.**

Duração: 15 minutos

Sugestão para uma introdução divertida

" Nós já vimos quanto de nós comete erros. Agora, quantos de nós já tivemos ideias bobas, pouco originais? Levanta a mão quem já teve ideias bem bobas na vida! Caramba, quase todo mundo? Ótimo, então vamos nos destacar nesse jogo, porque **qualquer ideia** é bem vinda!

COMO JOGAR

1. Faça seus alunos apresentarem uma meta ou objetivo de desenvolvimento coletivo que queiram cumprir. Poderia ser "melhorar relações com os professores", "tirar melhor notas nas provas", "mais concentração na sala de aula", ou o que a maioria escolher.

2. Escreva a meta no centro do quadro negro.
3. Peça que os alunos comecem a falar todas e quaisquer palavras ou frases que venha a cabeça deles em relação a esta meta. Dê instruções para eles não tentarem ser originais, mas apenas compartilhar qualquer palavra que venha a cabeça. Por exemplo, se o objetivo é "mais envolvimento dos alunos em debates" palavras e frases típicas podem incluir: interesse, entusiasmo, comunicar idéias, compartilhar opiniões, etc. O importante é que os alunos continuem apresentando ideias. Anote tudo o que eles disserem.
4. Quando o grupo tiver esgotado o seu repertório de palavras associadas a meta, pare. Faça que todos olhem para o quadro, e que juntos selecionem as palavras ou frase mais interessantes. Destaque as frases sublinhando ou fazendo um circo ao redor. Peça que um dos alunos copie em uma folha tudo o que foi escrito no quadro.
5. Repita os passos 3 e 4 mais duas vezes. A idéia é levar o grupo a pensar mais e mais e mais sobre a meta original. Continue até você perceber que os jovens estão começando a vir com ideias cada vez mais criativas e originais, com conceitos que se relacionam cada vez melhor com a meta escolhida.

PERGUNTAS PARA DEBATE

- Por que esse processo funciona? Ou seja, como é que nos deparamos com ideias originais quando não estávamos tentando ser originais? [Possível Resposta: Nós tentamos ter muitas ideias, não apenas ideias originais.]
- O que impede a maioria das pessoas de ter ideias mais originais? [Possível Resposta: A maioria das pessoas desiste logo, elas não mantêm a tentativa. Elas desistem quando as suas ideias parecem não estar indo a lugar nenhum]
- O que você aprendeu sobre a originalidade?

Dicas de como fazer este jogo funcionar bem

Os jovens muitas vezes se sentem um pouco intimidados na primeira vez que participam de jogos de geração de ideias. Isto é porque a maioria deles acredita que somos "apenas pessoas não criativas" (leia-se: pessoas pouco originais). Usar uma introdução leve e divertida é especialmente recomendado para este jogo, já que o riso parece dissipar sentimentos de intimidação como mágica.

Na etapa 1, é melhor definir um objetivo que não seja muito carregado emocionalmente. Por exemplo, nesta fase da formação de criatividade, um objetivo como "que fofocas e calúnias diminuam na classe!" pode sobrecarregar os alunos com a seriedade percebida da tarefa, inibindo-os de abordarem a meta com otimismo. (Afinal, fofocas e calúnias são comportamentos que parecem bem enraizados entre estudantes! Como tal, eles tendem a sentir um nível de tensão que pode afundar a criatividade nas primeiras fases.) Objetivos desafiadores como esse até podem ser abordados mais a frente, depois que seus alunos já tiverem jogado esse jogo mais vezes e estejam mais familiarizados com o processo criativo.

DICA GERAL: Na tentativa de estimular a criatividade nos seus alunos, vale a pena executar atividades familiares de maneiras desconhecidas. Isso parece quebrar mais rapidamente velhos padrões de pensamento, e abrir espaço para o novo. Qualquer ação que quebre um padrão pré-estabelecido pode ajudar muito os alunos no processo criativo: tocar uma música tranquila durante exercícios escritos, estimular os alunos no final de uma aula a criar cartazes com poemas e citações, fazê-los mudar de lugar regularmente, etc...