CONEXÃO ALEATÓRIA

OBJETIVO DE DESEMPENHO

As pessoas consideradas criativas raramente tiram ideias imaginativas do nada. Mais frequentemente elas "tropeçam" sobre elas, fazendo conexões inesperadas com velhas idéias.

Mas como elas consegue fazer isso, especialmente se elas ***não tentam ser originais***?

O segredo está na palavra ***tentar***. As pessoas altamente criativas não se pressionam para fazer conexões inovadoras. Elas só abrem os olhos (e mentes) para o mundo ao seu redor, e observam, esperando por uma conexão. E, surpresa das surpresas, o mundo geralmente é extremamente cooperativo!

Este jogo, além de desenvolver habilidades de trabalho em equipe, vai dar aos seus alunos uma poderosa (e extremamente divertida) técnica para que o mundo coopere com ideias criativas!

Duração
15 minutos para uma simples prática da técnica.

Material
- Um dicionário ou um livro, revista ou jornal

Sugestão para uma introdução divertida
Primeiro pergunte: "Levante a mão quantos de vocês já pensou: 'Eu simplesmente não sou uma pessoa criativa. Eu tenho outros talentos: sei cozinhar, toco violão super bem, sou um bom filho, ou qualquer outra coisa. Mas ... criativo? Não, isso eu não sou."

Segunda pergunta: "Levante a mão quem aqui é ... ex-criança! Todo mundo? [Estimule a brincadeira, com certeza haverá risos] Bem, se você é uma ex-criança, você é uma pessoa naturalmente criativa. Eu vou provar isso. Quantos aqui tem irmãos ou primos mais novos? Então vamos lá: se você der a uma criança, digamos, uma mangueira de jardim, vocês acham que elas vão começar a regar o jardim? [Risos] Não, provavelmente não! O que a mangueira de jardim vai se tornar? Uma cobra ... um chicote ... uma corda de pular, o que mais? [Incentive seus alunos a apresentar ideias]. "

"Isso mesmo! A última coisa que qualquer criança que se preze faria seria usar a mangueira da forma para qual ela foi concebida. Isso se chama ***brincar***. E brincar é pura ***criatividade***. Brincadeira e Criatividade podem ser consideradas a mesma coisa porque ambas envolvem ***encontrar conexões inesperadas entre coisas.*** "

"E, claro, se você é uma ex-criança, você nasceu sabendo como brincar. Isso significa que você é naturalmente bom em fazer conexões inesperadas - você é naturalmente criativo! Então, o que acha de voltar a se colocar em contato com a criatividade natural e suas conexões inesperadas? "

COMO JOGAR

1. Peça para que os alunos escolham um objetivo em comum. Escreva o objetivo no alto do quadro negro.
2. Agora, peça que um aluno abra o livro ou revista, feche os olhos, e aponte para um local na página. Seja qual for a palavra que o aluno tocar, é a palavra que o grupo vai usar para este exercício. Escreva a palavra na parte inferior do quadro.
3. Instrua o grupo que eles vão precisar encontrar tantas relações possíveis entre a palavra apontada e o objetivo escolhido.
4. Comece você mesmo a desenvolver o processo. Vamos imaginar que o objetivo é "aumentar o rendimento escolar", e a palavra apontada foi "coelho". Comece com a livre associação em voz alta: "Hum, coelhos, coelhos, gaiolas para coelhos, cenouras, uma cenoura é melhor que uma bronca, mais recompensas e menos ameaças? [Anote isso.] O que mais? Coelhos balançando o nariz, hum, Samantha em A Feiticeira! Feitiçaria, magia, que mágica para estudar com mais facilidade? Desenvolver técnicas de concentração? [Anote isso.] Comece com ideias assim, e convide o grupo a participar. Eles vão rapidamente começar a responder com ideias.
5. Se por acaso, depois de pelo menos um minuto de esforço sincero, você e seus alunos não conseguirem desenvolver muito, pela palavra ser inadequada demais, você pode descartar a palavra e pedir que outro aluno feche os olhos e aponte uma outra palavra.

PERGUNTAS PARA DEBATE

- O que acabamos de fazer que é diferente da forma que as pessoas normalmente usam para chegar a novas ideias?

- Como você se sentiu ao ficar fora do caminho conhecido, para considerar e brincar com ideias que nem sempre fazem sentido desde o início? Foi desconfortável?

- Você se torna mais confortável com esta incerteza conforme o jogo foi acontecendo?

- PONTO-CHAVE: Qual é a probabilidade de você encontrar ideias realmente inovadoras se você continuar sempre pensando do mesmo jeito, isto é, se você continuar a abordar um problema fazendo apenas as conexões tradicionais?

Dicas de como fazer este jogo funcionar bem

Uma excelente forma de aliviar as inibições dos seus alunos é liderar o grupo em um voto solene de brincadeira: "Para o bem do grupo, e no espírito de generosidade e trabalho em equipe, eu me comprometo a contribuir com orgulho até mesmo com as minhas ideias mais idiotas. "

Explique para os alunos porque é extremamente importante que eles se sintam confortáveis em compartilhar ideias que não sejam tão boas:

1. Porque na criatividade, ideias aparentemente idiotas muitas vezes levam a boas ideias;
2. Porque às vezes elas só parecem idiotas num primeiro momento, mas na verdade acabam sendo as melhores ideias;
3. Porque, permitindo-se cometer pequenas falhas em público, cada aluno dá também permissão aos colegas para fazer o mesmo. É a base do risco saudável.