

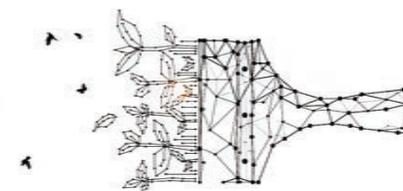
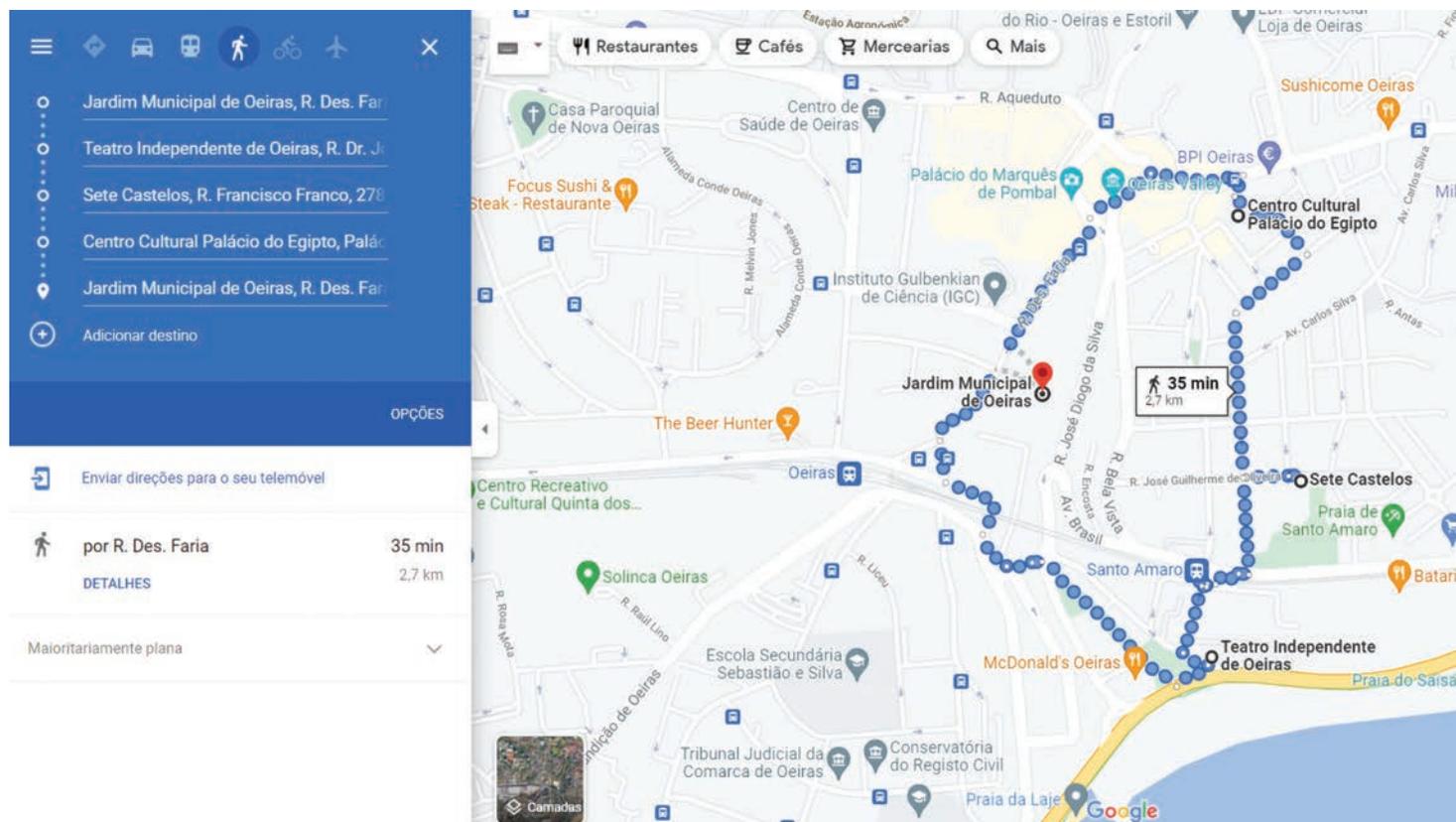
JOGO

MARATONA CRIATIVA

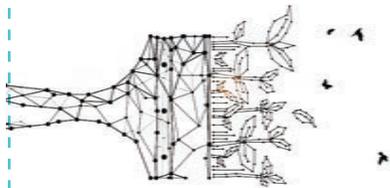
COGITO

JOGO PARA FAMÍLIAS E AMIGOS

MAPA DA CAMINHADA



MARATONA CRIATIVA
COGITO
JOGO PARA FAMÍLIAS E AMIGOS



MARATONA CRIATIVA **COGITO** JOGO PARA FAMÍLIAS E AMIGOS

CHECK IN

Nº de Equipa:

Hora da partida:

Tens 90 minutos para cumprir esta prova.

Hora limite de chegada:



DESTINO: **TIO - TEATRO INDEPENDENTE DE OEIRAS**

O Teatro Independente de Oeiras tem mais de 30 anos de existência, com uma programação eclética, da comédia ao teatro infantil, totalizando 70 produções e mais de 420 mil espetadores. Há quanto tempo não vais ao teatro?

CUIDADO AO ATRAVESSAR A RUA. USA AS PASSADEIRAS!

AULA DE CRIATIVIDADE. 1ª PARTE.

1

O que é a criatividade?

Tendemos a acreditar que a criatividade é um assunto de artistas e publicitários. Somos levados a crer que pelo facto de não desenharmos bem, ou não sermos capazes de escrever um romance, já não somos criativos. Outra grande ilusão é pensarmos que a criatividade vem do talento, ou se tem ou não se tem. E arrumamos o assunto: isto não é comigo.

Nada mais errado. Na verdade já somos todos criativos. Quando, por exemplo, o fecho éclair das calças se avaria improvisamos uma solução com um alfinete ou um clip. Da mesma maneira, quando não tivemos tempo de ir ao supermercado e o frigorífico está quase vazio, temos de inventar uma refeição com o que há. Isto é criatividade: resolver problemas de forma diferente.

Criatividade é um processo que conduz a novas soluções que funcionam. Ou que são aceites.

Isso quer dizer que, se é uma técnica, pode ser aprendida e desenvolvida. Por todas as pessoas. Tal como podemos aprender a tocar piano ou a escrever código para computadores, todos podemos (e devemos) ser criativos.

Outra forma de definir criatividade é dizer: ver diferente, para pensar diferente, para fazer diferente. O processo criativo é maravilhosamente simples: problema – ideias – solução.

Qual é o problema que queres resolver? Criar um novo movimento artístico? Melhorar o teu bairro? Acabar com a fome no mundo? Criar um novo tipo de transporte?

[\(continua na próxima etapa\)](#)

DESAFIO 1. SILLY WALK

Ainda no Jardim de Oeiras, combina com a tua equipa uma forma de caminhar que seja:

1. Diferente.
2. Divertida.
3. EXPRESSE ALEGRIA.

DICA

Pensa no que é normal e depois faz diferente. Isso é criatividade.

2.2. Como se pode definir criatividade?

- Ver diferente.
- Pensar diferente.
- Fazer diferente.
- Todas as anteriores.

2.3. Quantas fases tem o processo criativo?

- 1
- 2
- 3
- 4

DESAFIO 3. FOTOGRAFIA CRIATIVA

Prepara com a tua equipa uma fotografia criativa que:

1. Seja diferente.
2. Seja divertida.
3. Exprese a ideia que
CRIATIVIDADE É PENSAR DIFERENTE.

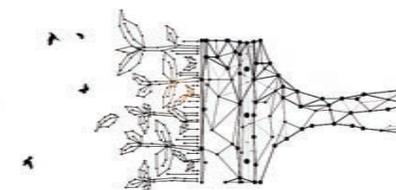
DICA

Façam este jogo com outras equipas. É muito mais giro. Tirem as fotografias e depois discutam em conjunto qual a melhor pontuação.

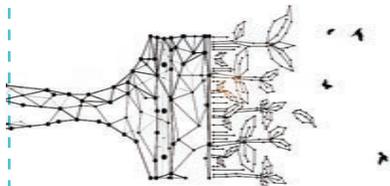
DESAFIO 2.

2.1. Quem pode ser criativo?

- As pessoas habilidosas.
- As pessoas inteligentes.
- Todos.
- As pessoas talentosas.



MARATONA CRIATIVA
COGITO
JOGO PARA FAMÍLIAS E AMIGOS



MARATONA CRIATIVA
COGITO
JOGO PARA FAMÍLIAS E AMIGOS



AULA DE CRIATIVIDADE. 2ª PARTE.

2

Transformar problemas em oportunidades

O processo criativo (problema - ideias - solução) começa pela observação das situações que não nos satisfazem. Devemos começar por estudar o normal, perceber como as coisas (e as pessoas) funcionam e identificar o que pode ser melhorado. Em vez de nos resignarmos perante os problemas, vamos ganhar a coragem para derrubar o que está (mal) estabelecido.

Para além disso, é importante perceber que o estudo do problema aponta já para a solução. Por exemplo: se o problema é a monotonia, já sabemos que a solução terá de ser vibrante.

Os criativos são em primeiro lugar detetives de problemas. Num mundo perfeito há pouco espaço para a criatividade, porque tudo está feito. Mas na vida terrena tudo pode ser melhorado. Desde a forma como viajamos até à forma como curamos as nossas doenças.

O objetivo de estudar o problema é tentar ver diferente, encontrar uma nova perspetiva que faça luz.

(continua na próxima etapa)

DESTINO: QUINTA DOS SETE CASTELOS

A casa da Quinta dos Sete Castelos, em Santo Amaro de Oeiras, está a ser restaurada e reabilitada, para se tornar numa residência para cientistas (doutorados e pós-doutorados), que estejam a trabalhar em Institutos de investigação no concelho de Oeiras.

CUIDADO AO ATRAVESSAR A RUA. USA AS PASSADEIRAS!



DESAFIO 4.**4.1. Qual é o processo criativo?**

- Problema – ideias – solução
- Problemas – mais problemas – ainda mais problemas
- Problema – solução
- Comprar tecnologia

4.2. Porque procuramos os problemas?

- Para armar confusão.
- Para ganhar coragem.
- Para sabermos o que queremos mudar.
- Para aprendermos.

DESAFIO 5. OS PROBLEMAS DO TEU BAIRRO

Agora foca-te no teu bairro. Mentalmente, passa o teu bairro em revista.

Pensa naquilo que é desagradável, tem pouca qualidade, está desajustado ou desatualizado. Pensem no que é caro ou lento. O que pode ser melhorado?

Na lista escreve um problema por linha. Usa poucas palavras. Por exemplo: solidão dos idosos ou automóveis em cima do passeio

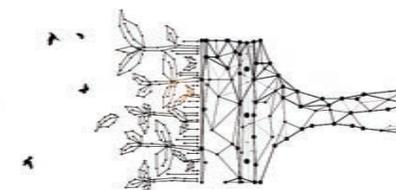
Deves ser específico. Por exemplo: estacionamento é muito vago. Para uns (os automobilistas) o problema pode ser falta de estacionamento. Para outros (os peões) pode ser excesso de estacionamento, porque querem menos automóveis na cidade.

PROBLEMAS:

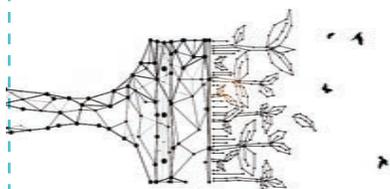
- 1
- 2
- 3
- 4
- 5
- 6
- 7
- 8
- 9
- 10

DICA

Um bom problema é um problema que aponta para a solução. Se o problema é excesso de açúcar, já sabemos que a solução terá pouco açúcar.



MARATONA CRIATIVA
COGITO
 JOGO PARA FAMÍLIAS E AMIGOS



MARATONA CRIATIVA
COGITO
 JOGO PARA FAMÍLIAS E AMIGOS

AULA DE CRIATIVIDADE. 3ª PARTE.

A vantagem de sermos idiotas

Depois de estudarmos o problema, vamos exercitar a nossa imaginação para criarmos ideias que resolvem o problema. Parece que estamos a voltar à nossa infância, quando uma caixa de papelão poderia ser um castelo de princesas ou uma pista de automóveis. E de certa forma estamos, mas com outros recursos. Agora compreendemos. Criar ideias parece uma ação abstrata, difícil de compreender e de explicar, mas as ideias vêm todas do mesmo sítio: do nosso conhecimento.

As ideias vêm do que vimos, lemos, ouvimos ou experienciamos. Copiamos, adaptamos, combinamos, transformamos, etc, etc, informações do que já conhecemos para gerar algo de novo.

No processo criativo, é muito importante termos muitas ideias para aumentar as nossas opções de escolhas. É naqueles casos em que a quantidade ajuda a obter qualidade.

Atenção: todas as ideias são boas. Num trabalho de grupo, ninguém diz mal da ideia e muito menos da pessoa. Quem considera que a ideia não é suficientemente boa, deve propor uma ideia melhor.

Nesta fase é importante rir. O riso é um sinal que os criativos estão a arriscar sair da zona de conforto e a propor ideias realmente diferentes.

(continua na próxima etapa)

DESAFIO 6.

6.1. No processo criativo, o que faz a imaginação?

- Põe imagens em ação.
- Produz ideias.
- Serve para a vacinação.
- Escolhe as melhores ideias.

6.2. O que deve fazer um grupo criativo quando aparece uma "ideia fraca"?

- Dizer que é uma má ideia.
- Dizer que é uma ideia muito estranha.
- Propor uma ideia melhor.
- Mandar um murro na mesa.



DESTINO: PALÁCIO DO EGITO

Edifício do séc. XVIII da família Rebello de Andrade, estava integrado na Quinta de Recreio Nossa Senhora do Egito. Comprado pelo Município de Oeiras em 1980 é um espaço cultural com uma sala de exposições temporárias, uma livraria/loja municipal e três restaurantes.

CUIDADO AO ATRAVESSAR A RUA. USA AS PASSADEIRAS!

DESAFIO 7. QUAL O PROBLEMA? QUE IDEIAS?

Dos problemas que identificaste para o teu bairro, escolhe um que queiras resolver de forma diferente.

Escolhe um problema que tenhas um mínimo de conhecimento. Qual é o problema?

7.1. PERGUNTA-PROGRAMA

.....
.....

DICA

Um bom problema deve ser escrito numa frase sob a forma de uma pergunta. Essa pergunta deve conter os requisitos da solução.

Exemplo: se achas que os semáforos são um sistema pouco inteligente, a pergunta pode ser: Como construir um novo sistema de regulação de trânsito, que tenha capacidade de ler o volume de tráfego e dar uma resposta flexível?

Agora (em 9.2.) escreve ideias que resolvem o problema de forma diferente.

TRANSFORMA A REALIDADE.

DÁ LARGAS À TUA IMAGINAÇÃO.

DICA

Não faças variações do mesmo. Exemplo: ideia 1 azul, ideia 2 vermelho, ideia 3 branco, etc.

Exemplo:

Problema: Os vizinhos falam pouco uns com os outros.

Pergunta-programa: Como criar dinâmicas que respeitem a privacidade de cada vizinho, mas promovam a interação entre todos?

Ideia 1: Criar o dia do vizinho.

Ideia 2: Jantares sorteados.

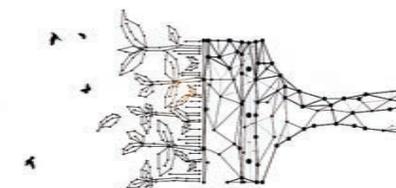
7.2. IDEIAS PARA RESOLVER O PROBLEMA

1
2
3
4
5
6
7
8
9
10

DESAFIO 8. FOTOGRAFIA CRIATIVA

Prepara com a equipa uma fotografia que seja:

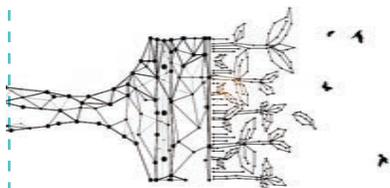
1. Diferente.
2. Divertida.
3. Expresse uma equipa que está desesperada porque não consegue ter ideias.



MARATONA CRIATIVA

COGITO

JOGO PARA FAMÍLIAS E AMIGOS



MARATONA CRIATIVA
COGITO
JOGO PARA FAMÍLIAS E AMIGOS



**DESTINO:
JARDIM DE OEIRAS**

Zona verde que fica situada entre a Rua José Diogo da Silva e a Rua Desembargador Faria. Com muitas zonas de sombra, possui um lago, um parque infantil, um parque de estacionamento e estruturas de apoio a animais domésticos.

CUIDADO AO ATRAVESSAR A RUA. USA AS PASSADEIRAS!

AULA DE CRIATIVIDADE. 4ª PARTE.

A solução

Depois de criarmos muitas ideias (pensamento divergente) vamos escolher as melhores ideias (pensamento convergente). Fazemos isso testando (neste caso mentalmente) cada ideia, até ficarmos com um lote reduzido de ideias (1 a 3). Idealmente, devemos desenvolver uma bateria de testes mais exigentes, que pode passar por protótipos, inquéritos e, se possível, por testes reais.

Neste processo, eliminamos as ideias que não funcionam tão bem. Acontece muitas vezes haver fusão de ideias, que geram uma ideia melhor. Até que chegamos à melhor das ideias que pensámos, a que podemos chamar a nossa solução.

Será que responde bem à pergunta que formulámos inicialmente?

Uma boa solução deve:

1. Resolver o problema de forma claramente melhor que o modelo existente.
2. Ser do agrado do público-alvo.

Caso contrário, temos de voltar ao início.

Há muito mais para dizer, mas por hoje ficamos por aqui.

Vai a www.cogito.pt saber o que podes fazer para desenvolver a tua criatividade.



DESAFIO 9.

9.1. O que é a solução?

- É a melhor ideia que resolve o problema.
- É uma crise de soluções.
- É a primeira ideia.
- É a ideia que sobreviveu.

9.2. Porque uma solução é boa?

- Porque eu gosto.
- Porque toda a equipa criativa gosta.
- Porque voa.
- Porque o público-alvo gosta.

DESAFIO 10.

Passa a lista das ideias em revista e escolhe a melhor solução. Claro que, a qualquer momento, podes escolher um novo problema e uma nova solução. Não dá para fundires duas ideias para teres uma ideia melhor?

Para finalizar, reescreve aqui o problema. Ajuda-te a pensar.

PERGUNTA-PROGRAMA

.....
.....

Qual a melhor ideia que resolve o problema de forma diferente?
(não podes exceder o número de linhas)

SOLUÇÃO

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

Se quiseres acrescenta um pequeno desenho/esboço/planta que ajude a compreender a ideia.

DESAFIO 11.

Antes de terminares, a tua equipa tem de apresentar uma dança de vitória. (exemplo: um haka – a dança dos neozelandeses).

REQUISITOS:

- 1. Diferente
- 2. Divertida.
- 3. EXPRESSE VITÓRIA..

Não é obrigatório usar música. Podes cantar ou berrar.
Diverte-te.

DICA

Descreve a tua solução do ponto de vista do cliente/utente. Explica como funciona e salienta as vantagens para o público-alvo em relação ao que existe.

DICA

Imagina os passos e ensaia com a equipa. Não compliques. Executa apenas alguns passos (5 a 10). A coreografia não pode demorar mais de 15 segundos.

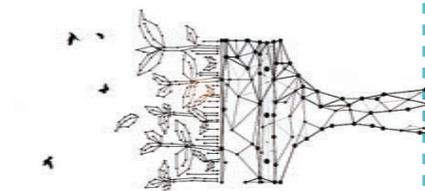
PONTUAÇÃO

Desafio criativo: avaliação de 0 a 40 pontos.
Desafio escrito: 10 pontos por resposta certa. (soluções na pág. seguinte)
Qualidade da solução: de 0 a 100 pontos.
Orientação e gestão de tempo:
Se chegares antes do tempo marcado: 0 pontos.
Por cada minuto depois do tempo marcado: -5 pontos.

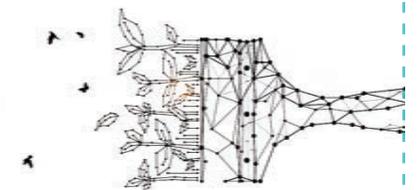
CHECK OUT

MARCA AQUI O TEMPO DE CHEGADA

**TROCA O DOSSIER COM OUTRA EQUIPA.
FAZ AS TUAS CONTAS.
GANHA QUEM APRENDEU MAIS.**



CONSULTA AS RESPOSTAS CERTAS EM
www.cogito.pt/maratona-criativa



MARATONA CRIATIVA
COGITO
JOGO PARA FAMÍLIAS E AMIGOS