

# ICEBREAKERS



[www.andremolero.com.br](http://www.andremolero.com.br)

# ICEBREAKERS



## *QUEBRANDO O GELO DA CRIATIVIDADE: ICEBREAKERS PARA INOVAÇÃO E CRIATIVIDADE*

Em um mundo que exige soluções inovadoras, a criatividade é a chave para o sucesso. No entanto, a pressão para gerar ideias pode ser sufocante, especialmente para introvertidos ou em ambientes tensos. É aí que os icebreakers entram em cena, como ferramentas poderosas para desbloquear o potencial criativo de qualquer equipe.

### **Desbloqueando Ideias: O Poder dos Icebreakers**

Imagine uma sala de reunião repleta de mentes talentosas, mas o ar está denso de inibição. A pressão para gerar a próxima grande ideia pode sufocar a criatividade. Os icebreakers funcionam como catalisadores, quebrando o gelo e criando um ambiente descontraído e acolhedor.

Estudos da Universidade de Harvard mostram que a interação social aumenta a atividade cerebral em áreas relacionadas à criatividade. Ambientes descontraídos, como comprovado por pesquisas da Universidade de Michigan, levam a um aumento significativo na produtividade.

Além disso, considere o impacto da felicidade na criatividade. Um estudo publicado na revista "Nature" revelou que o bem-estar aumenta a capacidade de pensar fora da caixa. Icebreakers bem escolhidos promovem a interação social, diminuem o estresse e a ansiedade, e conseqüentemente, aumentam a felicidade e a energia, criando o terreno fértil para a inovação florescer.

### **Casos de Sucesso: Inovação na Prática**

Gigantes como a Google incorporaram icebreakers em seus processos de design thinking e sprint para estimular a colaboração e a geração de ideias inovadoras. A equipe de design da Nike, por exemplo, utiliza atividades lúdicas para romper com bloqueios criativos e encontrar soluções inovadoras para seus produtos.

Em um estudo de caso inspirador, uma equipe de desenvolvedores de software quebrou o gelo com um jogo de improvisação, o que resultou em um aumento de 20% na criatividade durante a sessão de brainstorming.

# ICEBREAK

## MISSÃO MARTE COM ENTRETENIMENTO



### **Objetivo:**

Fortalecer Criatividade.  
Trabalho em equipe.  
Treinar senso critico.  
Treinar apresentações

### **Instruções:**

Divida em times de 3 a 4 pessoas  
Diga para criarem algo de entretenimento em marte.  
Sem material algum e apenas a criatividade.  
De 10 minutos para criarem e decidir como apresentar  
Cada grupo apresenta sua ideia e entre todos decidem qual a mais original.

**Dicas:**

Fazer um ambiente onde eles podem criar o que bem entenderem.

Chamar pessoas que falam pouco para apresentar.

Pessoal ficar livre de preconceitos para dar ideias.

**Observações:**

Deve ser um ambiente leve e descontraído.

Utilize quando você houver algum tempo e precisa do time bem estimulado.

# ICEBREAK

## CRAZY EIGHT



### **Objetivo:**

Gerar ideias rapidamente para solucionar um problema ou desafio específico.

Gerar criatividade das pessoas.

### **Instruções:**

Cada participante recebe uma folha de papel e uma caneta ou lápis.

A folha de papel é dividida em 8 seções (como se fosse dobrada em três partes, formando 8 quadrados quando desdobrada).

Os participantes são desafiados a esboçar ou escrever uma ideia em cada um dos 8 quadrados em um total de 8 minutos, dedicando exatamente 1 minuto para cada quadrado.

O foco é na quantidade e na rapidez, encorajando todos a pensar livremente e sem restrições. A qualidade das ideias não é a prioridade neste estágio.

**Reflexões:**

Após o tempo de brainstorming, os participantes podem compartilhar suas ideias com o grupo.

Essa é uma oportunidade para discutir, expandir, ou combinar ideias geradas durante a sessão.

**Observações:**

A dinâmica "Crazy Eights" é eficaz para aquecer os participantes, quebrar barreiras criativas e fomentar um ambiente colaborativo onde todas as ideias são bem-vindas, independentemente de quão "loucas" elas possam parecer inicialmente.

# QUER APRENDER MAIS?

*Conheça meu Workshop*



- Framework Completo
- Domine quando, como e onde fazer icebreakers

