

**PROJETO BNB/PNUD/ABC**

**Recife/1996**

Diretora Institucional  
SILVANA GONDIM

Coordenadora Executiva  
TANIA ZAPATA

Coordenador Técnico-Pedagógico  
ARTURO JORDÁN GONI

**JOGOS PEDAGÓGICOS NA CAPACITAÇÃO DAS ORGANIZAÇÕES DE PRODUTORES.**

Autor  
RICARDO RAMOS DE CERQUEIRA

Colaborador  
ARTURO JORDÁN GONI

Contribuições  
GUILLERMO WILLIAMSON CASTRO  
PAULO ROBERTO REBESCHINI

Ilustrações  
RICARDO RAMOS DE CERQUEIRA ( desenhos adaptados de: Técnicas participativas para la educación popular )

Digitação  
LUCIANE BORGES DE CERQUEIRA

Está autorizada a reprodução total ou parcial desta publicação, desde que se mencione a fonte.

**JOGOS PEDAGÓGICOS NA CAPACITAÇÃO DAS ORGANIZAÇÕES DE PRODUTORES**

**“Nada podes ensinar a um homem.  
Podes apenas ajudá-lo a descobrir coisas dentro dele”**

*( Galileu Galilei / 1698 )*

## SUMÁRIO

	<b>Página</b>
Apresentação	04
I. Considerações Gerais	06
II.O uso de técnicas de dinâmica de grupo na Capacitação	10
III. O papel do facilitador	12
IV. As técnicas de dinâmica de grupo e a metodologia GESPAR	14
a) Técnicas de apresentação	16
b) Técnicas de animação, concentração e atenção	34
c) Técnicas de sensibilização e associação a conteúdos	63
d) Técnicas de divisão de grupos	105
V. Dicas para condução	118
Bibliografia	120
Índice remissivo	121

## APRESENTAÇÃO

O Projeto BNB/PNUD/ABC busca apoiar a implementação de projetos associativistas de produtores rurais e urbanos, por meio de ações de capacitação que concorram para sua auto-gestão e sustentabilidade no ambiente.

Capacitação é um processo de aprendizagem dialógico e cooperativo que busca provocar mudanças comportamentais. Capacitação é investimento no homem, o grande agente das mudanças organizacionais e sociais. Para facilitar o alcance desses objetivos, o Projeto BNB/PNUD/ABC sistematizou a Metodologia GESPAR (Gestão Participativa para o Desenvolvimento Empresarial) que se fundamenta numa visão de sociedade, onde o homem é sujeito de sua história.

A Metodologia GESPAR atua como facilitadora no processo de capacitação, buscando provocar nas organizações de produtores a gestão participativa e o seu desenvolvimento empresarial, a fim de contribuir para a melhoria do nível de renda e de condições de vida das famílias.

Esta Metodologia contempla uma axiologia, objetivos, conteúdos, estratégias didáticas e procedimentos articulados para obtenção de resultados. Para isto utiliza técnicas e instrumentos que ajudam no processo de aprendizagem, tais como: vivências, jogos pedagógicos, dinâmicas de grupo, recursos audiovisuais etc.

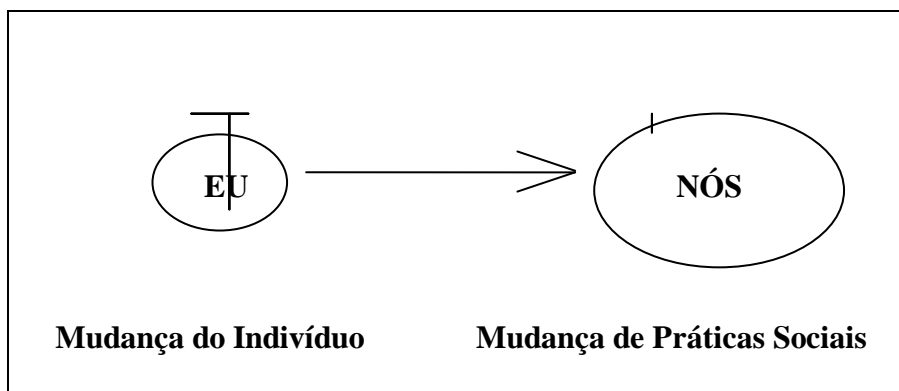
A riqueza do material exposto neste Caderno Metodológico reside em que todas as reflexões sobre o uso de técnicas e jogos participativos estão baseadas nas vivências do Projeto BNB/PNUD/ABC, a partir de um trabalho prático e coletivo da sua equipe técnica, que vem aplicando e adaptando as técnicas aqui apresentadas.

Este Caderno está dirigido à Equipe de apoio técnico das Instituições que participam conosco em campo, e pretende ser um instrumento que oriente e apoie os técnicos envolvidos no trabalho, na missão de agentes multiplicadores das ações de capacitação em nossa região, verdadeiro caminho para as transformações sociais desejadas

TANIA ZAPATA  
Coordenadora Executiva  
Projeto BNB/PNUD/ABC

## I. CONSIDERAÇÕES GERAIS

Entendemos **capacitação** como um processo educativo organizado, de troca e produção de conhecimentos, dirigido para o trabalho e a ação social. Objetiva a aprendizagem e a autonomia dos indivíduos e das Organizações!



Frequentemente se confunde Capacitação com cursos, treinamentos, seminários etc. Entretanto é um equívoco confundir o todo (**processo de capacitação**) com partes do todo (os **eventos de capacitação**). A visão da capacitação como processo (sucessão de mudanças) deve considerar os momentos da SENSIBILIZAÇÃO e da INSTRUMENTALIZAÇÃO.

A Sensibilização é um momento de **reflexão** - sobre a realidade e a necessidade de se construir conhecimentos, e de **comprometimento** com o processo de mudança. É o momento de mexer com o sentimento e com a vontade: eu preciso mudar e eu quero mudar!

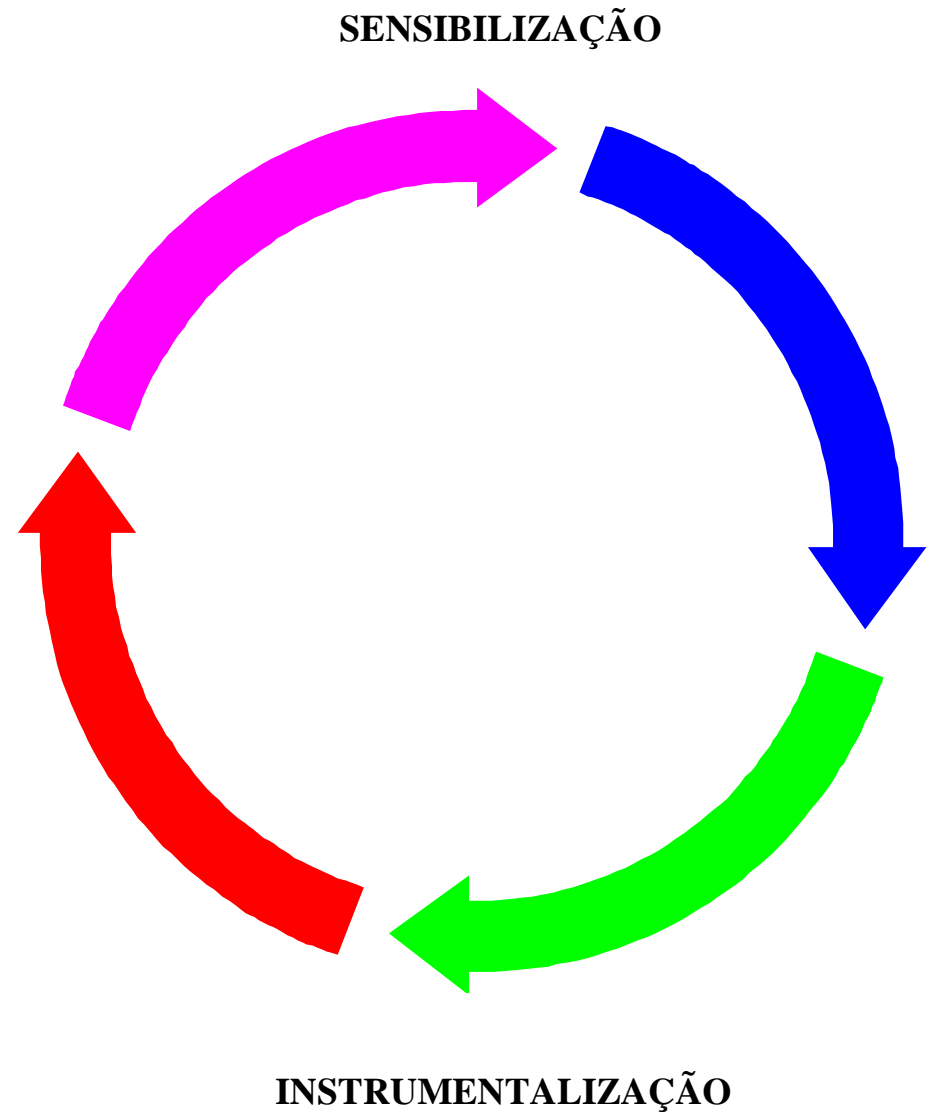
A sensibilização “abre uma porta” para o processo de mudança!

A capacitação não se completa apenas com a reflexão e o comprometimento. É necessário avançar, para que a mudança de atitude mental se concretize em mudança de comportamento do indivíduo e de sua prática social dentro da Organização.

O indivíduo comprometido com a mudança precisa saber “como fazer” para mudar. Vem então um outro momento, fruto de uma demanda natural do sujeito que está mudando, que é o da **instrumentalização**. Objetiva **instrumentalizar** o indivíduo para que ele se torne capaz de **aplicar**, contextualizadamente, o instrumental do qual se apropriou e transforme sua prática ( prática anterior em nova prática ).

Os processos de capacitação devem ser concebidos no sentido de integrar os momentos de sensibilização e instrumentalização. Não adianta fazer um curso de contabilidade, instrumentalizando o produtor com um complexo conjunto de tabelas, se ele não está “convencido” da necessidade de fazer os controles e registros do seu empreendimento, se ele não está sensibilizado para a mudança de comportamento, para a mudança de prática.

O processo de capacitação deverá considerar que a mudança de comportamento dos indivíduos se dá através da interação de aspectos cognitivos (eu compreendo), volitivos (eu tenho vontade... eu quero) e comportamentais (eu faço... eu mudo!).



### III. O USO DE TÉCNICAS DE DINÂMICA DE GRUPO NA CAPACITAÇÃO

O baixo nível de informação e de participação dos pequenos produtores, que caracteriza a maioria das Organizações Associativas, exige um processo de capacitação que seja capaz de responder aos seus interesses culturais, sociais e econômicos. Uma capacitação libertadora ... que busque a autonomia dos produtores e de suas Organizações!

Uma capacitação que tenha como princípios básicos a **participação ativa** e a **cooperação** de todos os atores envolvidos no processo (produtores, dirigentes, funcionários e técnicos); a **realidade** como ponto de partida da construção do conhecimento e a capacitação como **meio** e não como um fim em si mesma. Uma capacitação que aproveite o lado lúdico que homens e mulheres têm para a aprendizagem.

É neste contexto que o uso de técnicas de dinâmica de grupo e de jogos pedagógicos aparecem como grande apoio metodológico, no sentido de:

- Facilitar a aprendizagem;
- Desenvolver um processo participativo de discussão e reflexão;
- Animar, desinibir e integrar os participantes;
- Facilitar a socialização e o enriquecimento do conhecimento individual;

- Facilitar a criação coletiva do conhecimento, onde todos participam da sua elaboração e também nas suas implicações práticas;
- Facilitar o trabalho e o desenvolvimento das atividades, tanto dos facilitadores quanto dos participantes.

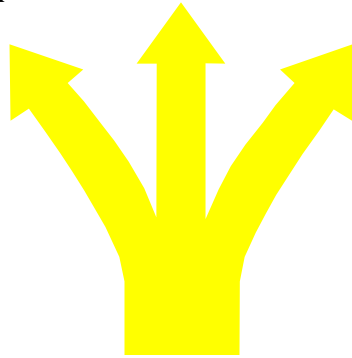
Deve-se ressaltar que as técnicas de dinâmica de grupo são meros instrumentos num processo de capacitação. Mais importante que o uso das técnicas participativas são os objetivos e a concepção metodológica que norteiam o processo educativo: é aí que as técnicas encontram seu verdadeiro sentido e significação!

*A técnica pela técnica não passa de um jogo, sem proposta educativa qualquer.*

### III. O PAPEL DO FACILITADOR

Como o próprio nome sugere, facilitador é aquele que torna fácil o que é difícil, criando condições para uma aprendizagem ativa e participativa.

É papel do facilitador servir de mediador entre a cultura dos participantes, que vivem num determinado contexto sócio-político-cultural, e a cultura que ele próprio traz. Ele deve apoiar a aprendizagem para que os participantes superem suas próprias categorias e avancem num conhecimento mais compreensivo sobre o mundo em que vivem.



Num processo de capacitação participativa não compete ao facilitador assumir um papel passivo. Ele tem o papel ativo de estimular o uso de técnicas e materiais, explicar o seu objetivo no processo, orientar adequadamente os grupos antes, durante e no fim dos trabalhos, responder às dúvidas etc.

Para que o trabalho do facilitador seja efetivo, é importante que:

- Antes de escolher a técnica a ser utilizada ele se questione sobre:
  - Que papel tem no processo?
  - Que tema vai ser trabalhado?
  - Qual o objetivo que se quer alcançar?
  - Com quem se vai trabalhar ( produtores, técnicos...)?
- Com base nestes questionamentos, escolher a técnica mais adequada para tratar o tema, alcançar os objetivos propostos e trabalhar com aqueles participantes específicos;
- Após escolhida a técnica, parte-se para o detalhamento da sua condução. Em seguida, calcula-se e ajusta-se a condução ao tempo disponível, ao número de participantes e ao espaço físico. Prepara-se então o material necessário;
- Um elemento fundamental é que o facilitador conheça o tema que irá ser trabalhado, para que possa conduzir corretamente o processo de discussão, enriquecendo com os elementos que surjam da participação e aportando novos elementos;
- Deverá ter a clareza que, no geral, uma só técnica não é suficiente para trabalhar a totalidade de um tema. Ela deverá ser acompanhada de outras, que permitam o seu aprofundamento ou complementação;
- O facilitador deverá considerar também as possibilidades e limites de cada técnica, para não cair no risco de fazer análises muito forçadas ( não ir além do que a técnica permite ).

#### **IV. AS TÉCNICAS DE DINÂMICA DE GRUPO E A METODOLOGIA GESPAR**

Objetivando facilitar a seleção e o uso adequado das técnicas na Metodologia de Gestão Participativa para o Desenvolvimento Empresarial - GESPAR, dividimos as técnicas que mais vem sendo utilizadas na prática de capacitação da equipe do Programa BNB/PNUD/ABC em quatro grupos, segundo sua aplicação ou objetivo:

##### **a) Técnicas de apresentação:**

São técnicas utilizadas sempre no início dos trabalhos, para permitir a apresentação dos participantes e iniciar o processo de integração do grupo.

##### **b) Técnicas de animação, concentração e atenção:**

As técnicas ou jogos de animação são utilizados após momentos de intenso trabalho, com o objetivo de descansar e relaxar o grupo. Uma grande parte destes jogos também têm o sentido de ativar a concentração e a atenção dos participantes. São usados com frequência no reinício dos trabalhos após o almoço e intervalos, ou

então, nos momentos em que se percebe que o grupo está muito disperso.

##### **c) Técnicas de sensibilização e associação a conteúdos:**

São técnicas que permitem sintetizar em pouco tempo a vivência de um tema, levando em consideração a máxima: “Nada ensina melhor que a experiência e nada consegue transmitir mais experiência que a vida”.

Estas técnicas, ou vivências, são muito utilizadas para trabalhar os conteúdos ou temas centrais dos eventos, como por exemplo: planejamento, organização, cooperação etc.

##### **d) Técnicas de divisão de grupos:**

Têm o objetivo de formar grupos através da seleção aleatória dos participantes, de maneira divertida e movimentada.

A seguir apresentamos uma coletânea de técnicas voltadas para a capacitação de organizações de produtores, com **comentários práticos** a respeito de:

- número de participantes;
- materiais necessários;
- roteiro de condução;
- variações;
- observações / cuidados na aplicação.



## **a) Técnicas de Apresentação**

Técnicas de apresentação que exploram mais o lado subjetivo ou o aprofundamento das relações interpessoais normalmente exigem mais tempo. É bom observar este aspecto quando da sua utilização com grupos muito grandes, pois ela pode se tornar cansativa e monótona!

## COCHICHO

**FINALIDADE:** Apresentação dos participantes.

**Nº DE PARTICIPANTES:** Até 30 pessoas.

**MATERIAIS NECESSÁRIOS:** Nenhum.

### CONDUÇÃO:

Cada participante procura um colega que não conheça ou, que não tenha muita intimidade, e forma uma dupla.

Depois que todas as duplas estiverem formadas, os participantes sentam-se num grande círculo e os pares conversam entre si durante 5 minutos, a fim de se conhecerem melhor, dizendo: seu nome; seu interesse neste tipo de trabalho, suas expectativas; informações sobre seu trabalho ou qualquer outro dado pessoal.

Concluído o cochicho, cada participante apresenta seu par para a plenária e vice-versa.

### VARIAÇÕES:

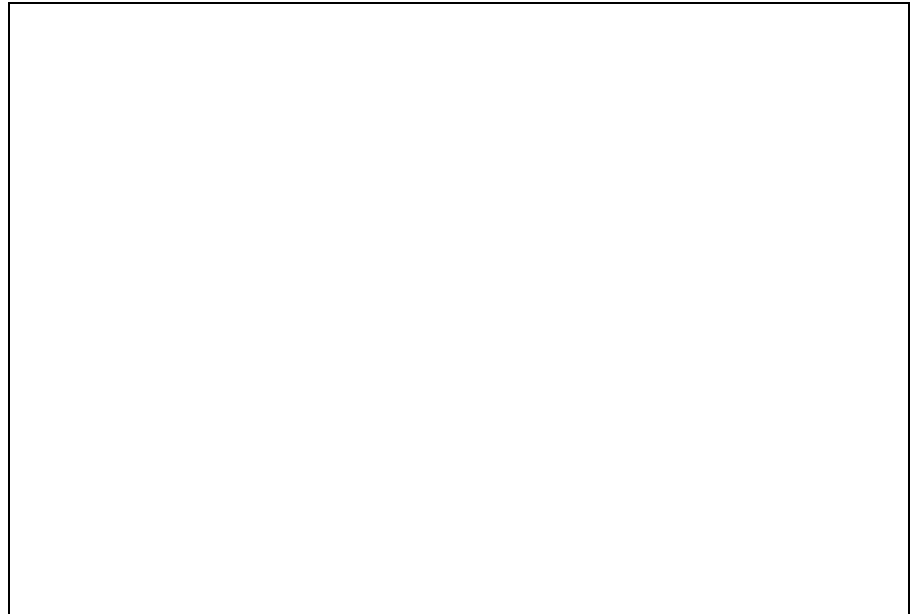
A formação das duplas poderá ser aleatória, utilizando-se por exemplo o jogo da memória, mico preto, dois baralhos ou fichas duplas. Distribui-se as fichas entre os presentes que em seguida deverão procurar o colega que tenha a ficha igual a sua e formar o par.

A seleção desta forma torna o jogo mais dinâmico desde o início.

### OBSERVAÇÕES / CUIDADOS NA APLICAÇÃO:

Para grupos muito grandes deve-se escolher outra técnica de apresentação ( Roda dupla, por exemplo), pois o Cochicho torna-se cansativo e a técnica perde o dinamismo.

A duração desta dinâmica está em função do número de participantes, mas em geral pode-se considerar uma média de 1,5 minutos por dupla para apresentação em plenária.



## RODA DUPLA

**FINALIDADE :** Animação e apresentação dos participantes.

**Nº DE PARTICIPANTES:** Ilimitado.

**MATERIAIS NECESSÁRIOS:** Um aparelho de som ou qualquer material que produza ruído (sineta, tambor, piano etc.).

### CONDUÇÃO:

Divide-se os participantes em dois grupos iguais (com o mesmo número de pessoas).

Um dos grupos forma um círculo com as mãos dadas e com as costas viradas para o centro do círculo. O outro grupo, forma um segundo círculo, ao redor deste primeiro, de maneira que cada participante da roda externa fique frente a frente com um participante da roda interna.

Inicialmente, pede-se para cada participante olhar bem para seu companheiro da frente, para que possa fixar quem é o seu par.

Em seguida, orienta-se que ao soar uma música (ou o ruído de algum instrumento) cada roda deverá girar para o seu lado esquerdo. Quando cessar a música (ou o ruído) as rodas deverão parar de girar e cada participante da roda externa deverá se apresentar para a pessoa da roda interna que ficou na sua frente e vice-versa.

Repete-se esse processo por mais algumas vezes para dar oportunidade a mais pessoas se apresentarem.

### VARIAÇÕES:

Depois da roda ter girado algumas vezes (4 a 5 por exemplo), pode-se finalizar sugerindo que após a música parar de soar, ao invés de se fazer mais uma apresentação cada participante deverá soltar as mãos e procurar o seu par identificado logo no início do jogo. Quando encontrá-lo, deverão sentar juntos. O último par a sentar, deverá pagar uma prenda (dançar uma música, imitar um animal, contar uma piada etc.).

### OBSERVAÇÕES / CUIDADOS NA APLICAÇÃO:

Esta técnica é muito interessante para iniciar um trabalho com grupos grandes (mais de 30 pessoas) pois garante uma apresentação dinâmica e descontraída.

Não há necessidade que todos os participantes se apresentem. O processo de apresentação e conhecimento mútuo é iniciado com esta técnica e terá continuidade no decorrer do evento.

## IDENTIFICAÇÃO COM OBJETOS

**FINALIDADE:** Apresentação dos participantes.

**Nº DE PARTICIPANTES:** Até 25 pessoas.

**MATERIAIS NECESSÁRIOS:** Cartolina ou papel mural.

### CONDUÇÃO:

Cada participante terá 3 minutos, aproximadamente, para procurar um objeto com o qual se identifique (que esteja na sala ou nas suas imediações) para se apresentar através dele.

Escolhidos os objetos, o grupo formará um círculo colocando o objeto à sua frente. Em seguida, inicia-se a apresentação, onde cada pessoa irá dizer o porquê de ter escolhido aquele objeto e qual a sua identificação com ele.

Após a apresentação, o participante poderá dar continuidade ao jogo dizendo: “agora eu quero conhecer tal objeto”, aí a pessoa que estiver com o objeto na mão se apresenta e assim por diante.

À medida que as pessoas vão se apresentando elas vão colocando os objetos no centro do círculo, em cima de uma cartolina ou papel mural. Ao final da técnica teremos um painel representando todos os participantes, que poderá ficar exposto até o final do evento.

Esta técnica reforça mais as características da personalidade das pessoas do que propriamente os nomes.

### VARIAÇÕES:

Ao invés do participante iniciar a apresentação revelando o porquê da sua escolha pode-se solicitar que umas 2 ou 3 pessoas tentem identificar o porquê aquela pessoa escolheu aquele objeto. Só então a pessoa se apresenta. Esta forma é mais rica, porém mais demorada.

### OBSERVAÇÕES / CUIDADOS NA APLICAÇÃO:

É uma técnica que através de uma apresentação subjetiva, permite o aprofundamento das relações entre os participantes do grupo. Ajusta-se muito bem para grupos que já têm algum conhecimento prévio; mas pode também ser usado para grupos que não se conhecem.

## RODA DE NOMES

**FINALIDADE:** Memorização do nome dos participantes.

**Nº DE PARTICIPANTES:** Até 35 pessoas.

**MATERIAIS NECESSÁRIOS:** Nenhum.

### CONDUÇÃO:

Os participantes dispõem-se em forma de círculo.

Alguém inicia a apresentação dizendo o seu nome. O companheiro que está a sua esquerda dá continuidade, dizendo o nome da primeira pessoa que se apresentou e em seguida diz o seu e assim por diante.

Ex.:” Eu sou Paulo”; “ Ele é Paulo, eu sou Nadir”; “Paulo, Nadir, eu sou Rosa”...

### VARIAÇÕES:

Para grupos menores (até 15 Pessoas) pode-se pedir que além do nome, cada pessoa diga um adjetivo que comece com a mesma letra do seu nome. Ex.: Teca - Traquina; Pedro - Peralta; Socorro - Sapecca; Josilda - Jocosa.

### OBSERVAÇÕES / CUIDADOS NA APLICAÇÃO:

Esta técnica facilita a memorização dos nomes dos participantes, mas não é a técnica mais adequada para o primeiro momento de um evento (como apresentação dos participantes). Ela se encaixa melhor num segundo momento, onde já existe um certo conhecimento entre as pessoas, mas nem todos sabem os nomes do grupo. Pode ser utilizada no segundo dia de um evento ou numa segunda etapa de um trabalho, onde as pessoas já não se recordam mais dos nomes dos participantes.



## **POR QUE TENHO ESTE NOME?**

**FINALIDADE:** Descontração e apresentação dos participantes.

**Nº DE PARTICIPANTES:** Até 25 pessoas aproximadamente.

**MATERIAIS NECESSÁRIOS:** Nenhum.

### **CONDUÇÃO:**

As pessoas dispostas em círculo se apresentam uma após a outra, contando a história do seu nome. Podem dizer também se gostam ou não do nome ou o que o significado deste, tem a ver com a sua personalidade.

Alguns têm o nome do “Santo do dia” do seu nascimento, identificado nos antigos almanaques; outros, de um parente querido e outros porque nasceram com o cordão umbilical “enlaçado” no pescoço, como é o caso de muitos Antônio...

### **VARIAÇÕES:**

Uma grande parte dos produtores rurais são conhecidos por apelidos

e poucas pessoas sabem o seu verdadeiro nome. Nestes casos, vale a pena contar a história do apelido... é muito divertido!

### **OBSERVAÇÕES / CUIDADOS NA APLICAÇÃO:**

Esta técnica é muito interessante mesmo para grupos que já se conhecem bastante, como é o caso de pequenas comunidades rurais. Pois, mesmo se conhecendo há muito tempo, poucas pessoas sabem a história do nome do outro... e a técnica termina se transformando numa brincadeira muito engraçada e... ainda garante o aprofundamento do conhecimento entre os participantes.

## TEIA DE ARANHA

**FINALIDADE:** Apresentação dos participantes;  
Avaliação de um trabalho;  
Realização de retrospectiva;  
Identificação de expectativas.

**Nº DE PARTICIPANTES:** Até 30 pessoas.

**MATERIAIS NECESSÁRIOS:** Novelo de lã ou rolo de barbante.

### CONDUÇÃO:

Os participantes ficam em pé formando um círculo. Entrega-se a um deles o novelo de lã e então este começa a se apresentar. Após a apresentação ele amarra a ponta da linha no dedo, e arremessa o rolo para outro colega, que também deverá se apresentar da mesma maneira, amarrar a linha no dedo e arremessar o novelo adiante. Este processo se repete até que todos os presentes tenham se apresentado e estejam interligados por uma espécie de “teia de aranha”.

Ao final das apresentações o facilitador solicita aos presentes que analisem o que aconteceu reforçando a importância da participação no processo de construção ou qualquer outro aspecto análogo que tenha sido colocado.

### VARIAÇÕES:

Esta técnica também pode ser utilizada para iniciar um processo de avaliação, de retrospectiva ou de expectativas em relação ao trabalho. Pode-se também incorporar um destes aspectos à apresentação dos participantes ( por exemplo: cada pessoa se apresenta e expõe suas expectativas em relação ao trabalho que vai ser iniciado ).

### OBSERVAÇÕES / CUIDADOS NA APLICAÇÃO:

Para grupos maiores (com mais de 20 pessoas) deve-se utilizar dois novelos de lã, previamente emendados.

## MEU BICHO PREFERIDO

**FINALIDADE:** Apresentação dos participantes.

**Nº DE PARTICIPANTES:** Até 20 pessoas.

**MATERIAIS NECESSÁRIOS:** Nenhum.

### CONDUÇÃO:

Os participantes formam um círculo (em pé ou sentados). Solicita-se que cada participante escolha um bicho com o qual se identifique.

Os participantes deverão se apresentar imitando o bicho escolhido. Depois da apresentação de cada participante, o grupo tentará identificar o bicho escolhido e o porquê daquela escolha.

### OBSERVAÇÕES / CUIDADOS NA APLICAÇÃO:

Se o grupo tiver mais de 20 pessoas a apresentação poderá tornar-se cansativa, pois fica muito demorada, devido à análise que se segue após cada apresentação.

Deve-se orientar os participantes para que a escolha do bicho, tenha a ver (ou não tenha a ver) com características da sua personalidade. É bom evitar esta técnica em grupos onde não se tenha estabelecido uma relação de confiança, pois alguns produtores se sentem ofendidos em imitar animais.

## APRESENTAÇÃO PELOS AMIGOS

**FINALIDADE:** Apresentação dos participantes.

**Nº DE PARTICIPANTES:** Até 15 pessoas.

**MATERIAIS NECESSÁRIOS:** Nenhum.

### CONDUÇÃO:

Esta apresentação é feita com o grupo sentado num círculo de maneira confortável.

Orienta-se que a apresentação não será feita pelo próprio indivíduo mas por outros colegas que já o conhecem.

Indica-se então a pessoa pela qual se iniciará a técnica e de maneira natural e espontânea os colegas que o conhecem irão dar as suas impressões sobre ele, podendo relatar fatos pitorescos de sua vida ou características da sua personalidade. Após a apresentação do



primeiro participante prossegue-se com o seguinte e assim por diante.

### **OBSERVAÇÕES / CUIDADOS NA APLICAÇÃO;**

Deve-se limitar o número de depoimentos sobre cada pessoa ( 3 por exemplo ), caso contrário a técnica se alonga muito e fica cansativa.

## **APRESENTAÇÃO ATRAVÉS DE IMAGENS**

**FINALIDADE:** Apresentação dos participantes.

**Nº DE PARTICIPANTES:** Até 25 pessoas.

**MATERIAIS NECESSÁRIOS:** Pincéis atômicos;  
Papel ofício ( ou tarjetas );  
Fita crepe

### **CONDUÇÃO:**

Distribui-se um pincel atômico e uma folha de papel para cada participante.

Solicita-se que cada pessoa desenhe no papel uma imagem que o identifique. Ele não poderá utilizar nenhuma palavra nem assinar o desenho.

Concluídos os desenhos, o facilitador recolhe os papéis e inicia a análise: mostra um desenho para a plenária, que tentará identificar a pessoa que desenhou e o que ela quis expressar. Só então o autor se apresenta, analisando o seu próprio desenho.

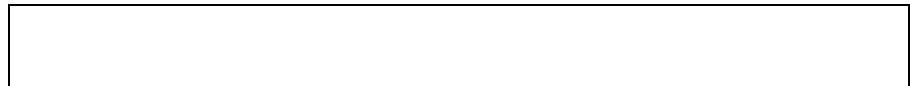
Após a apresentação, o desenho é afixado com uma fita crepe na frente da cadeira do participante. Funciona como uma espécie de crachá. A apresentação continua desta forma até que todas os desenhos tenham sido analisados.

### **VARIAÇÕES:**

Em grupos maiores, basta que cada participante analise seu próprio desenho, suprimindo-se as interpretações dos colegas. Isto dará mais agilidade à técnica.

### **OBSERVAÇÕES / CUIDADOS NA APLICAÇÃO:**

Esta técnica é semelhante a “Apresentação por objetos” onde os participantes apresentam-se de maneira subjetiva e se consegue um aprofundamento do conhecimento interpessoal, através das revelações pessoais dos próprios participantes.





**b) Técnicas de Animação,  
Concentração e Atenção**

O uso de jogos na capacitação cria um clima de descontração e informalidade que favorece a aprendizagem, mas se utilizado em demasia pode tornar o ambiente dispersivo - desfavorável à reflexão!

## COMANDANTE

**FINALIDADE:** Animar e despertar a atenção dos participantes.

**Nº DE PARTICIPANTES:** Até 30 pessoas. Grupos muito grandes podem ser divididos em dois.

**MATERIAIS NECESSÁRIOS:** Nenhum.

**CONDUÇÃO:**

O grupo se organiza em forma de círculo com todas as pessoas de pé.

Solicita-se que um dos participantes se retire da sala por alguns instantes.

O grupo escolhe uma pessoa para ser o comandante. Caberá a este, de maneira bastante sutil, comandar movimentos que deverão ser seguidos por todos os demais, como por exemplo: bater palmas; mover as pernas; balançar a cabeça; estalar os dedos etc.

O jogador que está fora da sala deverá ser chamado para o centro do grupo e terá três chances para descobrir quem é o comandante. Se errar, paga uma prenda, se acertar, entra na roda e o comandante anterior sai da sala para dar continuidade ao jogo.

### VARIAÇÕES:

Pode-se escolher as prendas que serão pagas pelos “perdedores” antes do início do jogo.

### OBSERVAÇÕES / CUIDADOS NA APLICAÇÃO:

Este jogo é bastante simples e muito conhecido das pessoas. Entretanto o seu uso sempre desperta o interesse dos participantes, pois além de criar um clima de descontração ele também ajuda a manter as pessoas atentas: os que estão no círculo precisam estar atentos ao comandante e o que está no centro tem que “estar ligado” a todos os movimentos, no intuito de descobrir o comandante.



## JOGO DO CARTEIRO

**FINALIDADE:** Animar e aguçar a atenção dos participantes.

**Nº DE PARTICIPANTES:** Indefinido.

**MATERIAIS NECESSÁRIOS:** Cadeiras.

**CONDUÇÃO:**

Forma-se um círculo com todos os participantes sentados em cadeiras (ou carteiras escolares de braço). Nenhuma cadeira vazia deverá ficar no círculo.

O monitor fica em pé no centro do círculo e explica como irá funcionar o jogo: o participante que ficar no centro do círculo será o carteiro e dirá, por exemplo: “Eu trago uma carta para quem está de calça jeans”. Neste momento, todas as pessoas que estão de calça jeans deverão se levantar e trocar de lugar. Aí o carteiro aproveita a movimentação das pessoas para sentar numa das cadeiras vazias.

A pessoa que não conseguir sentar, irá para o centro do círculo e passará a ser o carteiro, dando continuidade ao jogo. Cada novo carteiro deverá trazer uma carta para as pessoas que tenham determinada característica, por exemplo: bigode, tênis, crachá, vestido, óculos, relógio etc.

Para finalizar o jogo, o monitor, depois de várias rodadas, avisará que o próximo participante que ficar sem carteira, ao invés de ser o carteiro, pagará uma prenda.

### VARIAÇÕES:

O jogo poderá ser encerrado de maneira “não punitiva”, para isto, basta que o monitor puxe disfarçadamente, uma cadeira a mais para o círculo. Desta forma, na próxima movimentação todos ficarão sentados... e surpresos... por não ter sobrado ninguém.

### OBSERVAÇÕES / CUIDADOS NA APLICAÇÃO:

Este é um jogo que provoca grande animação e euforia no grupo.

Deve-se ter cuidado durante a troca de cadeiras. Quedas e atropelos são frequentes!

Também não é muito adequado para horários após o almoço, principalmente se estiver fazendo muito calor.

**APONTE O QUE OUVIU**

**FINALIDADE:** Desenvolver a atenção e concentração.

**Nº DE PARTICIPANTES:** Até 30 pessoas.

**MATERIAIS NECESSÁRIOS:** Nenhum.

### **CONDUÇÃO:**

Os participantes deverão ficar em pé, em círculo.

O monitor inicia o jogo, tendo explicado anteriormente como ele funciona: a pessoa deverá apontar para uma parte de seu corpo, mas falará outra. Por exemplo: aponta para o pé e diz: “Este é meu braço”.

O colega seguinte deverá colocar a mão sobre a parte de seu corpo que ouviu (apontar o que ouviu) e afirmar que é outra. Neste exemplo ele pegaria no braço e diria: “Este é meu olho”.

Caberá ao seguinte colocar as mãos sobre o olho e dizer: “Esta é minha barriga”, e assim por diante.

A medida que as pessoas forem errando, vão saindo do círculo. Ficam fora dele, fiscalizando o jogo e identificando os próximos perdedores.

O jogo continua até que fique um único ganhador ou então um pequeno grupo (3 ou 4) ganhadores.

### **OBSERVAÇÕES / CUIDADOS NA APLICAÇÃO:**

Este jogo é útil quando utilizado depois do almoço ou nos momentos em que o grupo está disperso. Pois, mesmo as pessoas que vão perdendo continuam atentas, para identificar os próximos perdedores.

## **CORRIDA DAS CADEIRAS**

**FINALIDADE:** Animação.

**Nº DE PARTICIPANTES :** Equipes de 6 a 10 pessoas (o tamanho das equipes, dependerá do espaço da sala e das cadeiras disponíveis).

**MATERIAIS NECESSÁRIOS:** Cadeiras.

### **CONDUÇÃO:**

Formam-se duas equipes com o mesmo número de pessoas.

Organiza-se as cadeiras em duas fileiras paralelas, sendo que cada fileira deverá ter uma cadeira a mais que o número de jogadores de cada equipe (Ex.: 8 pessoas - 9 cadeiras).

Os jogadores sobem nas cadeiras, devendo-se deixar a última cadeira no final de cada fila desocupada.

O monitor deverá dar um sinal para iniciar o jogo. O último jogador de cada equipe deverá pegar a cadeira desocupada e passá-la ao seu companheiro e este ao seguinte e assim sucessivamente, até chegar às mãos do primeiro que deverá colocá-la no chão e subir nela. Neste momento, com cuidado e agilidade, todos os jogadores deverão ir avançando sobre as cadeiras até que volte a ficar uma cadeira desocupada no final da fila.

O jogo continua até que uma das equipes alcance a linha de chegada, marcada previamente no chão.

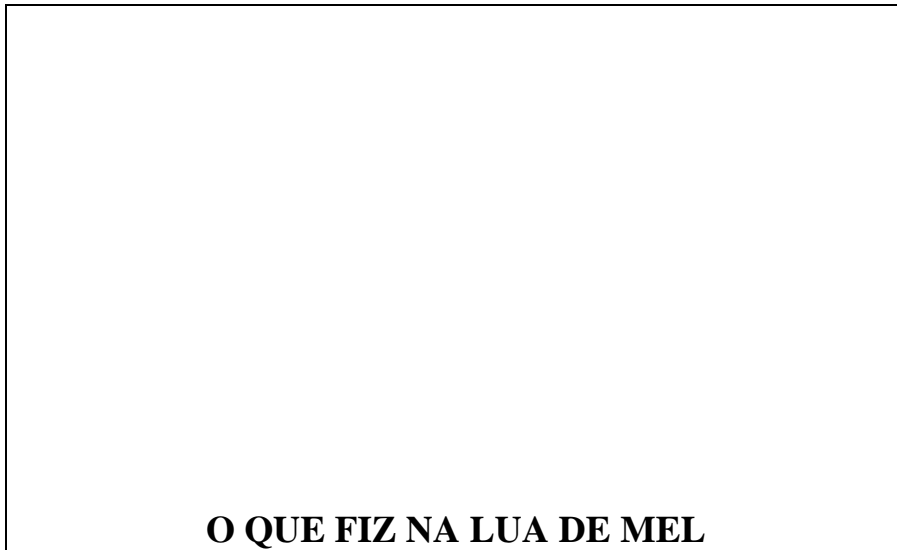
Caso algum jogador caia da cadeira, ele ficará desclassificado. Sua equipe continuará jogando, utilizando duas cadeiras desocupadas, ao invés de uma.

### **VARIAÇÕES:**

Pode-se substituir as cadeiras por folhas de cartolina (dispostas em duas filas paralelas, da mesma forma que as cadeiras), entretanto o jogo torna-se muito mais animado quando se utiliza cadeiras.

### **OBSERVAÇÕES / CUIDADOS NA APLICAÇÃO:**

Para diminuir os riscos de acidentes deve-se atentar para a utilização de cadeiras firmes, evitar as carteiras escolares que tenham braços e pessoas idosas ou sem muita agilidade.



**FINALIDADE:** Descontração

**Nº DE PARTICIPANTES:** Indefinido.

**MATERIAIS NECESSÁRIOS:** Barbante.

### **CONDUÇÃO:**

Solicita-se dois voluntários (um homem e uma mulher) para participarem da brincadeira. Estes deverão sair da sala.

O monitor conversa separadamente com o casal explicando como funcionará a brincadeira: eles serão amarrados de costas um para o outro, pelos pulsos e tentarão se soltar tirando os nós que foram dados no barbante. A orientação é que durante esse tempo eles deverão conversar em voz alta para que todos da plenária os escutem.

O monitor volta para a plenária e explica que aquele casal estava em lua de mel e tudo que eles falarem um para o outro foi o que disseram na noite de núpcias.

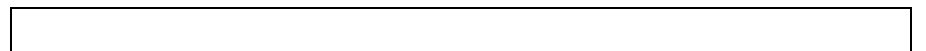
Após as explicações, o monitor chama o casal que é amarrado na frente do grupo. Tem início a brincadeira!

Habitualmente saem frases do tipo: “Tá muito apertado”; “Me dê a ponta”; “Tá doendo” etc.

Quando o casal conseguir separar-se, solicita-se a um dos presentes que explique para eles o que foi dito para a plenária inicialmente.

### **OBSERVAÇÕES / CUIDADOS NA APLICAÇÃO:**

O casal escolhido deve ser extrovertido, para que encare a brincadeira sem constrangimentos. Também devem ser bem amarrados para aumentar o grau de dificuldade na hora da separação. Se não estiverem bem amarrados, eles se soltam rapidamente e a brincadeira perde a graça.



## JOGO DOS ESTADOS

**FINALIDADE:** Descontração e animação.

**Nº DE PARTICIPANTES:** Indefinido.

**MATERIAIS NECESSÁRIOS:** Pequenos pedaços de papel com os nomes dos estados.

### CONDUÇÃO:

Corta-se algumas folhas de papel ofício em pedaços correspondentes ao número de participantes (ex.: 30 participantes - 30 cartões).

Em 5 cartões escreve-se com letra de forma o nome de 5 estados brasileiros ( ex.: Bahia, Pernambuco, Ceará e Paraíba) e nos demais, o nome de outro estado (ex.: Sergipe, em todos os cartões).

Dobra-se os cartões e os coloca dentro de uma caixa ou saco. Distribui-se então um cartão para cada participante, que deverá ler o nome do estado que recebeu e permanecer em silêncio (manter segredo).

Os participantes formam um círculo com os braços dados e bem seguros. O monitor explica o que irá acontecer: à medida que ele falar o nome de um estado, a pessoa que tiver recebido o cartão com aquele nome, deverá se libertar da roda.

O monitor inicia com os nomes dos 5 primeiros estados (BA, PE, CE e PB) e as 5 pessoas correspondentes vão se soltando da roda. O grupo irá se segurar mais forte à medida que as pessoas forem saindo. É neste momento que o monitor diz o nome do 6º estado e todos se soltam de uma só vez... levando um grande susto!

### VARIAÇÕES:



O monitor poderá iniciar, dizendo o nome de algum estado que não esteja na lista. Só para testar se o grupo está bem seguro. Pode também substituir o nome dos estados por países (Jogo dos Países).

## JOGO DAS SURPRESAS

**FINALIDADE:** Descontrair e criar um clima afetivo entre os participantes. Integrar o grupo através das revelações dos participantes.

**Nº DE PARTICIPANTES:** Em torno de 20 pessoas.

**MATERIAIS NECESSÁRIOS:** Cartões numerados (ou papezinhos);  
Lista das tarefas.

### CONDUÇÃO:

Os participantes sentam em círculo.

O moderador circula com uma sacola contendo tantos papezinhos numerados, em ordem corrida, quantos forem os participantes.

Cada participante tira um papel numerado ao acaso.

O moderador solicita que um dos participantes leia o seu número sorteado. Este lê então a tarefa correspondente ao número sorteado.

O participante deve executá-la.

Seguem-se, pela ordem, os outros participantes.

As tarefas marcadas com (c) são coletivas, isto é, devem ser executadas pelo participante sorteado e depois pelos outros companheiros também.

### TAREFAS:

1. Escolha um dos participantes (do sexo oposto) e diga por quê o acha simpático.
2. Faça um elogio ao participante do seu lado direito.
3. Conte uma anedota.
4. Tire os sapatos e dê uma volta pelo centro do grupo.
5. (c) Revele alguma coisa, a respeito de si mesmo, da qual não gosta.
6. Escolha o participante com o qual tem mais afinidade e diga por quê.

7. Diga o que mais deseja alcançar na vida.
8. (c) Diga o que mais teme na vida.
9. Levante-se, caminhe e faça gestos imitando uma pessoa do sexo oposto ao seu.
10. Quais as suas melhores qualidades?
11. Qual o tipo físico do sexo oposto que mais o atrai?
12. (c) Diga qual a tarefa ou atribuição que menos gosta de fazer em seu trabalho.
13. Qual o acontecimento que lhe deu mais alegria na vida?
14. Conte uma traquinagem de infância.
15. Cante alguma canção
16. Com quem gostaria de ser parecido?
17. (c) Que coisas o irritam mais?
18. Escolha um par e dance uma valsa, no centro do grupo.
19. Quem escolheria para companheiro de viagem?
20. Qual o colega e a colega mais simpáticos da turma?

### **OBSERVAÇÕES / CUIDADOS NA APLICAÇÃO:**

Para grupos com mais de 20 pessoas você poderá incluir mais algumas tarefas ou repetir algumas já existentes. Entretanto, evite grupos com muitas pessoas pois o jogo poderá se tornar cansativo.

### **ELEFANTES E GIRAFAS**

**FINALIDADE:** Animação e concentração.

**Nº DE PARTICIPANTES:** Indefinido.

**MATERIAIS NECESSÁRIOS:** Nenhum.

### **CONDUÇÃO:**

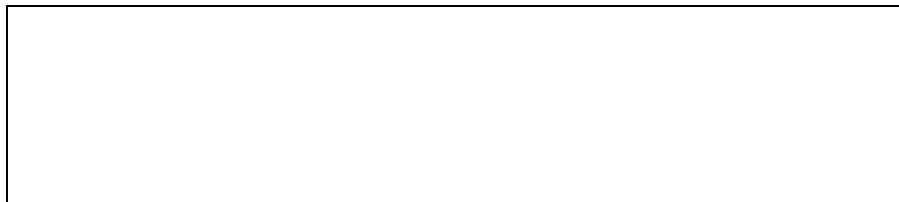
Os participantes formam um círculo com o moderador ao centro. O moderador aponta para um dos participantes e diz “ elefante” ou “girafa”.

Se disser “elefante” a pessoa que foi apontada deverá colocar as duas mãos abertas na frente da boca, simulando uma tromba. Os dois colegas vizinhos (o da sua esquerda e o da direita) deverão colocar suas mãos na altura do seu ouvido, simulando as orelhas.

Se disser “girafa”, o indicado deverá juntar os dois braços e elevá-los acima da cabeça, simulando o pescoço. Os seus vizinhos deverão se abaixar e segurar os seus pés.

Este processo se repete por várias vezes.

À medida que as pessoas forem errando vão saindo do círculo, até ficar um pequeno grupo, representado pelos mais atentos, que é tido como vencedor.



ofício) numeradas.

### **CONDUÇÃO:**

Faz-se dois jogos com 10 tarjetas. Cada jogo deverá ter suas tarjetas numeradas de 0 até 9.

Para diferenciar uma equipe da outra se pode utilizar duas cores de tarjetas ou , se for papel ofício, escreve-se os números com cores diferentes.

Cada equipe recebe um jogo de tarjetas e distribui uma tarjeta numerada para cada participante.

O moderador inicia o jogo dizendo um número, por exemplo: 438. Neste momento as pessoas que estão com os números 4, com o 3 e com o 8 em cada equipe, deverão passar a frente do grupo e se dispor em ordem (4;3 e 8) com a tarjeta em frente ao corpo, para que fique bem visível.

A equipe que formar o número primeiro ganha ponto. Cada partida poderá ser de 10 pontos.

### **VARIAÇÕES:**

Para aumentar o grau de dificuldade, pode-se a certa altura da partida trabalhar com números de 4 dígitos. Ex.: 1430; 9856 etc.

### **OBSERVAÇÕES / CUIDADOS NA APLICAÇÃO:**

## **JOGO DOS NÚMEROS**

**FINALIDADE:** Animação e concentração.

**Nº DE PARTICIPANTES:** 20 (duas equipes de 10 pessoas).

**MATERIAIS NECESSÁRIOS:** 20 tarjetas (ou folhas de papel

O moderador deve ter o cuidado para não repetir números numa mesma cifra. Por exemplo: 557 ou 9495.

Quando o grupo tem muitos participantes pode-se dividi-lo em várias equipes de 10 pessoas e estabelecer uma espécie de competição.

É um jogo muito bom para reiniciar as atividades após o almoço. Não há quem fique com sono depois dele!



### **SAPATOS PERDIDOS**

**FINALIDADE:** Descontração.

**Nº DE PARTICIPANTES:** Indefinido.

**MATERIAIS NECESSÁRIOS:** Os sapatos, sandálias ou tênis dos participantes.

### **CONDUÇÃO:**

Solicita-se a todos os participantes que tirem os sapatos e os coloquem no centro da sala.

Quando todos estiverem descalços, o moderador vai até o centro da sala e mistura bem os sapatos formando uma pilha.

Aí ... com muita calma... falando alto... e pausadamente, diz: “O último que calçar os sapatos pagará uma prenda!”

Imagine só a correria e confusão!

### **OBSERVAÇÃO / CUIDADOS NA APLICAÇÃO:**

É uma brincadeira que se presta muito bem para grandes grupos e que cria um clima divertido e de grande descontração entre os presentes.

### **O FEITIÇO VIRA CONTRA O FEITICEIRO**

**FINALIDADE:** Animação e descontração.

**Nº DE PARTICIPANTES:** Indefinido.

**MATERIAIS NECESSÁRIOS:** Pequenas folhas de papel.

### **CONDUÇÃO:**

Os participantes sentam em um grande círculo.

Distribui-se um pedaço de papel para cada um e solicita-se que escrevam uma “prenda” para o seu companheiro da esquerda.

Depois que todos tiverem escrito, pede-se para que cada um assine o seu nome na folha de papel.

O moderador recolhe os papéis e informa que esta brincadeira é conhecida como: “O feitiço vira contra o feiticeiro”, o que significa que a “prenda” deverá ser paga pela própria pessoa que escreveu.

Se o grupo não for muito grande todas as “prendas” poderão ser lidas e pagas. Mas, se o grupo for grande, sorteia-se alguns papéis, cujas prendas serão pagas pelos próprios autores.

### **OBSERVAÇÕES / CUIDADOS NA APLICAÇÃO:**

Este é um jogo que se adequa tanto a grandes quanto a pequenos grupos, desde que seja levada em conta a orientação dada acima.

Deve-se evitá-lo em grupos que tenham pessoas analfabetas.

## **OLHAR E VER**

**FINALIDADE:** Desenvolver a atenção e o senso de observação.

**Nº DE PARTICIPANTES:** Indefinido.

**MATERIAIS NECESSÁRIOS:** Nenhum.

### **CONDUÇÃO:**

Os participantes em pé, formam um grande círculo.

O facilitador vai formando duplas e colocando os participantes frente a frente, sem desfazer o círculo.

Orienta-se que os participantes terão um minuto para ficar olhando para o seu parceiro. Isto causará um certo constrangimento entre as pessoas, mas é natural.

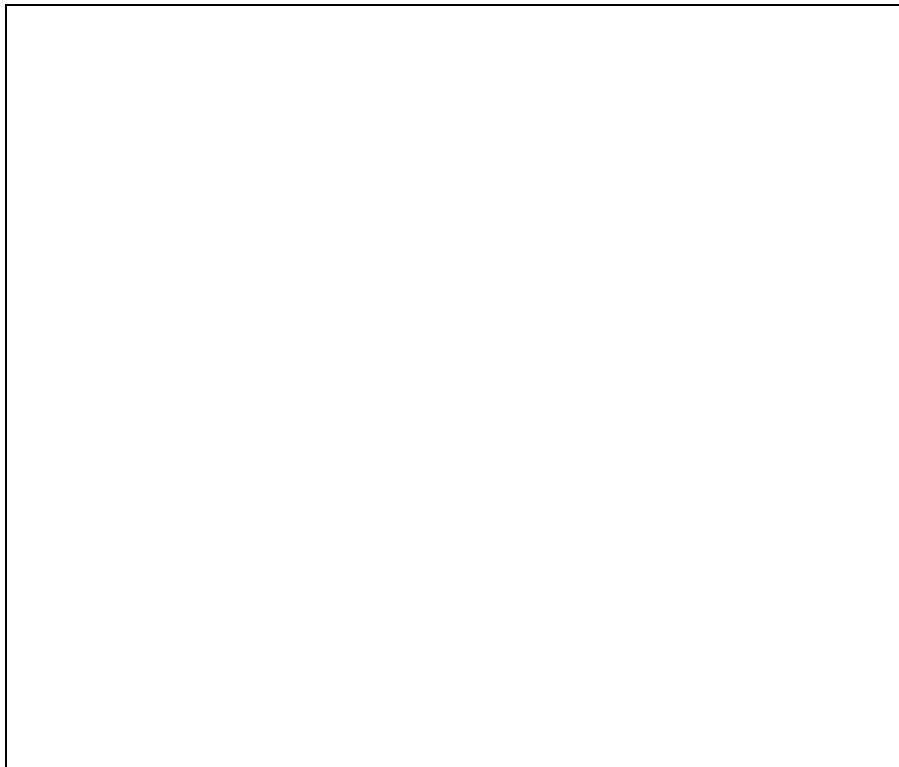
Depois do minuto de observação, o facilitador solicita que as pessoas fiquem de costas para seu parceiro e faça alguma alteração na sua imagem, por exemplo: tirar o relógio, abrir a camisa, tirar o cinto, botar a camisa para dentro da calça etc.

Em seguida todos deverão voltar a posição inicial e em silêncio, tentar adivinhar qual a alteração ocorrida no seu parceiro.

Os participantes deverão dizer para a plenária qual foi a alteração identificada e se de fato confere. No final, o moderador questiona os presentes sobre o sentido da técnica: muitas vezes olhamos... mas não vemos!

### **OBSERVAÇÕES / CUIDADOS NA APLICAÇÃO:**

Esta é uma técnica muito interessante para iniciar processos de diagnóstico, onde precisamos estar atentos a todos os aspectos da realidade: olhar com os olhos de quem quer ver!



**O QUE VOCÊ FARIA SE...**

**FINALIDADE:** Animação e descontração.

**Nº DE PARTICIPANTES:** Indefinido.

**MATERIAIS NECESSÁRIOS:** Canetas;  
Papéis.

### **CONDUÇÃO:**

Os participantes sentam-se formando um círculo. Distribui-se caneta e papel para cada pessoa e solicita-se que escrevam inicialmente na parte superior da folha a seguinte frase: O QUE FARIA SE...

Depois que todos tiverem escrito, solicita-se que cada um complete a pergunta. Por exemplo: ... fosse presidente da cooperativa?; ... perdesse a namorada?; ... ganhasse na loteria? etc.

Depois de concluída a questão os papéis são recolhidos, misturados e distribuídos ao acaso entre os participantes, que deverão responder à pergunta que receberam.

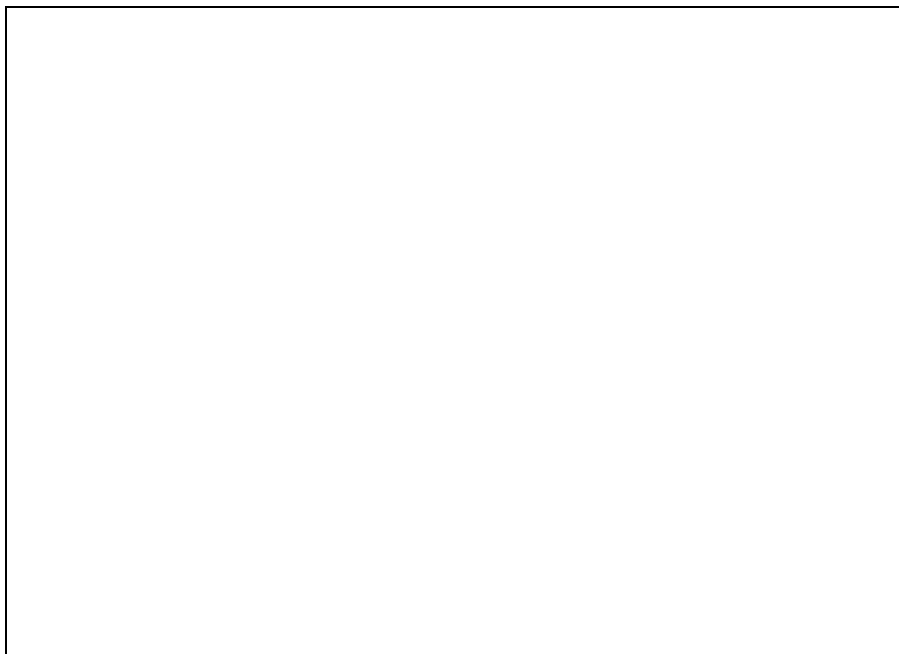
Em seguida um dos participantes inicia, lendo a sua pergunta (somente a pergunta) e o seu vizinho da direita lê a sua resposta (este só lê a resposta) e assim por diante: um lê a sua pergunta e o vizinho da direita, a sua resposta.

Quando chegar ao final do círculo, o último que leu a resposta lê agora sua pergunta e o seu vizinho da esquerda lê a resposta. Desta maneira todos terão lido suas perguntas e respostas de maneira trocada criando situações muito divertidas.

### **OBSERVAÇÕES/ CUIDADOS NA APLICAÇÃO:**

Deve-se atentar para que o número de participantes seja par, caso contrário, ficará sobrando uma pessoa no final.

Este jogo não é recomendado para trabalho com grupo de produtores rurais, devido ao elevado grau de analfabetismo.



### **POR QUE SERÁ?**

**FINALIDADE:** Descontrair e integrar o grupo.

**Nº DE PARTICIPANTES:** Indefinido.

**MATERIAIS NECESSÁRIOS:** Lápis;  
Papel.

### **CONDUÇÃO:**

Esta é uma brincadeira bastante simples que poderá ser utilizada diversas vezes num mesmo evento. E será sempre dirigida a um dos participantes.

Qualquer pessoa poderá iniciar a brincadeira fazendo uma pergunta ao grupo, do tipo:

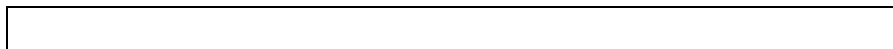
- Apelidaram Denis de BR. Por que será ?
- Maria do Carmo está sorrindo à toa. Por que será?
- Marcos chegou calado. Por que será?

Todos os participantes deverão escrever sua opinião num pedaço de papel. Os papéis serão recolhidos, misturados e distribuídos ao acaso entre as pessoas. Cada um lê o que está escrito no seu papel... inclusive a própria vítima.

No final é dada a oportunidade à “vítima” de revelar a história verdadeira... ou não!

### **OBSERVAÇÕES / CUIDADOS NA APLICAÇÃO:**

Por ser uma brincadeira que exige “escrita” não é muito adequada para grupos com analfabetos.



## **BRIGA DE GALO**

**MATERIAIS NECESSÁRIOS:** Desenhos ou fotos coladas em folha de papel ofício;  
Fita crepe.

### **CONDUÇÃO:**

Antecipadamente prepara-se o material: umas seis folhas de papel ofício com desenhos simples (árvores; sol; frutas; bichos etc.) ou com fotos de revistas coladas.

Escolhe-se duas pessoas da plenária (preferencialmente do mesmo porte físico e altura) que iniciarão a brincadeira.

Prende-se numa folha de papel nas costas de cada um e os coloca frente a frente. O objetivo do jogo é descobrir qual o desenho que está nas costas do outro. A regra é que cada jogador mantenha suas mãos nas costas durante todo o tempo.

Depois da primeira dupla poderá vir outra, podendo ser duas mulheres, dois jovens, etc...

### **VARIAÇÕES:**

Quando se trabalha com pessoas de maior nível de escolaridade pode-se substituir os desenhos por palavras.

**FINALIDADE:** Descontração

**Nº DE PARTICIPANTES:** Indefinido.



c) Técnicas de Sensibilização e Associação a Conteúdos.

A dinâmica de grupo representa uma estratégia para a mudança. Às pessoas é oferecida a experiência da mudança no relacionamento, na comunicação, na liderança, na descoberta de si mesmo. Na medida em que o indivíduo muda, a organização muda e o mundo pode mudar !

### **QUEM CONTA UM CONTO AUMENTA UM PONTO**

**FINALIDADE:** Refletir sobre as falhas no processo de comunicação

verbal;

Descontrair os participantes.

**Nº DE PARTICIPANTES:** Indefinido.

**MATERIAIS NECESSÁRIOS:** Nenhum.

### **CONDUÇÃO:**

Solicita-se que quatro ou cinco pessoas saiam da sala por alguns minutos.

Pede-se aos participantes que prestem bastante atenção, pois o facilitador irá contar uma estória, relativamente complexa e cheia de detalhes.

Concluída a estória, escolhe-se um voluntário para contá-la a um dos ausentes. Os demais participantes deverão permanecer calados (sem interferir) e a estória, depois de contada, não poderá ser repetida.

Chama-se um dos participantes que está fora da sala, para escutar a estória que o voluntário irá contar. Em seguida, o participante que ouviu o estória deverá repassá-la a outro colega que será chamado à sala e assim por diante.

À medida que a estória vai sendo contada vai sofrendo uma série de modificações, quase sempre engraçadas e muito diferentes da estória original.

Ao final conta-se a versão inicial para que o grupo possa confrontá-la com a forma que, progressivamente, foi se alterando.

### **VARIAÇÕES:**

Para tornar a técnica mais descontraída pode-se contar um “causo” engraçado, como por exemplo:

“Eram três amigos: Calaboca, Respeito e Encrenca.

Os três foram para uma festa. Lá se envolveram numa briga e Encrenca foi preso.

No dia seguinte, Calaboca e Respeito foram até a delegacia tentar soltar o amigo.

Calaboca entrou para falar com o delegado, mas Respeito ficou esperando do lado de fora.

O delegado ao ver o rapaz entrando na sua sala perguntou:

### **OBSERVAÇÕES / CUIDADOS NA APLICAÇÃO :**

Ao final da técnica o grupo deverá refletir e discutir sobre as “lições” que o jogo traz, para que se possa levá-las para vida, na Organização e na relação social.

É uma técnica que poderá ser aplicada em vários momentos, mas aproveita-se melhor o seu objetivo quando utilizada no início de um processo de capacitação (mobilização das comunidades, por exemplo), onde se evidencia a importância da participação das pessoas nos eventos: quem não participa, comumente recebe as informações distorcidas, diferentes da realidade.

## **JOGO DAS MÃOS**

**FINALIDADE:** Refletir e discutir sobre a importância da participação na resolução de problemas;  
Integrar o grupo.

**Nº DE PARTICIPANTES:** De 6 até 25 participantes (grupos muito grandes deverão ser subdivididos).

**MATERIAIS NECESSÁRIOS:** Nenhum.

### **CONDUÇÃO:**

Os participantes deverão ficar de pé, dando-se as mãos, como para uma brincadeira de roda.

O moderador explica que o grupo terá como objetivo “virar a roda ao contrário” ou seja, todos deverão ficar de costas para o centro do círculo com os braços esticados (não vale ficar com os braços cruzados sobre o peito). O jogo tem regras (diretrizes): os participantes não poderão soltar as mãos, nem falar, até conseguirem alcançar esta posição.

O monitor dá início ao jogo, reforçando que o grupo deverá buscar uma maneira (estratégia) de atingir o objetivo, respeitando as regras estabelecidas.

A solução para este “problema”, que no início parece não ter solução, é simples: um dos participantes deverá erguer o braço do colega formando um arco ao alto pelo qual todos, ligeiramente agachados, passarão.

### **VARIAÇÕES:**

Em grupos mais integrados pode-se iniciar o jogo com as pessoas de costas para o centro do círculo. Quando o objetivo for atingido as pessoas se encontrarão numa posição mais confortável que a inicial, pois todos os participantes estarão frente a frente.

### **OBSERVAÇÕES / CUIDADOS NA APLICAÇÃO:**

Este é um jogo bastante conhecido pelas Comunidades Rurais. O monitor, deverá certificar-se antes, se o grupo ou algum participante o conhece. Se for um jogo conhecido por todo o grupo não vale a pena repetí-lo, mas se somente alguns participantes o conhecem o jogo poderá ser utilizado, com estas pessoas ficando fora do círculo, como observadores.

É um jogo muito rico para iniciar processos de Capacitação ou discussões com Organizações, pois reforça a importância da participação de todos na busca de solução para os problemas (todos juntos buscando uma saída). Também se ajusta muito bem para iniciar discussão sobre Planejamento Participativo, uma vez que contém os seus elementos-chave: uma realidade a ser modificada; objetivos; diretrizes e estratégia.

<b>QUADRO COLETIVO</b>
------------------------

**FINALIDADE:** Refletir e discutir sobre a construção coletiva.

**Nº DE PARTICIPANTES:** Indefinido.

**MATERIAIS NECESSÁRIOS:** - Papel mural (cartolina) e pincel atômico, ou ,  
- Quadro- negro e giz.

### **CONDUÇÃO:**

O moderador solicita a todos os presentes que fechem os olhos por alguns instantes e imaginem um quadro (uma paisagem, uma pintura etc.).

Em seguida, de um a um, todos os participantes deverão ir até a parede onde está afixada a cartolina (ou até o quadro-negro) e com o pincel atômico fazer um traço que represente um detalhe da imagem que ele visualizou.

Quando todos tiverem colocado a seu traço no cartaz, o monitor deverá dar uma unidade ao quadro, unindo traços, formando imagens etc.

Inicia-se a discussão perguntando ao grupo se o quadro que foi construído coletivamente é igual ao que cada um imaginou individualmente. A resposta certamente será não. Entretanto, cada pessoa conseguirá identificar no quadro coletivo o seu traço, a marca da sua participação.

### **OBSERVAÇÕES / CUIDADOS NA APLICAÇÃO:**

Esta técnica poderá ser utilizada com sucesso para discutir o processo de elaboração participativa de projetos, onde o produto resultante é fruto da contribuição de todos, e não a concepção de uma única pessoa.

Pode-se discutir também o papel do técnico, que no jogo foi representado pelo facilitador.



## **COOPERAÇÃO vs. COMPETIÇÃO**

**FINALIDADE:** Refletir e discutir a importância da cooperação e da competição nas organizações.

Nº

DE

**JOGADAS**

1. **xxx** Ganha 1 ponto  
**o** Perde 1 ponto

2. **xx** Ganha 2 pontos  
**oo** Perde 2 pontos

3. **oooo** Ganha 2 pontos

4. **x** Ganha 2 pontos  
**ooo** Perde 2 pontos

5. **xxxx** Perde 3 pontos

Divide-se o grupo em quatro equipes.

Cada equipe recebe duas fichas. Uma desenhada numa bola vermelha e a outra uma bola azul.

O moderador apresenta o objetivo do jogo, que deverá estar escrito num cartaz e afixado na parede: “Ganhe o máximo que puder!”.

Apresenta em seguida o cartaz com as possibilidades de jogadas e a pontuação de cada uma:

**PARTICIPANTES:** Indefinido.

**MATERIAIS NECESSÁRIOS :**

- Pincel atômico;
- Papel mural para o cartaz das jogadas e para o registro das pontuações;
- 8 fichas ( 2 por equipe ).

Obs: No cartaz representa-se: **x** - bola azul

**o** - bola vermelha

**CONDUÇÃO:**

Inicia-se o jogo: ao sinal do monitor cada grupo deverá levantar um dos cartões (ou bola azul ou vermelha). Tem-se então um total de quatro cartões levantados, que equivalem a uma jogada.

Um exemplo: o grupo 1 e 3 jogam no vermelho e os grupos 2 e 4 no azul (jogada nº 2).

Resultado da jogada: 2 pontos positivos para os grupos 2 e 4 e 2 pontos negativos para os grupos 1 e 3.

O resultado de cada jogada é registrado num cartaz e o jogo continua até a 10ª jogada.

Finalizadas as jogadas, inicia-se a discussão:

- Qual a melhor Jogada?  
- A nº 3 (todos no vermelho) - onde todos ganham.
- Qual o total de pontos conseguido por cada equipe?
- Qual o máximo que se poderia ganhar com 10 jogadas?  
- 20 pontos.
- Qual a soma total de pontos das 4 equipes?
- Qual o máximo que as equipes poderiam ganhar juntas?  
- 80 pontos.

Analisa-se os sentimentos de cooperação e de competição envolvidos no jogo; a cooperação como uma necessidade para se alcançar os objetivos; as dificuldades da cooperação e as lições tiradas do jogo.

### **OBSERVAÇÕES / CUIDADOS NA APLICAÇÃO:**

Este é um jogo forte, que mobiliza bastante os sentimentos e as emoções dos participantes.

É muito interessante para reforçar a necessidade da cooperação entre Organizações afins, como forma de se fortalecerem para enfrentar o mercado, onde a palavra de ordem é competição

## **JOGO DA PONTE**

**FINALIDADE:** Refletir e discutir sobre os elementos da Gestão.

**Nº DE PARTICIPANTES:** Indefinido.

**MATERIAIS NECESSÁRIOS:-** Palitos de picolé com um furo em cada extremidade;  
-Porcas e parafusos;  
-Planta da ponte.

### **CONDUÇÃO:**

1. Divide-se os participantes em equipes de 6 a 10 pessoas.
2. Cada equipe tem como objetivo construir uma ponte. Para isto receberá a planta e o material que será distribuído pelo governo.

3. Escolhe-se um dos participantes para representar o governo. Este, ficará distribuindo o material necessário para a construção da ponte: palitos, porcas e parafusos. Escolhe-se também duas pessoas para serem os fiscais (estes agirão como observadores).
4. Cada equipe deverá escolher um dos participantes para ser o engenheiro e outro para ser o mestre de obras.
5. O jogo tem uma duração que varia de 40 a 50 minutos e poderá ser finalizado quando metade das equipes tiverem concluído a ponte. Isto tornará a análise mais rica devido às comparações que poderão ser feitas em relação ao desempenho diferenciado das equipes.
6. Ao final, as equipes expõem as pontes e o grupo se reúne para discutir e analisar a vivência.

#### **VARIAÇÕES:**

Pode-se colocar alguns palitos sem furos e porcas e parafusos de tamanhos diferentes.

Para grupos de produtores pode-se propor a construção de uma casa ou armazém com planta mais simples que a da ponte.

#### **OBSERVAÇÕES / CUIDADOS NA APLICAÇÃO:**

Este é um jogo muito rico e envolvente que dá muitos elementos para discutir as carências da Gestão das Organizações.

Ele evidencia os quatro elementos da Gestão:

- Planejamento: As equipes normalmente partem para o governo em busca do material sem ter feito o planejamento de quantos palitos, porcas e parafusos precisarão.

- Organização: Nas equipes todos querem fazer de tudo. Quase nunca dividem os papéis e as funções de cada um no trabalho.
- Direção: O engenheiro que deveria ter o papel de coordenador dos trabalhos, nem sempre atua desta maneira.
- Controle: Normalmente não controlam nem fiscalizam o material que é “dado” pelo governo: recebem palitos sem furo e porcas e parafusos que não encaixam.

### **JOGO DA CASA**

**FINALIDADE:** Refletir e discutir sobre a Gestão e o Caráter Empresarial das Organizações de Produtores.

**Nº DE PARTICIPANTES:** Indefinido.

**MATERIAIS NECESSÁRIOS:** - Palitos de picolé com um furo em cada extremidade;  
- Porcas e parafusos;  
- Cópias de cédulas de real (R\$).

**CONDUÇÃO:**



Este jogo é uma variação do jogo da ponte e agrega dois elementos novos: a) os materiais para construção da casa (palitos, porcas e parafusos) são comprados, têm um custo.

b) não é fornecida a planta da casa; esta deverá ser planejada pelas próprias equipes.

Divide-se as equipes como no Jogo da Ponte, em seguida explica-se o funcionamento do jogo, com as principais regras registradas num cartaz, como exemplificado na página ao lado.

O objetivo de cada equipe será construir uma casa, utilizando palitos, porcas e parafusos. Para tal, cada equipe receberá R\$ 600,00 (cópias de cédulas de R\$ 50,00 e R\$ 10,00). O material será colocado à venda através de um fornecedor (escolhido previamente entre os participantes ou entre os monitores) ao custo de R\$ 50,00 o palito e R\$ 10,00 a porca + parafuso. Terá também um participante representando o Banco, que poderá emprestar dinheiro às equipes. O Banco cobra 25% de juros no ato, ou seja, a equipe que quiser R\$ 100,00 só receberá R\$ 75,00, pois R\$ 25,00 ficam retidos como juros, no ato do empréstimo.

O jogo tem uma duração que varia de 40 minutos a 1 hora e é finalizado quando a maioria das equipes consegue construir a casa.

As casas são expostas pelas equipes e o grupo se reúne num grande círculo para discutir a vivência.

### **JOGO DA CASA**

Objetivo: Construir uma Casa

Recursos Próprios: R\$ 600,00

Fornecedor: R\$ 50,00 / palito  
R\$ 10,00 / porca + parafuso

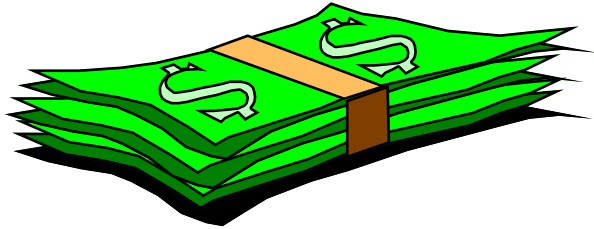
Banco: Juros de 25% no ato

### **VARIAÇÕES:**

Assim como no jogo da ponte pode-se colocar alguns palitos sem furo e porcas e parafusos de tamanhos diferentes.

### **OBSERVAÇÕES / CUIDADOS NA APLICAÇÃO:**

No jogo da ponte fica muito evidente a falta de planejamento das equipes. Já no Jogo da Casa, o planejamento não é o elemento da Gestão que fica mais enfatizado. A discussão normalmente gira em torno da relação Benefício X Custo; do monopólio do fornecedor; da firmeza de objetivos de cada equipe etc. É um jogo que se aproxima mais da realidade.



## JOGO DOS QUADRADOS

**FINALIDADE:** Refletir e discutir sobre a importância da Cooperação e da Participação nas Organizações.

**Nº DE PARTICIPANTES:** Equipes de 5 participantes.

**MATERIAIS NECESSÁRIOS:** - Envelopes contendo as peças do jogo dos quadrados (1 jogo para cada equipe).

### PREPARAÇÃO DO MATERIAL:

Para o desenvolvimento desta vivência é necessário a preparação antecipada das peças para o jogo.

Cada equipe receberá 5 envelopes contendo 3 peças de cartolina cada um. Essas peças, se unidas, permitem a montagem de 5 quadrados.

Os quadrados de cada grupo (15x15 cm), devem ser cortados com a maior perfeição e cuidado, conforme o modelo abaixo:



### CONDUÇÃO:

Divide-se os participantes em equipes de 5 pessoas. As pessoas que sobrarem poderão participar como observadores.

Distribui-se para cada equipe um envelope grande, contendo 5 envelopes pequenos com 3 peças cada (o equivalente a um jogo de 5 quadrados).

Cada membro da equipe terá 3 pedaços de cartolina. Quando for dado o sinal de começar, os 5 participantes da equipe terão de formar 5 quadrados de igual tamanho. A tarefa não terá se completado até que cada participante tenha, à sua frente, um quadrado, do mesmo tamanho que os demais jogadores.

As regras do jogo são as seguintes:

- Nenhum membro da equipe pode falar;

- Os membros da equipe não podem fazer sinais com a finalidade de assinalar alguma peça do quebra-cabeça;
- Os membros da equipe podem dar peças do seu quebra-cabeças a outros jogadores do seu grupo;
- Ninguém pode tirar peças dos outros;
- Ninguém pode rejeitar peças;
- Todos terão 20 minutos para resolver o quebra-cabeças; os que terminarem antes deverão aguardar em silêncio;
- Após os 20 minutos, os grupos que não tiverem concluído terão 4 minutos para analisar porque não conseguiram montar os quadrados, mas não poderão mexer nas peças.
- O jogo é novamente iniciado, para que os grupos que não tenham conseguido concluir a tarefa possam fazê-la (seguindo as mesmas regras pré-estabelecidas).

Ao final, os participantes dispõem-se num grande círculo para discutir a vivência:

1. Houve alguém que terminou o quadrado e se afastou do grupo?
2. alguém tentou romper as regras, falando ou assinalando algumas peças?
3. Quem esteve disposto a ceder peças do quebra-cabeças?
4. Quem ficou “segurando” suas peças sem querer passá-las a outro?
5. É possível resolver o problema se falta alguma peça ou ninguém contribui?

#### **OBSERVAÇÕES / CUIDADOS NA APLICAÇÃO:**

Este jogo se bem trabalhado, abre perspectivas para profundas reflexões e um grande auto conhecimento. Tem o propósito de demonstrar a importância da cooperação para resolver problemas e que é necessário que os membros do grupo compartilhem o que têm e o que sabem, se querem aprender uns dos outros e encontrar soluções. Isso exige, inclusive, levar em conta as necessidades não explicitadas pelos outros.

## **ESCRAVOS DE JÓ**

**FINALIDADE:** Refletir e discutir sobre a Gestão, em especial sobre a Organização do grupo.

**Nº DE PARTICIPANTES:** Indefinido.

**MATERIAIS NECESSÁRIOS:** Pedras, caixas de fósforo ou pequenos objetos.

#### **CONDUÇÃO:**

Todos os participantes sentam no chão em círculo. Cada pessoa com o seu objeto na mão (pedra ou caixa de fósforos ou outro).

O monitor explica como funcionará a técnica: os participantes deverão cantar a música dos escravos de Jó e ir passando o objeto para o colega da direita na cadência da música. O jogo será finalizado quando os participantes conseguirem cantar a música e passar os objetos de maneira que não sobre nem falte objeto na frente de ninguém.

**Música:** “ Escravos de Jó... jogavam caxangá...tira ...bota...deixa o Zambelê... ficar ...guerreiros com guerreiros fazem zig - zig - zá...guerreiros com guerreiros fazem zig - zig - zá.”

#### **VARIAÇÕES:**

Pode-se iniciar o jogo contando a história de Jó, um grande construtor da antiguidade, que teve que construir uma grande obra num local onde não haviam pedras. A solução que ele encontrou foi formar uma longa fila de escravos desde a pedreira até o local da obra; onde os escravos iam cantando e passando as pedras de um para o outro, de maneira cadenciada, sem deixá-las cair no chão, até chegar ao local da construção.

#### **OBSERVAÇÕES / CUIDADOS NA APLICAÇÃO:**

Este jogo reforça a importância de cada pessoa na Organização e que, para que esta funcione é preciso que cada um desempenhe bem o seu papel e que se estabeleça um ritmo do grupo.

Pode-se analisar também elementos como Planejamento, Direção, Controle, Aparecimento de lideranças etc.

## **CAMINHAR SÓ E CAMINHAR JUNTOS**

**FINALIDADE:** Refletir e discutir sobre a importância e as dificuldades da Organização Comunitária.

**Nº DE PARTICIPANTES:** Indefinido.

**MATERIAIS NECESSÁRIOS:** Nenhum.

#### **CONDUÇÃO:**

Num local amplo (pátio de escola, salão comunitário, quadra de esportes etc.) as pessoas começam a andar em silêncio.

O monitor orienta os participantes a andarem de maneira relaxada, cada um buscando seu próprio ritmo, tentando sincronizar a

respiração com o passo. E, que esta vivência deverá acontecer sem as pessoas conversarem uma com as outras.

Depois de alguns instantes o monitor solicita que cada participante, procure um colega e andem aos pares com os ombros encostados. Posteriormente o monitor dá nova orientação para que os pares se juntem 2 a 2, e andem em grupos de quatro pessoas. O monitor vai orientando os grupos a se juntarem gradativamente até que todos os participantes estejam andando num único grupo.

Concluída a vivência, inicia-se a análise questionando:

- É mais fácil andar sozinho ou em grupo?
- É mais agradável... mais seguro andar sozinho ou em grupo?
- Dificuldades... vantagens de andar sozinho ou em grupo?

**OBSERVAÇÕES / CUIDADOS NA APLICAÇÃO:**

Esta é uma vivência que reforça muito bem a importância do ritmo de cada pessoa e a necessidade de se ajustar ao ritmo do grupo. Ela permite também analisar a Organização enquanto processo, onde as pessoas se aperfeiçoam através da prática e da Capacitação. A analogia pode ser feita pelo fato de que se a técnica for repetida as pessoas conseguirão fazê-la com muito mais facilidade.

As pessoas normalmente concluem que é mais fácil andar sozinhas (cada uma tem o seu próprio ritmo) mas que é mais seguro e mais gostoso andar em grupo. Concluem também, que quando as pessoas caminham sozinhas, cada uma vai numa direção e quando estão num grupo a caminhada é mais organizada, pois tem o mesmo sentido.

## **RAPOSA, GALINHAS E PINTOS**

**FINALIDADE:** - Refletir e discutir a importância da Organização dos produtores frente aos demais segmentos da sociedade;  
- Descontrair os participantes.

**Nº DE PARTICIPANTES:** Indefinido.

**MATERIAIS NECESSÁRIOS:** Nenhum.

**CONDUÇÃO:**

Numa sala ampla escolhe-se um dos participantes para fazer o papel da raposa. Solicita-se outros 4 ou 5 voluntários para fazerem o papel das galinhas. Os demais participantes serão os pintos.

A raposa tem o objetivo de pegar os pintos e as galinhas de protegê-los, para evitar que sejam capturados.

O moderador organiza os participantes para dar início no jogo: coloca a raposa em uma extremidade da sala e os pintos na outra. As galinhas, ficam de braços dados em forma de corrente, entre a raposa e os pintos.

Quando a raposa conseguir capturar um pinto o jogo é interrompido e o moderador pergunta ao “pinto” qual o papel que ele quer passar a desempenhar: raposa, galinha ou continuar como pinto ?

Feita a escolha, o jogo é reiniciado. Este procedimento é importante porque possibilita aos indivíduos (no caso, os pintos) mudarem de categoria (numa analogia com a realidade, a possibilidade das pessoas ascenderem socialmente).

Após o “pinto” fazer a sua escolha ele se coloca na posição escolhida e jogo é reiniciado. Este processo é repetido por diversas vezes para garantir a vivência das diversas possibilidades sociais:

- muitas raposas (opressores) - poucas galinhas (defensores) - pintos indefesos (oprimidos).
- uma única raposa - muitas galinhas - poucos pintos
- etc.

Finalizado o jogo, os participantes se organizam num círculo para analisar a vivência.

## **OBSERVAÇÕES / CUIDADOS NA APLICAÇÃO:**

Este é um jogo extremamente dinâmico e que exige dos participantes, principalmente da raposa e das galinhas, um bom preparo físico. Este é um fato que deverá ser considerado na escolha inicial da raposa e do grupo de galinhas.

Além de divertido este jogo permite analisar a situação dos pequenos produtores enquanto categoria social. Não é raro durante a análise do jogo compararem os pequenos produtores aos “pintos”; os dirigentes às galinhas e o atravessador, o grande empresário ou até mesmo o governo à raposa. Outro ponto bastante focado é o caso de muitos produtores, que quando têm chance, passam a ser atravessadores... ou raposa!

## **JOGO DOS AUTÓGRAFOS**

**FINALIDADE:** Analisar os sentimentos de competição e solidariedade.

**Nº DE PARTICIPANTES:** Indefinido.

**MATERIAIS NECESSÁRIOS:** - Papel e lápis.

**CONDUÇÃO:**

O moderador distribui a cada participante uma folha de papel em branco e pede ao mesmo, que anote o seu nome na parte de cima. Em seguida, cada pessoa deverá traçar um retângulo ao redor do nome.

Avisa aos participantes que eles terão 2 minutos para cumprir a tarefa de colher autógrafos, pedindo que os demais assinem seus nomes de forma legível em sua folha. Esgotado o tempo, todos os participantes deverão ter suas folhas na mão.

Iniciado o jogo forma-se uma verdadeira balbúrdia, com todos os membros buscando rapidamente obter o maior número possível de autógrafos, ainda que tal orientação não tenha sido dada nem o moderador tenha colocado qualquer proposta de prêmio ou vitória por essa conquista.

Concluído o tempo, o monitor solicita que todos os participantes confirmem o número de autógrafos legíveis obtidos. Em seguida todos informam para o grupo o número conseguido.

Procede-se então a análise do jogo, indagando inicialmente qual o sentimento que ficou mais evidenciado durante o processo de coleta de autógrafos. Conclui-se que houve um forte sentimento egocêntrico na busca dos autógrafos, mas não na sua doação. Conclui-se também que embora todos se mostrassem ávidos em obter autógrafos, tiveram também que oferecer o seu, como alternativa para o recebimento.

#### **OBSERVAÇÕES / CUIDADOS NA APLICAÇÃO:**

É um jogo muito interessante para iniciar eventos com temática sobre solidariedade, pois ele traz a mensagem de que toda conquista

pressupõe uma doação, e que sem a ajuda de nossa espontaneidade pouco pode ser obtido.

### **ENTRAR E SAIR DA RODA**

**FINALIDADE:** - Refletir e discutir sobre a importância da União e a necessidade de estar alerta aos problemas internos e externos de cada organização.

**Nº DE PARTICIPANTES:** 12 a 20 pessoas. Grupos muito grandes podem ser subdivididos em grupos menores.

**MATERIAIS NECESSÁRIOS:** Nenhum.

## **CONDUÇÃO:**

Os participantes formam um círculo com os braços dados.

É solicitado a uma das pessoas que fique fora do círculo e a outra que fique dentro.

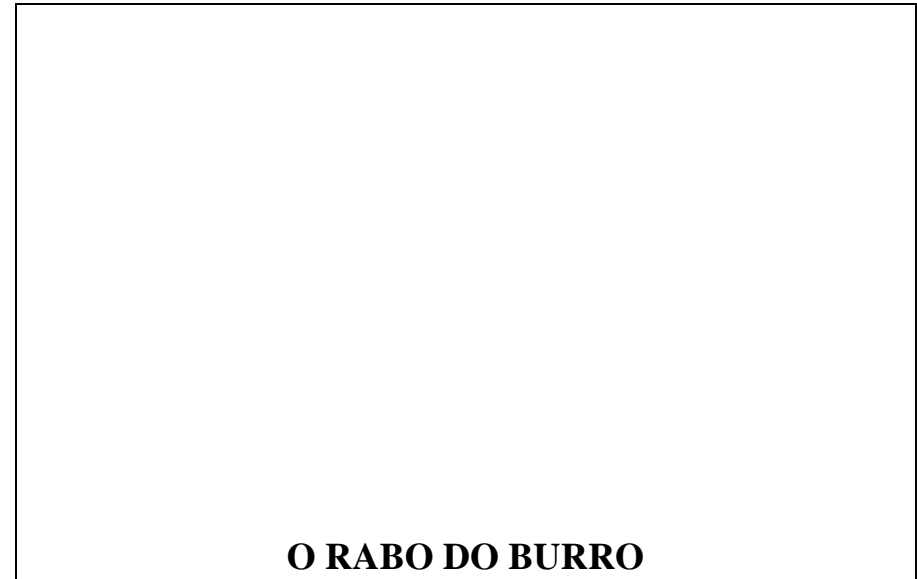
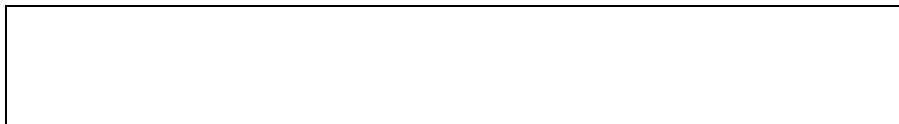
A que está fora deverá entrar e a que está dentro, sair. O círculo deverá estar bem coeso para evitar a entrada ou saída destas pessoas.

Quando um dos dois conseguir romper o círculo, o jogo é interrompido. O participante do círculo que tiver dado passagem irá substituí-lo (dentro ou fora da roda) e o jogo continua.

## **OBSERVAÇÕES / CUIDADOS NA APLICAÇÃO:**

Este jogo possibilita analisar a importância da união e da participação das pessoas dentro de uma Organização, para enfrentar as ameaças que vêm do ambiente (de fora do círculo, de fora da Organização) e os problemas que existem no próprio sistema (dentro da Organização).

Seu uso nas Oficinas de Diagnóstico Participativo é muito rico, pois facilita a discussão e compreensão dos elementos do Sistema-Ambiente.



## **O RABO DO BURRO**

**FINALIDADE:** Discutir e refletir sobre a importância do conhecimento da realidade.

**Nº DE PARTICIPANTES:** Indefinido.

**MATERIAIS NECESSÁRIOS:** - Cartaz com desenho do burro;  
- Rabo do burro recortado numa folha de cartolina;  
- Fita adesiva.

**CONDUÇÃO:**



Afixa-se na parede um cartaz com o desenho de um burro sem o rabo.

O rabo do burro é desenhado à parte numa cartolina e recortado.

Solicita-se a presença de um voluntário que deverá fixar o rabo no burro.

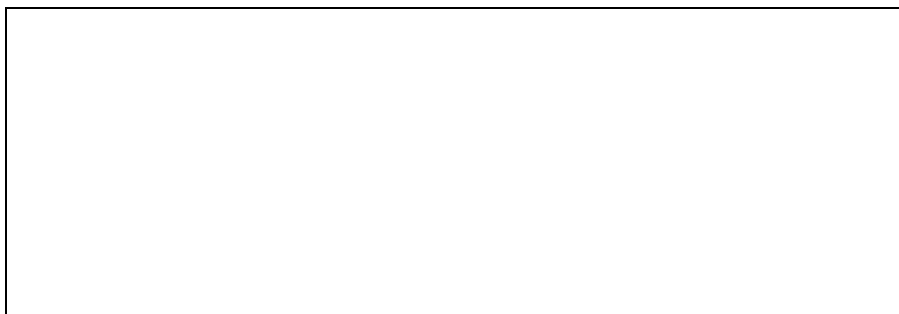
O voluntário terá os seus olhos vendados e desta forma tentará colocar o rabo (com uma fita adesiva presa no verso) no burro.

Este procedimento poderá ser repetido por outros participantes para, em seguida ser analisado pela plenária.

A análise pode girar em torno do porquê as pessoas não conseguiram colocar o rabo no lugar correto e a importância de se ter os olhos bem abertos para a realidade, para que se possa alcançar os objetivos propostos.

#### **OBSERVAÇÕES / CUIDADOS NA APLICAÇÃO:**

Este é um jogo que poderá ser utilizado para reforçar a importância do diagnóstico. Quem não conhece a realidade (tem os olhos vendados) não tem condições de planejar...de intervir !



#### **GUIA DE CEGO**

**FINALIDADE:** Analisar a importância da responsabilidade no estabelecimento da confiança entre as pessoas.

**Nº DE PARTICIPANTES:** Indefinido.

**MATERIAIS NECESSÁRIOS:** Nenhum.

**CONDUÇÃO:**

Numa sala ampla, o monitor inicia a técnica pedindo aos participantes, que de olhos fechados, caminhem até a extremidade da sala e voltem.

Em seguida distribui-se várias cadeiras ou outros objetos pelo meio da sala e solicita-se que os participantes formem duplas e se distribuam pelo meio da sala.

Nas duplas, os participantes deverão ficar frente a frente com os braços estendidos e as mãos postas sobre as mãos do companheiro.

Orienta-se que a pessoa que está com a mão em cima deverá fechar os olhos e se comportar como se fosse cego. O outro companheiro, ficará com os olhos abertos e, deverá caminhar pela sala guiando o “cego” para que ele não esbarre nas cadeiras nem nos outros colegas.

Esta técnica deverá ser realizada com os participantes em silêncio.

Após 1 a 2 minutos o jogo é paralisado e as posições nas duplas são invertidas: quem foi guia será cego e vice-versa.

Encerrada a vivência o monitor inicia a discussão pedindo aos participantes que comentem sobre os sentimentos experimentados nas 3 etapas do jogo: como o cego sozinho, o cego com guia e o guia. Analisa-se os aspectos de tensão, medo, confiança e responsabilidade entre outros.

#### **OBSERVAÇÕES / CUIDADOS NA APLICAÇÃO:**

Este jogo reforça que o sentimento de confiança não é algo gratuito e que ele só se estabelece quando existe credibilidade e responsabilidade.

## **JOÃO TEIMOSO**

**FINALIDADE:** Analisar as relações de confiança e responsabilidade dentro do grupo.

**Nº DE PARTICIPANTES:** Grupos de 6 a 7 pessoas.

**MATERIAIS NECESSÁRIOS:** Nenhum.

**CONDUÇÃO:**

Divide-se os participantes em grupos de 6 a 7 pessoas, que em pé formam um círculo com um dos participantes ao centro.

O colega que fica no centro deverá manter as pernas juntas, os braços cruzados sobre o peito e os olhos fechados. Os companheiros do círculo deverão ficar com uma perna dentro do círculo e a outra fora (para dar mais equilíbrio) e as mãos abertas na altura do peito.

Ao sinal do monitor o participante que está no centro (com o corpo ereto), deverá tombar para trás sendo amparado por um dos companheiros do círculo. Este deverá empurrá-lo de maneira firme para outro companheiro e assim por diante.

Após alguns instantes o colega do centro passa para o círculo e outro companheiro vem substituí-lo. O jogo termina quando todas as pessoas da equipe tiverem passado pelo centro.

A análise do jogo deve ser iniciada questionando os participantes sobre os sentimentos vivenciados e percebe-se que as pessoas que confiam nos companheiros do círculo conseguem relaxar e experimentam um sentimento bastante agradável. Já outras, não confiam, ficam tensas, não conseguem permanecer com os olhos fechados e experimentam um sentimento desagradável.

#### **VARIAÇÕES:**

Este jogo também pode ser feito com grupos de 3 pessoas ficando um no meio (o João teimoso) um à sua frente e o outro atrás.

#### **OBSERVAÇÕES / CUIDADOS NA APLICAÇÃO:**

É um jogo que pode ser utilizado para descontrair e integrar os participantes e que puxa uma reflexão sobre a confiança e a

responsabilidade, elementos tão importantes em qualquer grupo Organizado.

O monitor deve alertar os participantes do círculo para permanecerem atentos e próximos um do outro para evitar acidentes. Também pode iniciar, demonstrando o funcionamento do jogo com ele ao centro de um dos grupos.



### **BATER PALMAS E IMOBILIZAR**

**FINALIDADE:** Analisar as relações de causa e efeito.

**Nº DE PARTICIPANTES:** Indefinido.

**MATERIAIS NECESSÁRIOS:** Nenhum.

**CONDUÇÃO:**

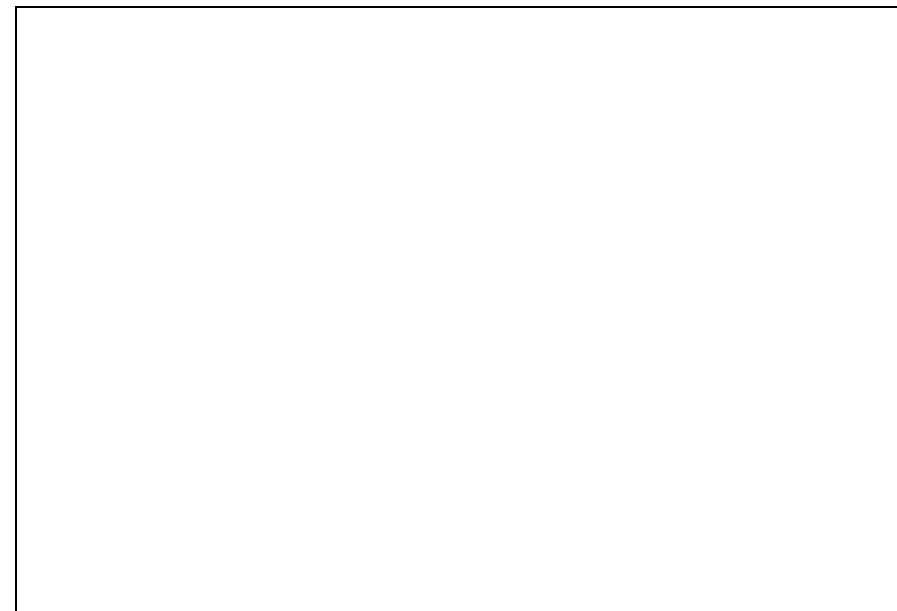
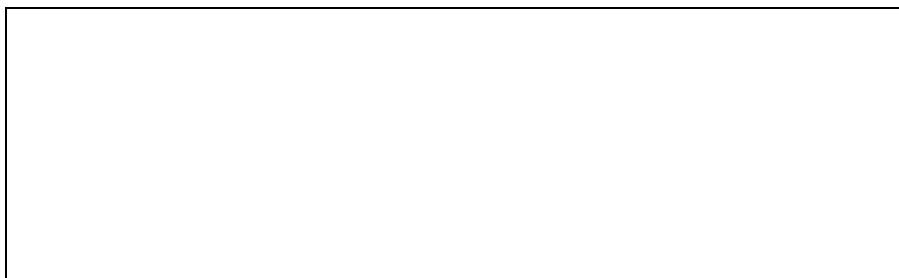
O monitor solicita a dois voluntários que saiam da sala. Lá fora ele explica que um deles terá o objetivo de imobilizar as pessoas e para isto, basta tocar em alguém com as mãos. Entretanto, ele só poderá imobilizar quando o outro companheiro bater palmas.

O monitor retorna à sala e explica aos demais participantes que a pessoa que for tocada pelo colega ficará imobilizada. Orienta que quando o jogo tiver início, todos deverão ficar andando em silêncio pelo meio da sala e terão que descobrir uma maneira de parar a ação do imobilizador.

A única maneira de paralisar o processo é segurando as mãos do companheiro que bate as palmas, pois ele é a causa da ação.

#### **OBSERVAÇÕES / CUIDADOS NA APLICAÇÃO:**

Este jogo permite uma série de reflexões sobre relações de causa e efeito e pode ser utilizado com sucesso nas Oficinas de Plano de Ação Imediata (PAI), onde o grupo deverá buscar a resolução dos problemas, analisando as suas raízes ou causas; sob a pena de estar buscando soluções paliativas, de caráter imediatístico.



### **JOGO DAS ALGEMAS**

**FINALIDADE:** - Despertar a criatividade na resolução de problemas;  
- Fugir dos condicionamentos.

**Nº DE PARTICIPANTES:** Grupos de 2 pessoas.

**MATERIAIS NECESSÁRIOS:** Pedacos de barbante de aproximadamente 1m (1 pedaço para

cada participante).

### **CONDUÇÃO:**

Divide-se os participantes em duplas.

Amarra-se os pulsos de cada participante com as extremidades do barbante de maneira a que eles fiquem presos (algemados) um ao outro.

O objetivo do jogo é encontrar uma maneira de separar um do outro sem romper o barbante nem desfazer o nó.

Normalmente as pessoas iniciam uma série de movimentos complicados, passando um por cima do braço do outro, sem conseguir sucesso. Só depois de repetidas tentativas é que percebem, não ser esta a saída.

A forma de resolver o problema é passando o barbante de um companheiro por dentro do “laço” de barbante feito no pulso do companheiro.

Depois que todos perceberem a “saída” analisa-se a vivência reforçando a questão dos condicionamentos a que as pessoas estão submetidas. Por exemplo: o produtor que nasceu e se criou plantando milho, feijão e mandioca no semi-árido não consegue visualizar outra saída que não seja continuar plantando estas 3 culturas, mesmo após sucessivos fracassos.

### **VARIAÇÕES:**

Este jogo tanto pode envolver todos os participantes de um evento como algumas duplas de voluntários. No segundo caso, se os escolhidos não conseguirem achar a “saída” pode-se pedir à plenária que venha ajudar as duplas.

### **OBSERVAÇÕES / CUIDADOS NA APLICAÇÃO:**

No caso de grupos que insistam muito na primeira tentativa de ficar passando um por cima do outro; o monitor poderá dar uma dica que a solução é mais simples e não envolve tanto movimento. Se ainda assim não conseguirem, ele poderá dizer que a solução está nos pulsos, por exemplo.

É um jogo que poderá ser muito bem explorado nas discussões que envolvam Planejamento, por exemplo, durante o Projeto Conceitual e a definição do Modelo de Intervenção, que exigem a busca de soluções criativas para alcançar os objetivos propostos.



d) Técnicas para Divisão de

# Grupos

A divisão aleatória de grupos amplia as possibilidades de se trabalhar com a diversidade, favorecendo a troca de saberes e a cooperação entre as pessoas.

## **ABRAÇO FORÇADO**

**FINALIDADE:** Dividir grupos e descontrair os participantes.

**Nº DE PARTICIPANTES:** Indefinido (mínimo de 15).

**MATERIAIS NECESSÁRIOS:** Nenhum.

**CONDUÇÃO:**

Todos os participantes ficam em pé andando livremente pela sala. O monitor explica que quando ele bater palmas irá dizer. Grupos de 3, de 4 ou de 5 pessoas.

Nesse momento, os participantes deverão formar grupos, com o número de pessoas indicado. As pessoas que ficarem fora dos grupos no final de cada rodada deverão pagar uma prenda.

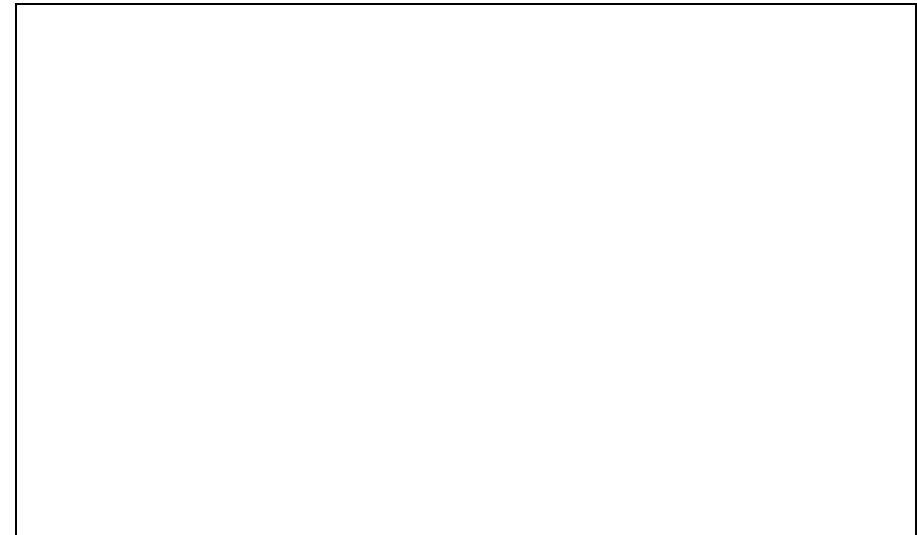
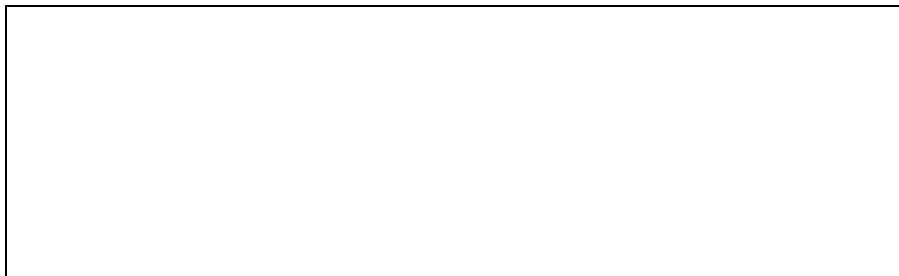
A ansiedade e o medo de ficar fora do grupo é tão grande que as pessoas terminam se abraçando fortemente, criando um clima de integração e descontração.

Repete-se este processo por 4 ou 5 vezes, sempre registrando o nome das pessoas que ficaram de fora.

Finaliza-se o jogo formando grupos com o número de pessoas que se deseja trabalhar.

### **OBSERVAÇÕES / CUIDADOS NA APLICAÇÃO:**

Não é necessário que os participantes que ficaram de fora em cada rodada paguem uma prenda no final. Este procedimento serve como elemento “motivador” ao abraço.



### **OS NÚMEROS**

**FINALIDADE:** Dividir grupos.

**Nº DE PARTICIPANTES:** Indefinido.

**MATERIAIS NECESSÁRIOS:** Nenhum.

**CONDUÇÃO:**

Organiza-se os participantes num círculo.



Em voz alta o monitor vai indicando para cada participante um número, na sequência que vai de 1 até o número de grupos escolhido.

Por exemplo: Tem-se 20 pessoas e deseja-se a formação de 4 grupos. Então, o monitor inicia indicando para um dos participantes o número 1, para o seguinte o número 2, depois o 3, o 4 e continua com 1, 2, 3, 4, 1, 2, 3, 4 até que todos tenham recebido um número.

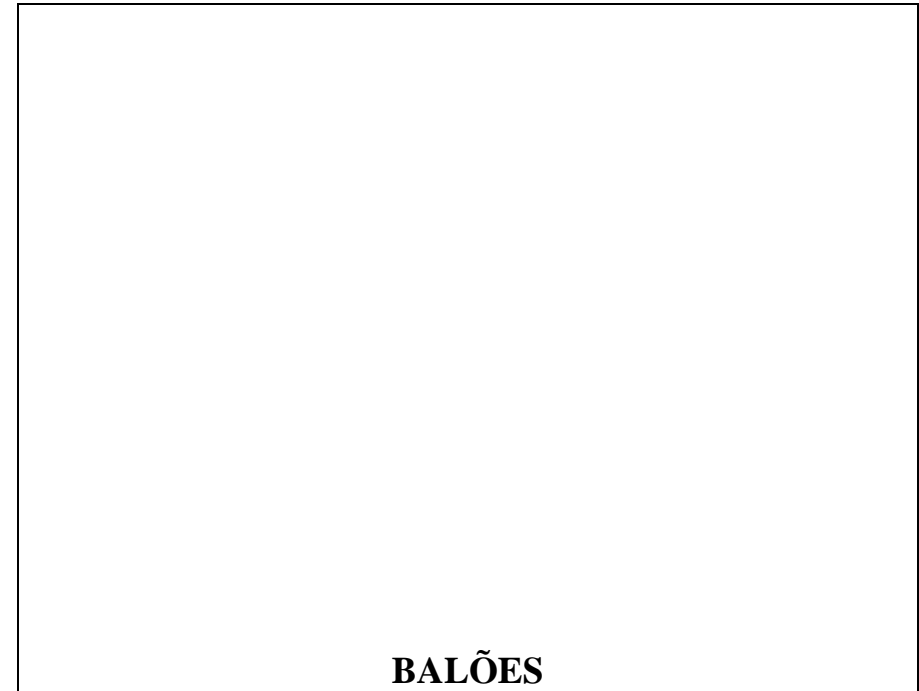
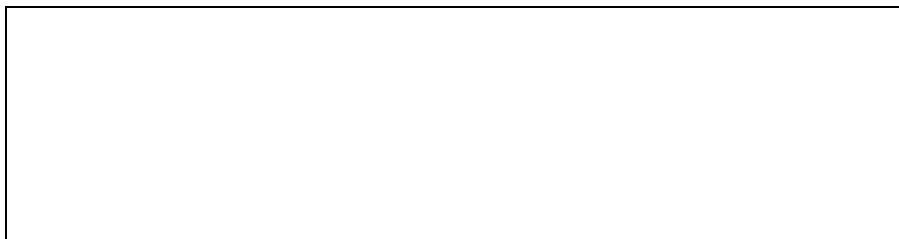
Em seguida orienta-se os participantes a se reunirem de acordo com o número recebido. Ter-se-á o grupo do número 1, do 2, do 3 e do 4.

### **VARIAÇÕES:**

Pode-se substituir os números por elementos como fogo, água, terra e ar , por cores, nome de bichos ou algo ligado ao tema que irá ser trabalhado.

### **OBSERVAÇÕES / CUIDADOS NA APLICAÇÃO:**

Este processo de divisão de grupos é muito prático e por não necessitar de materiais previamente preparados poderá ser utilizado a qualquer instante pelo facilitador.



**FINALIDADE:** Dividir grupos e descontrair os participantes.

**Nº DE PARTICIPANTES:** Indefinido.

**MATERIAIS NECESSÁRIOS:** Balões coloridos ( bolas de assoprar, bexigas de aniversário ).

## **CONDUÇÃO:**

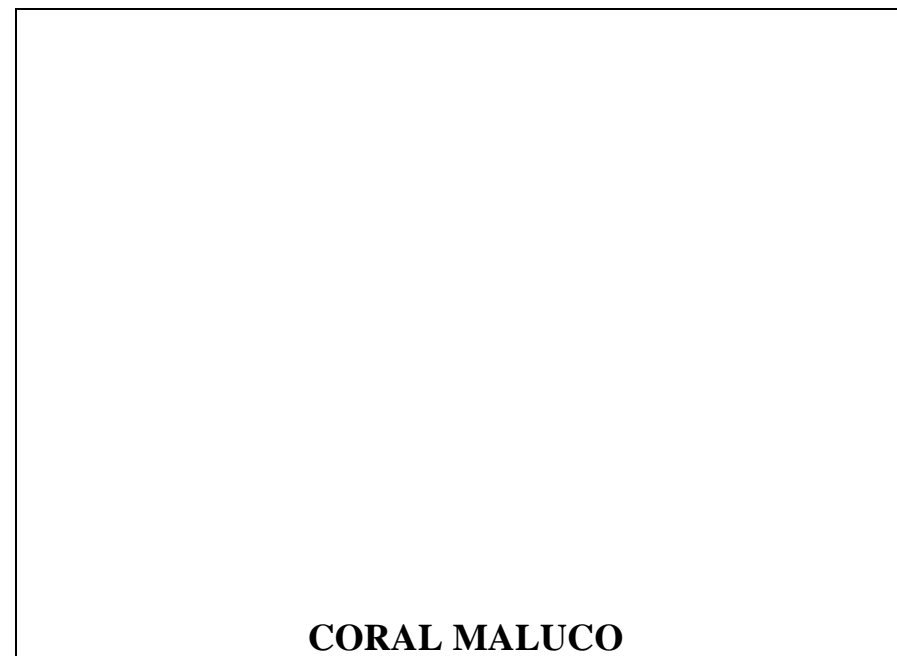
Coloca-se num saco, uma quantidade de balões correspondente ao total de participantes. Estes deverão ser organizados previamente, de maneira a que cada cor corresponda a um grupo ( Exemplo: 5 grupos = 5 cores de balões; 8 pessoas por grupo = 8 balões de cada cor ).

Cada participante pega um balão, enche e amarra. Quando todos tiverem com os balões cheios jogam para cima, numa espécie de voleibol. Neste momento inicia-se uma verdadeira brincadeira, onde as pessoas vão trocando sucessivamente de balões até que, ao sinal do monitor, cada participante deverá pegar um dos balões e ficar com ele nas mãos.

Em seguida, as pessoas que estiverem com os balões da mesma cor, formarão grupos.

## **OBSERVAÇÕES / CUIDADOS NA APLICAÇÃO:**

Como alguns balões costumam estourar, é importante que o monitor tenha de reserva alguns balões de cada cor, para que possam ser substituídos de imediato.



## **CORAL MALUCO**

**FINALIDADE:** Dividir grupos e descontrair os participantes.

**Nº DE PARTICIPANTES:** Indefinido.

**MATERIAIS NECESSÁRIOS:** Trechos de músicas escritos em papel.

### **CONDUÇÃO:**

Escreve-se em pedaços de papel, estrofes de músicas conhecidas. Cada música corresponderá a um grupo e cada pessoa receberá um pedaço de papel ( Exemplo: Tem-se 30 participantes e deseja-se formar 5 grupos de 6 pessoas, logo, deveremos ter: 5 músicas com 6 cópias de cada ).

Depois que os papéis forem distribuídos cada pessoa deverá ler o seu em silêncio, guardando segredo sobre a música.

Ao sinal do monitor, todos deverão cantar as músicas em voz alta, e, a medida que forem encontrando outros colegas que estejam cantando a mesma música, deverão dar os braços e ir formando grupos.

### **VARIAÇÕES:**

Em grupos com problemas de analfabetismo pode-se , ao invés de escrever as músicas em pedaços de papel, escrevê-las no quadro negro e ensaiá-las com todos os participantes. Em seguida, o facilitador falará no ouvido de cada um, o nome das músicas alternadamente. Ao sinal deste, todos deverão cantar a música indicada e procurar seu grupo.

### **SACO SURPRESA**

**FINALIDADE:** Dividir grupos.

**Nº DE PARTICIPANTES:** Indefinido.

**MATERIAIS NECESSÁRIOS:** Saco e cartões coloridos

**CONDUÇÃO:**

Prepara-se antecipadamente, cartões coloridos correspondentes ao número de participantes e ao número de grupos que se deseja formar ( Exemplo: 24 participantes e 4 grupos = 24 cartões sendo 6 de cada cor).

Os cartões são colocados num saco e são distribuídos entre os participantes. As pessoas que retiraram a mesma cor farão parte do mesmo grupo.

### **VARIAÇÕES:**

Os cartões coloridos poderão ser substituídos por cartões numerados, objetos, frutas, verduras, folhas diferenciadas etc.

## **GRITARIA DOS BICHOS**

**FINALIDADE:** Dividir grupos e descontrair os participantes.

**Nº DE PARTICIPANTES:** Indefinido.

**MATERIAIS NECESSÁRIOS:** Pedacos de papel com nomes de bichos.

### **CONDUÇÃO:**

Escreve-se em cartões ou pedaços de papel, nomes de animais da região. Cada animal corresponderá a um grupo ( Exemplo: Tem-se 30 participantes e deseja-se formar 5 grupos , logo deveremos ter grupos de 5 bichos escritos em 6 cartões cada ).

Cada participante recebe um cartão e o lê em sigilo. Ao sinal do monitor, todos deverão imitar o bicho que recebeu e procurar identificar os companheiros da mesma “espécie” para formar grupos.

### **VARIAÇÕES:**

O monitor também poderá dizer o nome dos bichos, alternadamente, no ouvido de cada participante. Com isto evitará fazer os cartões.

### **OBSERVAÇÕES / CUIDADOS NA APLICAÇÃO:**

Deve-se evitar este jogo no primeiro dia de um evento, quando os participantes não estão suficientemente entrosados, pois alguns produtores não percebem o sentido da técnica e às vezes se sentem ofendidos.



## V. DICAS PARA CONDUÇÃO

A seguir damos algumas dicas básicas que ajudam no processo de condução e discussão das técnicas. Elas facilitam a reflexão e a discussão, e, aumentam a capacidade de sensibilização da técnica:

1. Criar uma motivação inicial acerca do tema ou assunto que se vai tratar. Os objetivos do trabalho e os passos básicos do processo de discussão devem ser esclarecidos inicialmente. Estas informações poderão ser escritas de forma sintética numa lousa, cartaz ou tarjeta;

Os participantes têm que entender “o que”, “como” e “para que”

2. Deve-se ter o cuidado para que a explicação inicial não seja exagerada. Isto ao invés de motivar, desmotiva. E, pode tirar a força e espontaneidade da dinâmica.

Uma técnica é para ser vivenciada, e não “entendida” por explicações teóricas.

3. Após a realização da técnica inicia-se a discussão questionando os participantes sobre o que fizeram. Isto permite reconstruir o processo desenvolvido, recordando os principais elementos;

Recuperar e resumir a vivência.

4. Com o processo reconstruído, parte-se para analisar os sentimentos experimentados pelos participantes no decorrer do trabalho. Esta é uma etapa muito importante e que nem sempre é feita. Justifica-se pelo fato de que as reações e sentimentos que experimentamos num jogo vivencial é semelhante às reações e sentimentos que temos em situações análogas na vida real. Uma vez que o objetivo é a mudança de comportamento, se faz necessário refletir e analisar os comportamentos que exteriorizamos nas vivências.

Analisar os comportamentos.

5. Realizada esta etapa, passamos a analisar as correlações que a vivência tem com a prática e com o tema ou assunto em discussão.

Que relação isto tem com a realidade?  
Como isto se dá em nossa Organização?

6. Para reforçar o que foi discutido pelo grupo, é sempre importante sistematizar as conclusões ou síntese num cartaz, na lousa ou num texto de apoio.

Quais as conclusões que tiramos?  
Como podemos resumir o que discutimos?

Estas dicas deverão ser assumidas de maneira flexível e com criatividade, para que se possa conduzir um processo educativo que seja de fato participativo, democrático, profundo e sistemático.

### **BIBLIOGRAFIA**

ANDREOLA, Balduino A. Dinâmica de grupo: jogo da vida e didática do futuro. Petrópolis, Vozes, 1992.

ANTUNES, Celso. Manual de técnicas de dinâmica de grupo de sensibilização de ludopedagogia. Petrópolis, Vozes, 1990.

CASTRO, Guillermo W. Guia para capacitadores em apoio às organizações de pequenos produtores. Programa Nacional de Capacitação Técnica INCRA/PNUD, 1992.

MACRUZ, Fernanda de M. S. et FAZZI, José Luiz et DAYREL, Juarez Tarcísio et INÁCIO, Rodolfo A. Cascão. Jogos de cintura. Belo Horizonte: Escola Sindical 7 de outubro / SEFCUT, 1992.

VARGAS, Laura et BUSTILLOS, Graciela. Técnicas participativas para la educación popular. San José: Centro de Estudios y Publicaciones Alforja, 1984.