



*Empresa Brasileira de Pesquisa Agropecuária
Centro de Pesquisa Agropecuária dos Tabuleiros Costeiros
Ministério da Agricultura, Pecuária e Abastecimento*

ISSN 1678-1953

Agosto, 2007

Documentos 108

Formação de Multiplicadores - *Dinâmica de Jogos*

José Carlos Caires

Aracaju, SE
2007

Disponível em: <http://www.cpatc.embrapa.br>

Embrapa Tabuleiros Costeiros

Av. Beira Mar, 3250, Aracaju, SE, CEP 49025-040
Caixa Postal 44
Fone: (79) 4009-1300
Fax: (79) 4009-1369
www.cpatc.embrapa.br
sac@cpatc.embrapa.br

Comitê Local de Publicações

Presidente: Edson Diogo Tavares
Secretária-Executiva: Maria Ester Gonçalves Moura
Membros: Emanuel Richard Carvalho Donald, José Henrique de Albuquerque Rangel, Julio Roberto Araujo de Amorim, Ronaldo Souza Resende, Joana Maria Santos Ferreira

Supervisora editorial: Raquel Fernandes de Araújo Rodrigues
Normalização bibliográfica: Josete Cunha Melo
Tratamento de ilustrações: João Henrique Bomfim Gomes
Edição eletrônica: João Henrique Bomfim Gomes
1ª edição

Todos os direitos reservados.

A reprodução não-autorizada desta publicação, no todo ou em parte, constitui violação dos direitos autorais (Lei no 9.610).

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)

Embrapa Tabuleiros Costeiros

Caires, José Carlos

Formação de Multiplicadores: Dinâmica dos Jogos / José Carlos Caires. - Aracaju : Embrapa Tabuleiros Costeiros, 2007.

21 p. : il. color. - (Documentos / Embrapa Tabuleiros Costeiros, 108)

Disponível em <http://www.cpatc.embrapa.br> ISBN 1678-1953

1. Dinâmica de grupo. 2. Jogo Participativo. I. Título. II. Série

CDD 302.3
© Embrapa 2007

Autor

José Carlos Caires
Analista da Embrapa Tabuleiros Costeiros/UEP Rio
Largo-AL

Sumário

Viajem à Lua	07
Transmissão de uma Mensagem	08
Novos Grupos	09
Adivinhem o Filme	10
Jogo dos Números	10
Técnica da Entrevista	11
Briga de Galo	11
Grupo na Berlinda	12
Jogo da Construção da Torre	13
Troca de um Segredo	16
O Desafio	17
Jogo dos Quadrados	19

Descubra o Bicho 21

Formação de Multiplicadores

Dinâmica dos Jogos

José Carlos Caires

Viagem à Lua

PERMITE EXPLORAR

Integração Grupal

Aquecimento

POPULAÇÃO

Pode ser aplicado no início de qualquer programa.

MATERIAL

Crachás

REGRAS DO JOGO

1. Os participantes, juntamente com o multiplicador, são dispostos em círculo.
2. O multiplicador inicia o jogo dizendo:
“Vamos fazer uma viagem à Lua”, cada elemento deve escolher o que deseja levar. No entanto, existe uma alfândega, representada pelo instrutor, que vai selecionar o que pode ser levado. A tarefa de vocês é descobrir o critério adotado. Quem descobrir deverá passar a utilizá-lo; sem, contudo, deixar que os colegas percebam.
3. O multiplicador deve perguntar a cada elemento do grupo, o que pretende levar.
É necessário que ao fazer a pergunta, fale antes, o nome do elemento:
Ex.: Paulo, o que você quer levar para a Lua?
4. Critério adotado pelo multiplicador para selecionar o que pode ser levado:

Exemplo:

Alfândega - "Marcelo, o que você quer levar para a Lua?"

Viajante - "Eu vou levar um tanque de oxigênio".

Alfândega - "Não. Marcelo, você não pode levar em tanque de oxigênio, pois pesquisas recentes descobriram que na Lua há oxigênio".

Alfândega - "Luís, o que você quer levar para a Lua?"

Viajante - "Eu vou levar um livro".

Alfândega - "Certo. Você Luís, pode levar um livro".

5. O jogo prossegue até que pelo menos 80% dos participantes tenham descoberto o critério.

Transmissão de uma Mensagem

PERMITE EXPLORAR

Comunicação

POPULAÇÃO

Pode ser aplicado a todos os programas que visam enfatizar a problemática da comunicação.

MATERIAL

Mensagem a ser transmitida.

REGRAS DO JOGO

1. O multiplicador solicita seis voluntários. Desses, cinco devem sair da sala.
2. O multiplicador lerá uma mensagem em voz alta dirigindo-se à classe toda e em particular ao voluntário que permaneceu na sala. Este, deverá transmitir a mensagem que ouviu, sem o auxílio do texto, a um dos elementos que se encontram fora da sala, e, assim, sucessivamente.
3. Após o sexto elemento ter reproduzido a mensagem, o multiplicador deverá ler novamente o texto inicial.

PROCEDIMENTOS BÁSICOS PARA A EXPLORAÇÃO

O multiplicador deve solicitar a alguns treinandos que analisem o que ocorreu no processo de transmissão da mensagem; Síntese pelo multiplicador,

explorando as distorções ocorridas na transmissão oral da mensagem;

O multiplicador deve solicitar que alguns participantes analisem como se sentiram no decorrer do jogo; Síntese, pelo instrutor, explorando a dificuldade da comunicação quando não se utiliza o diálogo e não se transmite informações claras e precisas.

EXERCÍCIO : TRANSMISSÃO DE UMA MENSAGEM

" O Centro Internacional de Formação de Executivos - Important Business, aproveitando o feriado nacional da Independência, convida os gerentes treinados nos cursos de A. P. O de junho, agosto e setembro, para um seminário sobre o tema : Gestão Participativa no Processo Decisório.

A estratégia utilizada será G.O./G.V., que tem garantido a eficácia das reuniões pedagógicas.

O evento dar-se-á no Hotel Araucária, na metrópole gaúcha.

Como as acomodações são precárias e limitadas, solicita-se que cada turma de treinados, através de seu representante, que deve ser Chefe de Divisão, apresente Curriculum Vitae, o que é um pré-requisito para a inscrição.

Novos Grupos

PERMITE EXPLORAR

Formação de grupos

POPULAÇÃO

Pode ser aplicado quando o multiplicador necessita formar grupos, objetivando a integração grupal.

REGRAS DO JOGO

O multiplicador solicita voluntários de acordo com o número de grupos que deseja formar.

Exemplo: Se quer formar 04 grupos, solicita 04 voluntários.

O multiplicador deve dar as seguintes instruções:

Cada voluntário deverá escolher um elemento com quem ainda não trabalhou; Os que forem escolhidos deverão também escolher um elemento com quem ainda não trabalharam e assim sucessivamente, até todos terem sido escolhidos.

Adivinhem o Filme

PERMITE EXPLORAR

Aquecimento

POPULAÇÃO

Pode ser aplicado em todos os momentos em que se necessite aquecer o grupo antes de iniciar uma atividade.

REGRAS DO JOGO

1. A classe deve ser dividida em subgrupos de cerca de seis a sete elementos.
2. Cada subgrupo deverá escolher um título de filme conhecido e que tenha passado no cinema ou na televisão.
3. Cada subgrupo deverá representar este filme através de mímica, dramatização ou encenação, a fim de que os outros grupos descubram o título do filme.

Jogo de Números

PERMITE EXPLORAR

Formação de grupos

POPULAÇÃO

Pode ser aplicado a todos os programas que tenham necessidade de formar grupos.

REGRAS DO JOGO

1. O multiplicador solicita para que todos os treinandos fiquem de pé, no centro da sala.
2. Solicita aos treinandos, que se misturem.
3. O multiplicador dá as seguintes instruções:

Quando eu disser, grupos de 7, vocês deverão dar as mãos e formar um grupo de 7 elementos; os que sobrarem ficam no centro.

4. O multiplicador r fala um número qualquer. Ex.: número 8, os treinandos se dão as mãos e formam um grupo de 8. Depois pede para desmanchar e se misturarem, e fala um outro número qualquer e assim sucessivamente.

5. Após solicitar a formação de vários grupos, com números de elementos diferentes (vide item 4), o instrutor deve falar o número que irá formar

os grupos necessários ao trabalho que será realizado. Ex.: se forem 20 treinandos e o instrutor desejar formar 4 grupos de 5 elementos deverá pedir o número 5.

Técnica da Entrevista

PERMITE EXPLORAR

Integração
Aquecimento

POPULAÇÃO

Pode ser aplicado no início de qualquer programa.

REGRAS DO JOGO

1. O multiplicador inicia, explicando que a finalidade desse exercício é propiciar aos participantes uma maior integração grupal, através de um maior conhecimento entre os indivíduos.
2. O multiplicador solicita que os membros participantes formem duplas, preferencialmente com parceiros desconhecidos.
3. Durante uns seis a sete minutos, os subgrupos formados se entrevistam mutuamente.
4. Voltando ao grupo único, cada membro fará a apresentação do colega entrevistado.
5. Nenhum participante poderá fazer sua própria apresentação.
6. Cada membro participante deve permanecer atento e verificar se sua apresentação, feita pelo colega, é correta e corresponde aos dados fornecidos.

Briga de Galo

PERMITE EXPLORAR

Aquecimento

POPULAÇÃO

Pode ser aplicado em todos os momentos em que se necessite aquecer o grupo antes de se iniciar uma atividade.

MATERIAL

Duas folhas de papel sulfite com a palavra galo;
Fita crepe

REGRAS DO JOGO

1. O multiplicador escolhe dois elementos da mesma altura
2. Os dois elementos deverão ficar no centro da sala, um de frente para o outro. É delimitado um campo de ação. Nas costas de cada um deverá ser afixada a folha de papel sulfite com a palavra galo.
3. O multiplicador deve dar as seguintes instruções:
 - 3.1. A tarefa de cada um consiste em descobrir o nome do animal que está escrito nas costas do outro.
 - 3.2. A melhor forma de verificar o nome consiste em olhar por cima do ombro de outra pessoa.
 - 3.3. Os elementos deverão ficar com as mãos para trás e não poderão sair do campo de ação estabelecido.
 - 3.4. Ganhará o jogo quem primeiro descobrir o nome do animal que está nas costas do outro.
4. O multiplicador deve dividir os demais elementos da classe em dois grupos, sendo que cada grupo torcerá para um dos elementos que estão no centro da sala.

Grupo na Berlinda

PERMITE EXPLORAR

Empatia

POPULAÇÃO

Pode ser aplicado durante os Programas que visam enfocar o relacionamento interpessoal.

REGRAS DO JOGO

1. A classe é dividida em dois grupos iguais - mesma quantidade de treinandos : sendo um de ataque e outro de defesa.
2. O grupo de ataque é constituído pelos diretores de uma empresa.
3. O grupo de defesa é constituído pelos representantes dos operários da empresa.
4. O tipo de empresa (por exemplo : indústria) e o ramo (por exemplo : metalúrgica) devem ser bem definidos pelo multiplicador.
5. Os operários vão até os diretores solicitar a redução da semana de trabalho para 4 dias.

CUIDADOS:

O multiplicador deve chamar, à parte, os operários e pedir que definam uma linha de defesa do seu ponto de vista, dando-lhes uns minutos para tanto; O multiplicador deve chamar, à parte, os diretores e pedir que não cedam à solicitação dos operários, e que ataquem suas colocações com todos os argumentos possíveis;

Ambos os grupos devem ser alertados para que todos os elementos participem e falem um de cada vez.

6. Durante as discussões, o multiplicador deve incentivar discretamente, a participação dos elementos do grupo de ataque, para que a maioria se envolva nos debates.

7. Quando verificar que os grupos estão bastante envolvidos e muito tensos, o multiplicador deve interromper categoricamente a discussão e inverter as posições: quem atacou (diretores) deve defender; quem defendeu, (operários), deve atacar.

8. Geralmente os grupos se surpreendem e, por alguns momentos, não assumem a nova posição. O multiplicador pode interromper o jogo neste momento.

PROCEDIMENTOS BÁSICOS PARA A EXPLORAÇÃO

Como os elementos não esperam uma inversão de papéis, suas reações são as mais variadas, principalmente as reações do grupo que atacou inicialmente.

Assim sendo, o instrutor deve explorar estas reações para explicar que, quanto maior for a rigidez de uma posição assumida, mais difícil se torna a empatia, isto é, o "o colocar-se no lugar do outro".

Jogo da Construção da Torre

PERMITE EXPLORAR

Comunicação;

Motivação;

Criatividade;
Relacionamento Chefe x Subordinado
Direção

POPULAÇÃO

Pode ser aplicado a todos os programas de formação e aperfeiçoamento de supervisores.

MATERIAL

Blocos de madeira de diversas cores;
Uma régua grande;
Um tapa olhos

REGRAS DO JOGO

1. O multiplicador deve solicitar três indivíduos para participar do jogo exercendo as seguintes funções:

chefe;
assessor;
funcionário.

2. Atribuições dos participantes:

a) Funcionário:

Deverá trabalhar com os olhos vendados;
Só poderá trabalhar com a mão esquerda;
Só poderá receber ordens do chefe.

b) Assessor:

Assessorar o chefe.

c) Chefe:

Deverá dar as instruções necessárias para que o funcionário construa a torre;

Poderá aceitar ou não conselhos do assessor.

OBS: *Apenas o funcionário pode colocar as mãos nas peças.*

3. O jogo desenvolve-se em duas etapas.

1a. etapa:

Construir uma torre em quatro minutos

Depois da torre construída, o instrutor deve medi-la e transmitir os resultados aos participantes.

2a. etapa:

Após desmanchar a primeira torre:

Os participantes devem construir outra em 05 (cinco) minutos, determinando, previamente, a altura da torre a ser construída.

Depois da torre construída, o instrutor deve medi-la e transmitir os resultados aos participantes.

PROCEDIMENTOS BÁSICOS PARA A EXPLORAÇÃO

O multiplicador deve solicitar que cada participante analise como se sentiu no transcorrer do jogo;

O multiplicador deve solicitar a alguns elementos do grupo de observação, que analisem a atuação dos três elementos que atuaram no jogo;

Síntese pelo multiplicador, explorando os aspectos surgidos no decorrer do jogo, tendo como base o objetivo para o qual o mesmo foi aplicado.

A Troca de um Segredo

PERMITE EXPLORAR

Empatia

POPULAÇÃO

Pode ser aplicado a todos os programas que visam enfatizar tal aspecto.

MATERIAL

Papeleta

Lápis

REGRAS DO JOGO

1. O multiplicador distribui uma papeleta para cada participante;
2. Os participantes deverão descrever, na papeleta, uma dificuldade que sentem no relacionamento, e que não gostariam de expor oralmente.
3. O multiplicador recomenda que todos despistem a letra, para não revelar o autor.
4. O multiplicador solicita que todos dobrem a papeleta de forma idêntica, e uma vez recolhida, misturará e distribuirá uma papeleta dobrada para cada participante.
5. A seguir, o multiplicador recomenda que cada qual assuma o problema que estiver na papeleta, como se fosse ele mesmo o autor, esforçando por compreendê-lo.
6. Cada qual, por sua vez, lerá em voz alta o problema que estiver na papeleta, usando a primeira pessoa "eu" , fazendo as adaptações necessárias e dando a solução.
7. Ao explicar o problema aos outros, cada qual deverá pro-

curar personalizá-lo.

8. Não será permitido debate, nem perguntas sobre o assunto, durante a exposição.

PROCEDIMENTOS BÁSICOS PARA A EXPLORAÇÃO

O multiplicador poderá liderar o debate sobre as reações, formulando as seguintes perguntas:

Como você se sentiu ao descrever o seu problema ?

Como se sentiu ao explicar o problema do outro ?

Como você se sentiu quando o seu problema foi relatado por um outro ?

No seu entender, o outro entendeu o seu problema ?

Consegui por-se na sua situação ?

Você sentiu que compreendeu o problema da outra pessoa ?

Como você se sentiu em relação aos outros membros do grupo ?

Mudaram seus sentimentos em relação aos outros, como consequência deste exercício ?

Síntese pelo multiplicador explorando a importância da empatia no relacionamento humano.

O Desafio

PERMITE APLICAR

A técnica do brainstorming

POPULAÇÃO

Pode ser aplicado durante programas que visem sensibilizar os treinandos para a criatividade.

MATERIAL

Um cinzeiro

REGRAS DO JOGO

1. O multiplicador explica aos treinandos que:

Eles são vendedores, estão numa cidade onde não há fumantes e têm um produto para vender: cinzeiro.

Devem criar sem censura e rapidamente o maior número possível de soluções para vendê-lo, porque estão sem dinheiro e precisam sair da cidade.

2. Todas as soluções devem ser escritas na lousa, pelo instrutor. Após alguns minutos as soluções serão inúmeras e o multiplicador deverá interromper o processo de criação.

3. O multiplicador divide a classe em três grupos e solicita que os grupos analisem e selecionem as idéias levantadas, as mais viáveis para a solução do problema. Alerta para que não criem nada novo.

4. Relaciona, no quadro, as soluções dos três grupos.

PROCEDIMENTOS BÁSICOS PARA A EXPLORAÇÃO

O multiplicador explica que:

Havendo problema bem definido, há possibilidades de várias soluções para este problema; Na fase da criação das soluções, não deve haver censura, porque quanto maior o número de idéias é mais provável encontrar a melhor solução;

Na fase da análise das soluções, não deve haver criação, porque tornar-

se-á impossível encontrar a (s) solução (ões) ideal (ais);

O multiplicador pode grifar, no quadro , as soluções viáveis, mas diferentes, encontradas pelos 3 (três) grupos, para que os treinandos verifiquem que existem várias soluções, para o mesmo problema.

Jogo dos Quadrados

PERMITE EXPLORAR

Cooperação;

Percepção;

Flexibilidade.

POPULAÇÃO

Pode ser aplicado a todos os programas que visem enfatizar o trabalho em grupo, a cooperação, a percepção, a participação, a flexibilidade, etc.

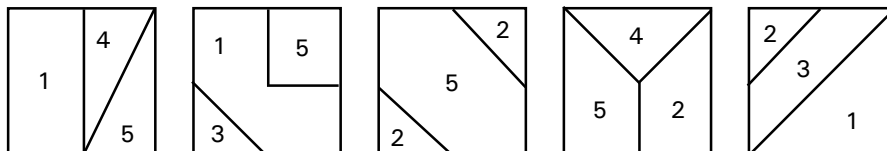
MATERIAL

Envelopes contendo partes de cinco quadrados de cartolina. Estas partes são numeradas de 01 a 05, estando todos os números 01 dentro de um envelope, os números 02, dentro de outro e assim sucessivamente, perfazendo um total de cinco envelopes.

Os quadrados devem ser montados da seguinte forma:

OBS: *Este material refere-se a apenas um conjunto de quadrados. Deverão ser organizados tantos conjuntos quantos forem o número de grupos.*

REGRAS DO JOGO



1. A classe é dividida em grupos de 5 (cinco) elementos, os demais

atuarão como observadores.

2. Cada elemento de cada grupo receberá um envelope:

1o. elemento - envelope no. 1

2o. elemento - envelope no. 2

3o. elemento - envelope no. 3

4o. elemento - envelope no. 4

5o. elemento - envelope no. 5

3. A tarefa do grupo é construir, com as peças recebidas, 5 (cinco) quadrados iguais, sendo que, cada elemento deve montar um quadrado.

4. Regras do jogo:

a) cada elemento deverá montar o seu quadrado passando adiante as peças que não lhe servem;

b) os indivíduos não podem se comunicar durante o jogo;

c) cada indivíduo deve esperar que as peças de que necessita cheguem às suas mãos;

d) não se pode recusar a receber nenhuma peça.

PROCEDIMENTOS BÁSICOS PARA A EXPLORAÇÃO

O multiplicador solicita à alguns treinandos para que analisem a situação vivenciada;

Síntese pelo multiplicador explorando o processo da empatia.

Descubra o Bicho

PERMITE EXPLORAR

Aquecimento

Integração

Divisão de Grupo

Desenvolver a capacidade de fazer perguntas

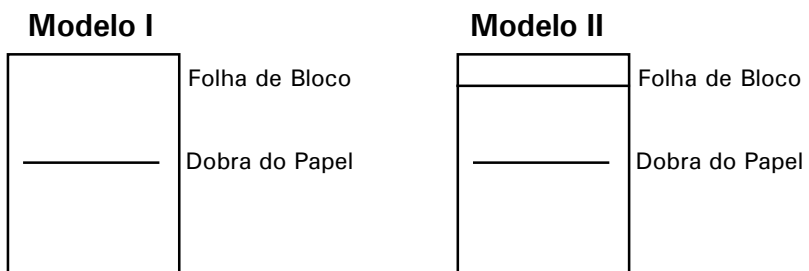
MATERIAL

Folhas de papel sulfite

Canetas magicolor

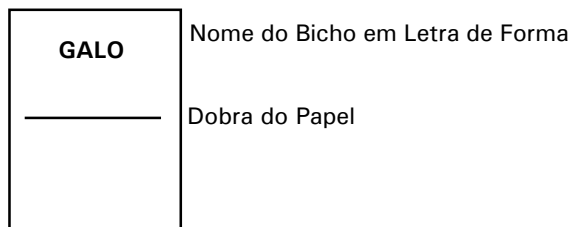
REGRAS DO JOGO

1. O multiplicador solicitará aos membros do grupo que peguem uma folha de bloco e a dobrem conforme os modelos I e II.



2. Em seguida, o multiplicador solicita ao grupo que cada elemento escreva, em letra de forma, o nome de um bicho (conhecido por todos), usando como base a linha formada pela dobra do papel e sem deixar que o colega ao lado veja o nome do bicho - conforme modelo III.

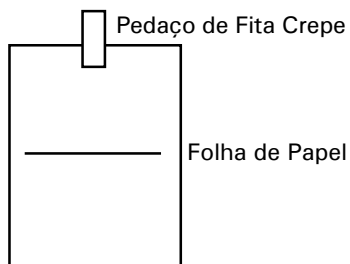
Modelo III



3. Logo após, o multiplicador solicita que os treinandos dobrem as folhas e aguardem em silêncio.

4. Aí então, o multiplicador irá de mesa em mesa e colocará um pedaço de fita crepe na parte superior da folha - conforme modelo IV.

Modelo IV



DINÂMICA DO JOGO

1. O multiplicador solicita ao grupo que, de posse da folha de papel, se posicione em fila indiana no centro da sala. Logo em seguida, solicita que cada um cole sua folha de papel nas costas do colega da frente, abrindo-a.

2. O multiplicador, agora, explica que o objetivo do jogo é fazer com que cada um descubra o nome do bicho que está nas suas costas. Para tanto, cada elemento poderá fazer perguntas a qualquer colega do grupo. Por exemplo:

Um colega pode perguntar a outro: o meu bicho tem pena? Caso afirmativo, o outro responderá que sim, em caso negativo responderá que não. Quando o participante descobrir o nome do bicho ele deverá confirmá-lo com o colega, caso tenha realmente descoberto o nome do bicho, ele irá até o flip-chart e escreverá o seu nome. Em seguida, deverá voltar ao grupo para continuar respondendo as perguntas dos colegas que ainda estão em vias de descobrir os nomes dos bichos.

3. Quando todos já tiverem descoberto o nome do bicho, o multiplicador dará início as apresentações, utilizando-se das seguintes perguntas:

1. Qual o seu nome ?
2. Que dificuldades você teve para descobrir o nome do bicho ?
3. Alguém deu alguma "dica " ?
4. O que achou do jogo ?
5. Em que empresa você trabalha ?
6. Qual o seu hobby ?

Referências Bibliográficas

ELY, Neiva Helena. Dimensões da biblioteca escolar no ensino fundamental. **Revista ACB**, Santa Catarina, v. 8/9, p. 46, 2003/2004.

FREIRE, Isa Maria. O processo de reativação do Núcleo Temático da Seca. **Ciência da Informação**, Brasília, v. 32, n. 3, set./dez. 2003. Disponível em: < <http://www.scielo.br/scielo.php> >. Acesso em: 03 maio 2006.

SOUZA, Maria Aparecida Rodrigues de. Vilaverde: um espaço além das quatro paredes. **Revista Digital de Biblioteconomia e Ciência da Informação**, Campinas, v. n. 1, p. 152-164, jul./dez. 2005.

ESTUDOS Interdisciplinares de Comunidades e Ecologia Social. **Educação ambiental**. [s.l]: 2005.

PIAGET, Jean. Fundamentos científicos para a educação de amanhã. In: PIAGET, Jean. **Educar para o futuro**. Rio de Janeiro: Fundação Getúlio Vargas, 1974.

FURTER, Pierre. **Educação permanente a desenvolvimento cultural**. Petropolis: Vozes, 1974.

MAGER, Robert. **Objetivos para o ensino efetivo**. Rio de Janeiro: SENAI, 1973.

ROGERS, Carl R. **Liberdade para aprender**. Belo Horizonte: Interlivros, 1973.

BRUNER, Jerome. **O processo da educação**. São Paulo: Nacional, 1973. 87 p.

BLOOM, Benjamin S. et al. **Taxionomia de objetivos educacionais**: domínio afetivo. Porto Alegre: Globo, 1972.

