

DINÂMICAS PEDAGÓGICAS

Criatividade e Críticidade



Ivo Dickmann
Ivanio Dickmann


Dialogar

O que ouço, esqueço.
O que vejo, recordo.
O que faço, aprendo.
(Confúcio)

**Ivo Dickmann
Ivanio Dickmann**

**DINÂMICAS PEDAGÓGICAS:
Criatividade e Críticidade**

**São Paulo-SP
Editora Dialogar
2017**

CONSELHO EDITORIAL DIALOGAR

Ivanio Dickmann - Editor Chefe - Brasil
Aline Mendonça dos Santos - Brasil
Fausto Franco Martinez - Espanha
Jorge Alejandro Santos - Argentina
Miguel Escobar Guerrero - México
Carla Luciane Blum Vestena - Brasil
José Eustáquio Romão - Brasil
Enise Barth Teixeira - Brasil
Ivo Dickmann - Brasil

FICHA CATALOGRÁFICA

D553w Dickmann, Ivo.
Dinâmicas pedagógicas: criatividade e criticidade. / Ivo Dickmann,
Ivanio Dickmann – São Paulo: Editora Dialogar, 2017.

162 p.

Inclui bibliografia

1. Educação. 2. Pedagogia crítica. 3. Pensamento crítico.
4. Criatividade. I. Dickmann, Ivanio. II. Título.

CDD 370.11

Catálogo elaborado por Karina Ramos CRB 14/1056

Os autores e as autoras são responsáveis pela escolha e apresentação dos fatos e dados contidos neste livro. Esta obra não possui direito autoral, sua veiculação é gratuita, pode ser compartilhada e utilizada sem ônus, desde que citada a fonte. Conhecimento não é mercadoria!

SUMÁRIO

APRESENTAÇÃO.....	6
DINAMIZAR A EDUCAÇÃO E TRANSFORMAR O MUNDO.....	6
1. DINÂMICAS DE INTEGRAÇÃO	8
2. DINÂMICAS DE APRESENTAÇÃO	26
3. DINÂMICAS DE TEMATIZAÇÃO	43
4. DINÂMICAS DE COOPERAÇÃO	68
5. DINÂMICAS DE COMPETIÇÃO	89
6. HISTÓRIAS	114
7. FÁBULAS	135
8. DESAFIOS	152
REFERÊNCIAS	159

APRESENTAÇÃO

DINAMIZAR A EDUCAÇÃO E TRANSFORMAR O MUNDO

Este pequeno livro não é, objetivamente, de nossa autoria. Ele é de um grupo gigante de anônimos que são os verdadeiros autores/as de cada uma dessas dinâmicas, histórias, fábulas, contos... Foram eles e elas que nos ensinaram a usar as dinâmicas como instrumento de problematização da vida em grupo, do ato pedagógico, da ação cooperativa autogestionária, da práxis libertadora.

O nosso mérito talvez esteja em registrar os momentos, em escrever aquilo que foi aprendido oralmente, vivenciado nos grupos da Pastoral da Juventude, nos cursos de lideranças que fizemos e nos que assessoramos na Economia Solidária, nos Grupos de Jovens que acompanhamos, nas Comunidades Eclesiais de Base que participamos, nas cooperativas habitacionais que ajudamos a fundar, no trabalho com os jovens da agricultura familiar na região sul do Brasil, nos tempos de nossos trabalhos em ONGs, das aulas na escola e na universidade.

Enfim, esse livro é fruto de nossa caminhada pelos trilhos da Educação Popular, da Teologia da Libertação e do Cooperativismo Autogestionário.

Amorosamente, esperamos que essa coletânea se torne uma referência para o trabalho dinamizador dos contextos de vida, independente do espaço concreto que o nosso leitor e nossa

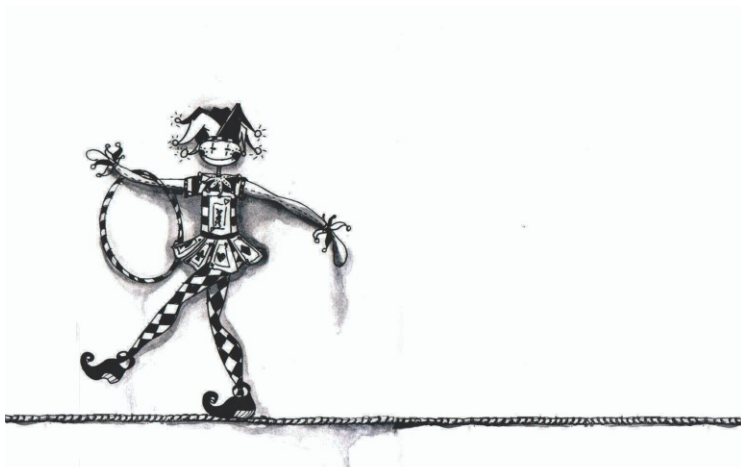
leitora estejam envolvidos, e que essas dinâmicas ampliem a nossa capacidade de leitura do mundo e nosso engajamento sócio-político, possibilitando projetar a práxis transformadora dos lugares de vivência.

Nosso agradecimento muito especial para nossa amiga Fabiane Dall Agnol, pela leitura atenta e correção dos nossos originais. Sua ajuda contribuiu decisivamente para a qualidade final do trabalho.

Um forte abraço e força na luta!

Ivo Dickmann

Ivanio Dickmann



1. DINÂMICAS DE INTEGRAÇÃO



1.1 DOS PÉS À CABEÇA

- **OBJETIVO:** tem o propósito de consolidar a integração e descontrair.
- **MATERIAL:** observar conforme as opções de procedimento.
- **DESENVOLVIMENTO:**
 1. Distribuir os participantes em subgrupos de atividades, de modo a possibilitar a participação mais heterogênea possível, evitando, assim, as “panelinhas”
 2. O educador solicita que todos fiquem de pé. Se o grupo for de até 30 pessoas, pode-se ficar em círculo. Se for maior ou do tipo auditório, podem-se organizar várias fileiras, juntando as alas da platéia.
 - “Nós vamos, agora, ficar íntimos dos pés à cabeça. Vou provar para vocês que sairemos daqui com um grau de intimidade muito grande.”
 - “Vamos nos cumprimentar, primeiro, apenas com os pés – o vizinho da direita e o vizinho da esquerda. Podemos afirmar que estamos já íntimos dos pés para baixo”.
 - “Agora, com os joelhos... dos joelhos para baixo, estamos na maior intimidade”.
 - “Agora, vamos nos cumprimentar com os quadris...”
 - “Agora, vamos nos cumprimentar com os cotovelos...”
 - “Agora, vamos nos cumprimentar com os ombros...”
 - “Agora, vamos nos cumprimentar com a cabeça... podemos dizer que estamos parcialmente íntimos dos pés à cabeça”.
 - “Pra gente completar, agora nos cumprimentamos com as duas mãos – o vizinho da direita e o vizinho da esquerda.”
 - “Vamos, portanto, consolidar a nossa intimidade, com um abraço.”
 - O educador pode colocar uma música nesse momento, enquanto todos se abraçam.

1.2 FORMANDO GRUPOS

- **OBJETIVO:** distribuir os participantes em subgrupos de atividades, de modo a possibilitar a participação mais heterogênea possível, evitando, assim, as “panelinhas”. Esta dinâmica é ótima, também, como vitalizador.
- **MATERIAL:** observar conforme as opções de procedimento.
- **DESENVOLVIMENTO:** esta é uma forma aquecida para preparar e, até mesmo, estimular os participantes – principalmente os mais sonolentos – para o estudo de algum tema ou tópicos de alguma apostila ou texto.

PROCEDIMENTO UM

- a) Escolher, cada pessoa, uma outra pessoa e ficar de braços dados com ela.
- b) Caminhar dois a dois pela sala, fazendo conta de que estão passeando numa praça.
- c) Após algumas voltas, o educador dá o comando: *“Grupos de três!”*, (todos procuram, rapidamente, formar o novo subgrupo, conforme o orientado).
- d) *“Grupos de quatro!”... “Grupos de cinco!”*, e, assim, sucessivamente, até que a quantidade desejada de grupos esteja formada. Então, começa-se o trabalho.

PROCEDIMENTO DOIS

- a) Todos podem estar assentados em círculo ou em forma de auditório (não importa o formato do grupo).
- b) Numerar os participantes supondo que se queira formar cinco grupos: 1, 2, 3, 4, 5... 1, 2, 3, 4, 5... 1, 2, 3, 4, 5...

c) Ao final, tendo todas as pessoas recebido um número, orientar para que sejam formados os grupos: *“Todas as pessoas que têm o número um ficam nesse canto... as que têm o número dois ficam nesse canto,”* etc.

PROCEDIMENTO TRÊS

a) O educador colocará no chão (ou numa mesa, ou numa cadeira) cartelas com cores variadas, de modo que seja, na quantidade de participantes do grupo.

b) As cartelas devem ser em quantidades iguais (ou quase iguais, considerando quando o grupo for ímpar).

c) Todas as cartelas deverão estar viradas para baixo, não permitindo que os participantes vejam as cores.

d) *“As pessoas que estiverem com as cartelas vermelhas, fiquem aqui (indicar um lugar específico)... cartelas verdes... cartelas amarelas..., etc.”*

1.3 ATACANTE E PROTETOR

- OBJETIVO: promover no grupo: descontração e integração, agilidade, atenção e controle de espaço.
- MATERIAL: não necessita nenhum.
- DESENVOLVIMENTO: todos, secretamente, escolhem entre os colegas um para ser seu “atacante” e outro para ser seu “protetor”.

O educador explica:

- *“Quando eu der o comando, todos andarão pela sala procurando se livrar do atacante com a proteção do protetor”.*

Ou seja, mantendo-se longe do atacante e sempre atrás de seu protetor, de tal forma que o protetor estará sempre entre a pessoa e seu atacante.

- **OBSERVAÇÕES:** é um jogo maluco, pois as escolhas são aleatórias. Por exemplo, o atacante de uma pessoa pode ter escolhido o seu atacado como protetor. É uma dinâmica com muita movimentação, que trabalha com a ansiedade pessoal.

1.4 CHÃO ENFEITIÇADO

- **OBJETIVO:** aguçar a imaginação, o tato, o reflexo e o controle emocional.
- **MATERIAL:** não necessita nenhum.
- **DESENVOLVIMENTO:** os participantes andam pela sala, de preferência descalços, e ao comando do educador, reagem com a mudança da textura e temperamento do chão. Inúmeras variações: terra, pedra, areia, asfalto, barro, areia movediça, água... E ainda: quente, fria, gelada, pelando, normal...

1.5 HISTÓRIA COLETIVA

- **OBJETIVO:** desenvolver a fantasia, a reflexão sobre o entrosamento do grupo e o espírito de equipe.
- **MATERIAL:** não necessita nenhum.
- **DESENVOLVIMENTO:** sentados em roda. Alguém inicia a história (de preferência com um enredo fantástico e estimulante) e a mesma vai sendo completada pelo colega vizinho à sua direita e assim sucessivamente até todos darem sua contribuição a essa história maluca.

- **OBSERVAÇÃO:** o educador deve frisar que uma regra fundamental do jogo é a não interrupção da história, ou seja, ao receber o enredo passado pelo colega à sua esquerda o participante deve imediatamente continuar a história com uma relativa coerência.

1.6 JOÃO TEIMOSO

- **OBJETIVO:** desenvolver a confiança grupal e o espírito de equipe.
- **MATERIAL:** não necessita nenhum.
- **DESENVOLVIMENTO:** grupos médios de seis pessoas em círculo. Um vai ao centro, os demais bem próximos. O do centro fica de olhos fechados, braços caídos e sem tirar os pés do ponto central. O grupo ao redor é responsável por não deixá-lo cair, jogando-o de um lado para o outro em toques leves. Os integrantes vão se alternando como João Teimoso até todos experimentarem a sensação.

1.7 JOGO DA LEITURA

- **OBJETIVO:** desenvolver leitura e expressão oral, a criatividade e o entrosamento grupal.
- **MATERIAL:** fotocópias de letras de músicas / aparelho de cd / Cd's.
- **DESENVOLVIMENTO:** a dinâmica consiste em exercitar leituras dramáticas com sentidos variados. Pode-se partir de qualquer texto, mas fica enriquecida quando baseia-se em letra de música (por ex.: Quereres, de Caetano Veloso). Distribuem-se as letras da música e todos cantam para um treinamento

inicial. O grupo forma-se em pé numa roda. O educador coloca a música no cd e todos cantam, enquanto uma caixinha surpresa roda de mão em mão. A música é interrompida repentinamente e o participante que ficou com a caixinha na mão tira um papelote que dá a emoção. Com ela terá que ler a letra da música. São várias as possibilidades: expressando paixão, indiferença, excitação, raiva, etc. Ele, então, passa a fazer a leitura dramática para alguém do grupo e os demais tentarão adivinhar a emoção transmitida.

1.8 NÓ HUMANO

- **OBJETIVO:** promover integração, a aproximação pelo toque, o espírito de equipe e descontração.
- **MATERIAL:** não necessita nenhum.
- **DESENVOLVIMENTO:** todos em roda, sem soltar as mãos, sem pressa e sem machucar, vão entrando por baixo ou por cima das mãos dadas dos outros, até ser impossível continuar. Ao sinal do monitor, começa-se a desfazer este nó até refazer roda.
- **OBSERVAÇÃO:** número mínimo de 8 a 10 pessoas. Esta dinâmica tem outra modalidade que é o caracol onde o monitor puxa o grupo, num percurso concêntrico e depois propõe o “desencaracolamento”.

1.9 O CEGO E O ACOMPANHANTE

- **OBJETIVO:** desenvolver a confiança grupal e reflexão sobre o poder.
- **ATERIAL:** não necessita nenhum.
- **DESENVOLVIMENTO:** num primeiro momento, os integrantes fecham os olhos e experimentam a sensação de se lo-

comover. Pode-se, por exemplo, marcar um ponto de chegadas e tentar andar de olhos fechados naquela direção. Em seguida, o grupo é dividido em duplas, onde um será o “cego”, o outro o “acompanhante”. O cego se apoiará no acompanhante que o guiará em circuitos variados: curvas, rampas, escadas, etc. Após algum tempo invertem-se os papéis.

- **OBSERVAÇÃO:** a avaliação desta dinâmica é muito rica e possibilita refletir sobre os papéis de dirigente e dirigido numa organização ou equipe de trabalho. Uma variante – “o cego”, será conduzido por seu acompanhante que irá atrás com os seguintes códigos:

- Tocar o ombro esquerdo = significa curva fechada para a esquerda.
- Tocar o ombro direito = significa curva fechada para a direita.
- Tocar com um dedo a coluna = significa caminhar para frente.
- Tocar o pescoço = significa parar.

1.10 OCUPAÇÃO DO ESPAÇO

- **OBJETIVO:** aguçar a noção espacial e desenvolver a observação, a agilidade e a inter-relação grupal.

- **MATERIAL:** não necessita.

- **DESENVOLVIMENTO:** o educador instrui que o grupo terá que ocupar o espaço da sala de aula de forma mais equilibrada possível. O monitor bate palmas ritmadas enquanto as pessoas andam em todas as direções acompanhando o ritmo. Ele, então, pára com as palmas e todos ficam imobilizados. Observa-se o equilíbrio de ocupação: os espaços vazios e os pontos de concentração. “Vamos ocupar melhor o espaço”. – afirma o monitor. O exercício é retomado várias vezes, até o grupo ir sentindo um aperfeiçoamento.

- **OBSERVAÇÃO:** poderá haver mudança no ritmo das palmas; ao parar, o educador poderá dar o comando “deitados!”, de tal forma que todos caem no chão e aí se imobilizam. E ainda, “de cócoras, sentados, ajoelhados”; também variações no modo de andar: “de costas, de lado, pulando, etc.”.

1.11 TOCA DO COELHO

- **OBJETIVO:** aquecimento e descontração do grupo.
- **MATERIAL:** não necessita nenhum.
- **DESENVOLVIMENTO:** formam-se grupos de três pessoas. Dois deles de mãos dadas são “a toca” e o terceiro que fica ao centro é o “coelho”.

Ao sinal do educador: “-Troca de coelho!” –

Os coelhos trocam de lugar, trocam de toca.

Ao comando: “-Toca de coelhos!” – todos trocam de grupo rapidamente.

- **OBSERVAÇÃO:** o educador pode entrar para completar grupos, ou ainda, algum grupo pode ter quatro componentes.

1.12 TOQUE DE MÃOS

- **OBJETIVO:** quebra de barreiras.
- **MATERIAL:** aparelho de CD e CD's.
- **DESENVOLVIMENTO:** música ambiente e os participantes andam pela sala observando os demais. As duplas param, olho no olho, tocam as mãos e fecham os olhos. Embalados pela música vão se tocando e descobrindo-se. O educador deve orientar esse processo, sugerindo que cada um sinta a mão do outro no que ela fornece de calor, tremor, marcas, energia, carinho, etc. E

o que cada uma dessas sensações sugere a respeito do conhecimento do outro. Depois de algum tempo (não muito) os participantes devem verbalizar os sentimentos vivenciados na dinâmica.

- **OBSERVAÇÃO:** em grupos mais integrados os toques podem ser ampliados para o corpo do colega.

1.13 CAIXINHA MALUCA

- **OBJETIVO:** recurso didático polivalente: animação, coletivização de temas e criatividade...
- **MATERIAL:** aparelho de cd / caixinha / papéis de comando.
- **DESENVOLVIMENTO:** uma música, todos em roda, uma caixinha contendo comandos escritos em papéis dobrados. A caixinha passa de mão em mão rapidamente. Quando a música para, aquela pessoa que estiver com a caixinha na mão, sorteia um comando, lê ao grupo e depois executa.
 1. Tipos de comando: brincadeiras: inventar uma animação, imitar bichos, recitar poesia, declaração de amor.
 2. Variedades: fazer uma leitura, dar uma explicação / fazer um cartaz.
 3. Leituras dramáticas: na caixinha terá comandos de emoção (profunda tristeza, safadeza, mentira...) e a pessoa lerá um texto com essa emoção.

1.14 INTEGRAÇÃO MUSICAL

- **OBJETIVO:** perceber que o grupo é formado pelo esforço de cada um e pela união de todos.
- **MATERIAL:** aparelho de cd / Cd's.

- **DESENVOLVIMENTO:**
 1. Caminhar individualmente, tentando entrar no ritmo da música.
 2. Dançar formando grupos de dois, de quatro, de oito ou dezesseis pessoas, conforme solicitação do facilitador, até que todo o grupo esteja dançando junto.
 3. Pedir que todos dêem as mãos, formando um círculo. O facilitador, então, quebrando o círculo, puxa a fila, formando um caracol o mais fechado possível.
 4. Desfazer o caracol, sem quebrar a fila, formando novamente o círculo.
 5. Sentar-se. Parar a música.
 6. Plenário – cada participante fala do seu sentimento com relação ao trabalho.

- **OBSERVAÇÃO:** a música e a dança permitem sempre o expressar dos sentimentos. Esta dinâmica é alegre e promove o contato entre as pessoas. A energia das emoções pode ser o início de outros exercícios que impliquem em movimento. O facilitador pode explorar outras formas além do caracol, estando sempre atento ao tempo do grupo para que a atividade não se torne cansativa.

1.15 DIZENDO E APROXIMANDO

- **OBJETIVO:** integrar e fortalecer os vínculos entre os participantes.
- **MATERIAL:** não necessita nenhum.
- **DESENVOLVIMENTO:**
 1. Grupo em círculo, de pé.

2. Na seqüência da roda, cada participante vai colocando a mão direita no ombro do vizinho, enquanto diz algo que pode oferecer a este.
 3. Repetir com o braço esquerdo o mesmo procedimento em relação ao vizinho da esquerda.
 4. Em seguida, todos, ao mesmo tempo, devem dar um passo na direção do centro do grupo. Cada pessoa, por sua vez, diz, então, alguma coisa que é preciso reforçar em si mesma.
 5. Dar, em conjunto, mais um passo em direção ao centro. Cada participante, na seqüência da roda, diz algo que o grupo precisa reforçar como grupo.
 6. Olhar nos olhos dos companheiros. Ir se afastando até formar um círculo de mãos dadas. Passar energia positiva pelo aperto de mão.
- **OBSERVAÇÃO:** como toda dinâmica que usa movimento, essa atividade mobiliza o grupo e possibilita uma avaliação dos vínculos formados entre os participantes. Pode ser usada para iniciar um processo de integração e repetida no decorrer da caminhada do grupo na direção do fortalecimento dos vínculos.

1.16 CHEGADA NO GRUPO

- **OBJETIVO:** integrar novos participantes que chegam a um grupo já existente.
- **MATERIAL:** não necessita nenhum.
- **DESENVOLVIMENTO:**
 1. Grupo em círculo, sentado.
 2. O educador pede que os novos participantes esperem do lado de fora da sala.

3. O educador explica a dinâmica aos antigos participantes do grupo. Estes irão recepcionar os novos companheiros quando entrarem na sala, recebendo-os com abraços e cumprimentos. Cada antigo participante deverá, então, procurar um recém-chegado, indicado pelo educador, para recepcionar. O educador distribui os nomes dos recém-chegados entre os antigos.
 4. O educador sai da sala e convida os novos integrantes a entrar, participando do ritual de chegada.
 5. Após a recepção coletiva, os antigos identificam seu parceiro e a dupla senta-se em algum local da sala para conversar. Cada um deve obter do outro as seguintes informações: idade, nome, bairro onde mora, local em que trabalha, uma dificuldade, uma qualidade e uma razão pela qual deseja integrar-se ao grupo.
 6. Quando todas as duplas terminarem a conversa, formar o círculo para o plenário.
 7. Plenário – cada pessoa apresenta seu par ao grupo.
- **OBSERVAÇÃO:** esta dinâmica permite integrar elementos novos ao grupo de forma alegre e prazerosa, proporcionando aos recém-chegados o sentimento de pertencer ao grupo. Caso o número de antigos participantes seja maior do que o dos novos, em vez de formarem duplas, pedir que novos e antigos sentem-se frente a frente, para que os novos se apresentem e falem de suas expectativas em relação ao grupo. Os antigos, após ouvirem os recém-chegados, apresentam o grupo, dizendo seus objetivos, características e pontos positivos.

1.17 CARROSSEL MUSICAL

- **OBJETIVO:** promover a integração entre os participantes; estabelecer um clima de maior intimidade dentro do grupo. Ampliar o conhecimento de si e do grupo.

- **MATERIAL:** aparelho de cd / Cd's.

- **DESENVOLVIMENTO:**

1. Formar dois círculos, de pé, um dentro do outro, com o mesmo número de participantes, de modo a formar duplas, frente a frente.

2. O facilitador educador coloca uma música alegre, solicitando que ambos os círculos se movimentem para o seu lado direito, no ritmo. Quando a música for interrompida pelo facilitador, o grupo deve parar onde estiver, procurando arrumar-se frente a frente, formando um novo par.

3. Os pares devem dizer o próprio nome um ao outro e responder ambos à pergunta feita pelo facilitador. Tempo.

4. Repetir o mesmo procedimento dos passos 2 e 3, 5 ou 6 vezes, com perguntas diferentes, de acordo com o tema que se deseja trabalhar.

Exemplos de perguntas:

- O que você mais atrai as pessoas?
- O que você mudaria em si próprio?
- Qual a qualidade que mais aprecia em você?
- O que mais lhe incomoda nas pessoas?

- **OBSERVAÇÃO:** este é um trabalho que desperta interesse. Inclui movimento, uma nova forma de integrar as pessoas, colocando-as frente a frente e possibilitando a comunicação. O educador pode aumentar o número de questões, mudá-las ou adaptá-las para outras temáticas. A atividade permite inúmeras variações e pode, assim, ser realizada mais de uma vez, no mesmo

grupo, em diferentes ocasiões. O educador deve ter cuidado nos momentos de pausa, para as duplas não se repetirem. Esta dinâmica, além de trabalhar a integração grupal, favorece o surgimento de percepções relacionadas à identidade. Na ausência do aparelho de CD, pode-se permitir ao grupo que, ao circular, cante uma música.

1.18 ALI ONDE NÃO ESTOU

- **OBJETIVO:** facilitar a cada participante a percepção do lugar onde se coloca dentro do grupo. Revelar a dificuldade de ocupar determinados papéis dentro do grupo.
- **MATERIAL:** não necessita nenhum.
- **DESENVOLVIMENTO:**
 1. Grupo em círculo, de pé.
 2. Olhar a roda, perceber cada um dos companheiros.
 3. Solicitar que cada participante verifique em que lugar do círculo teria a menor probabilidade de estar neste momento.
 4. Dirigir-se a esse lugar, um participante de cada vez, e ocupá-lo.
 5. Quando todos tiverem se movimentado, olhar novamente o círculo e os companheiros. Sentar.
 6. Plenário – refletir sobre o lugar que ocupa no grupo:
 - Como está se sentindo nesse lugar?
 - Por que este seria para você o lugar mais improvável de ocupar?
 - O que percebeu com as trocas de lugar?
- **OBSERVAÇÃO:** como é um trabalho com movimento, a participação das pessoas é intensa. Ao mudar de lugar, cada um

faz uma reflexão sobre si mesmo e sua relação com os outros. As mudanças consecutivas vão fazendo com que cada participante ocupe inúmeros lugares, o que proporciona uma tomada de consciência de que sempre, em qualquer lugar, sua presença tem um sentido e um significado. Quando mais explorada for essa dinâmica, mais possibilidades são descobertas e mais interessante fica a atividade. O educador deve incentivar, no plenário, a verbalização da justificativa pela escolha do lugar improvável, pois a expressão dos motivos individuais revela nuances desconhecidas para o próprio indivíduo e para o grupo. É comum, por exemplo, alguém dizer que seu lugar improvável é ao lado do educador, pois nesse lugar sente-se controlado por ele.

1.19 CRIANDO AS NOSSAS REGRAS

- **OBJETIVO:** estabelecer as regras fundamentais para o funcionamento do grupo.
- **MATERIAL:** papel ofício, lápis, papel pardo e canetão.
- **DESENVOLVIMENTO:**
 1. Grupo em círculo, sentado.
 2. O educador reflete com o grupo sobre a necessidade e a importância das regras. Elas estabelecem limites, garantem a liberdade individual, a segurança do grupo e a confiança entre as pessoas.
 3. Formar subgrupos para a discussão das regras que consideram necessárias para o grupo, elaborando coletivamente uma proposta. Colocar no papel metro esta proposta.
 4. Cada subgrupo apresenta sua proposta.
 5. Plenário – analisar todas as propostas, discutindo seu significado e sua aplicabilidade, estabelecendo as regras que

serão mantidas, escrevendo-as na forma de um documento que terá a assinatura de todos.

- **OBSERVAÇÃO:** à medida que o grupo amadurece, conquista o espaço para criar suas próprias regras, estabelecendo limites que são necessários à convivência grupal e possibilitam o desenvolvimento da consciência social. Solicitar que o próprio grupo determine suas regras é permitir que estas pessoas possam advir das possibilidades e necessidades coletivas e que sejam internalizadas por todos, levando cada pessoa a assumir sua participação no compromisso grupal. O educador deve buscar o consenso em relação às normas estabelecidas, evitando concluir o documento enquanto este consenso não for atingido. Deve, também, acrescentar sugestões e propostas de regras, caso perceba que alguma questão importante não foi abordada pelo grupo. Inicialmente, as regras construídas pelas pessoas apresentam-se rígidas e severas. Aos poucos, porém, vão adquirindo maior flexibilidade e praticidade.

1.20 DIZENDO ADEUS

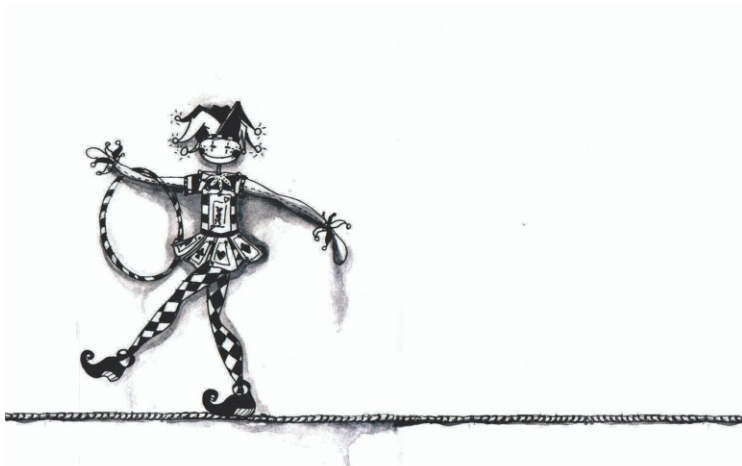
- **OBJETIVO:** expressar os sentimentos referentes ao grupo, a si próprio, ao trabalho, possibilitando a finalização dos encontros ou de uma etapa.
- **MATERIAL:** não necessita nenhum.
- **DESENVOLVIMENTO:**
 1. Grupo em círculo, de pé.
 2. O facilitador pede que os participantes se olhem e tentem responder aos questionamentos que fará. Quando tiverem respondido em seu íntimo, um de cada vez deve realizar o gesto que por pedido pelo educador:

- a) Quem das pessoas presentes foi aquela que primeiro lhe deu as boas-vindas no grupo, facilitando a sua permanência nele? Ir até ela e olhá-la nos olhos.
- b) Quem você admira no grupo? Ir até a pessoa e pôr as mãos em seus ombros.
- c) Quem você gostaria de ter tido a oportunidade de conhecer melhor? Ir até esse companheiro, dar-lhe um aperto de mão.
- d) Quem foi para você a revelação do grupo? Ir até a pessoa e fazer o gesto que sentir vontade.
- e) Com quem você se identifica? Aproximar-se e estender-lhe as mãos.
- f) Quem é muito diferente de você? Aproximar-se e passar uma mensagem pelo olhar.
- g) A quem você pode dizer com emoção a palavra amigo(a)? Olhar a pessoa nos olhos e chamá-la de amigo(a).
- h) Quem você escolhe para dar um abraço neste momento? Ir até o companheiro(a) e abraçá-lo(a).

3. Após os abraços, pedir que se sentem em círculo.

4. Plenário – compartilhar com o grupo a emoção do momento:

- O que gostaria de dizer ao grupo?
- O que gostaria de dizer a alguém em especial?
- Como está se sentindo no final do encontro?
- **OBSERVAÇÃO:** finalizar um grupo ou uma etapa de trabalho é sempre difícil. Esta atividade, no entanto, propicia um dizer adeus suave e com muito carinho, além de permitir uma avaliação das relações no grupo. É um trabalho de muita emoção, revelador dos sentimentos que permeiam os vínculos grupais. O educador precisa estar pronto para ser continente das emoções que surgirem, permitindo sua expressão, sem dar-lhes uma carga dramática nem ser tomado por elas, embora seja possível que se emocione junto com o grupo.



2. DINÂMICAS DE APRESENTAÇÃO



2.1 REPORTAGEM RELÂMPAGO

- OBJETIVO: conhecer as características individuais do grupo.
- MATERIAL: questionário abaixo.
- DESENVOLVIMENTO: Aplicar a reportagem ao grupo e, após, analisar as respostas.

REPORTAGEM RELÂMPAGO

- 01.... Você tem dificuldade de falar de si? Por quê?
- 02.... Que qualidades e defeitos você acha que possui?
- 03.... Você se considera uma pessoa espontânea?
- 04.... Você disfarça para os outros em relação ao que você realmente é?
- 05.... Você evita pensar sobre você? Por quê?
- 06.... Quais são os seus maiores medos?
- 07.... Você tem medo da solidão? O que faz para superar isto?
- 08.... Quando você é pressionado, como reage?
- 09.... Você é feliz? Quando é feliz, em que lugares, em que momentos?
- 10.... Para você, o que não pode faltar para uma boa amizade?
- 11.... Você vive mais o momento ou vive o momento pensando no futuro?
- 12.... Você ama com facilidade? É exigente na escolha das pessoas que ama?
- 13.... O que você é capaz de fazer para as pessoas que ama?
- 14.... Gostar e amar são a mesma coisa? Existe diferença?
- 15.... O que é amar?
- 16.... Como você organiza seu tempo? O que faz com ele?
- 17.... Como você se sente diante da sociedade de hoje?
- 18.... O que mais lhe preocupa na sociedade de hoje?

- 19.... Quais as maiores injustiças que você percebe na atualidade?
- 20.... Você consegue ajudar os outros? Em que momentos você faz isso?
- 21.... Quem é Deus para você?
- 22.... Sobre o que você mais gosta de conversar?
- 23.... O que você faz nos fins de semana?
- 24.... O que você espera de seu futuro?
- 25.... Em que mais gosta de trabalhar?
- 26.... Como descansa na sua vida?
- 27.... Qual o esporte que mais pratica?
- 28.... Porque você reza?
- 29.... Qual o acontecimento mais belo de sua vida?
- 30.... Como pode participar mais da sua comunidade?
- 31.... Diga o nome de duas pessoas que marcaram sua vida.
- 32.... O que entende por namorar?
- 33.... O que faz quando está muito alegre?
- 34.... Qual é a sua missão neste mundo?
- 35.... O que mais admira no trabalho em grupo?
- 36.... Qual o sonho que mais alimenta em sua vida?

2.2 CRACHÁ

- **OBJETIVO:** aproximar os participantes, dois a dois, caracterizando “foi um prazer conhecer você”.
- **MATERIAL:** crachás com os nomes dos membros do grupo, impressos previamente.
- **DESENVOLVIMENTO:**
 1. Espalhar todos os crachás no chão da sala, com os nomes virados para baixo.

2. Formar um círculo com os participantes ao redor dos crachás.
3. Solicitar que cada pessoa pegue um crachá, que não seja o seu próprio e entregue ao seu dono (ou prenda da roupa), abraçando-o e dando-lhes as boas vindas ao grupo.

2.3 EU SOU VOCÊ

- **OBJETIVO:** promover o conhecimento dos membros do grupo, sem o provável constrangimento de uma auto-apresentação; exercitar a técnica do saber ouvir cuidadosamente, durante uma conversa; explorar os sentimentos que surgem ao ser outra pessoa (colocar-se no lugar de).
- **MATERIAL:** não necessita nenhum.
- **DESENVOLVIMENTO:** é importante que haja espaço para acomodar todos, de forma que as duplas possam conversar bastante à vontade. O facilitador sugere a formação de duplas, devendo a escolha ser, preferencialmente, entre pessoas que não se conheçam. Não deve antecipar as etapas seguintes.
 1. Formar as duplas.
 2. Cada participante deve verbalizar informações a seu respeito, de forma objetiva, enquanto o outro apenas ouve atentamente.
 3. Ao final de dez minutos, todos voltam ao grande grupo para efetuar as apresentações.
 4. Forma-se um grande círculo com cadeiras: um membro da dupla fica de pé às costas do parceiro, que está assentado na cadeira.

5. O que está de pé deve fazer a sua apresentação, como sendo o outro. *Ex.: meu nome é fulano... gosto... faço... sou... etc.*

- **OBSERVAÇÃO:** Primeiro, falam todos os que estiverem de pé; depois, inverte-se o processo, (quem estiver em pé, fica sentado).

Quando conclui, o parceiro apresentado (que ficou em silêncio, até então) acrescenta, retira ou ajusta o que foi dito a seu respeito.

Quando todas as duplas tiverem se apresentado, o educador dá oportunidade para quem quiser acrescentar algo a respeito de alguém do grupo.

2.4 MINHA CARACTERÍSTICA É...

- **OBJETIVO:** promover o conhecimento grupal, conhecer as características dos participantes, integrar.
- **MATERIAL:** não necessita nenhum.
- **DESENVOLVIMENTO:**
 1. Formar um círculo com os participantes.
 2. Orientar que cada pessoa se apresente de uma forma bem inusitada, utilizando uma palavra – objeto, sentimento, adjetivo, etc. *Ex.: “Eu sou Rose e gosto de rosas”... “Eu sou Albi e sou alegre”... e assim, sucessivamente.*
 3. Começar por qualquer pessoa, seguindo a ordem ou não.
 4. Após todos se apresentarem, fazer uma amostragem com algumas pessoas, a fim de verificar se gravaram os nomes e as respectivas características.

- **OBSERVAÇÃO:** o educador pode solicitar que cada pessoa escolha algo que rime com o seu nome, pode relacionar cada nome a palavras escolhidas para descrever uma festa, um passeio, etc.

2.5 DINÂMICA DO CARTAZ

- **OBJETIVO:** favorecer a desinibição; aprofundar o conhecimento entre os membros do grupo e estimular a criatividade.
- **MATERIAL:** papel e lápis (podem ser lápis coloridos).
- **DESENVOLVIMENTO:**
 1. Distribuir o papel e os lápis para cada participante do grupo, que estará posicionado em círculo.
 2. Orientar que cada pessoa deverá fazer um desenho – qualquer desenho – que represente algo de si. Não importa que não se saiba desenhar; deve ser bastante espontâneo.
 3. Marcar um tempo de dez minutos para cada um confeccionar o seu cartaz.
 4. Uma vez concluídos os cartazes, cada pessoa deve sair do seu lugar, mostrar o cartaz, de forma visível, aos demais membros do grupo e proceder a sua apresentação: nome e explicação do desenho.
- **OBSERVAÇÃO:** ao final, o educador dá oportunidade para quem quiser mais alguma referência a alguém acerca da sua apresentação.

2.6 MINHA CARACTERÍSTICA MAIOR

- **OBJETIVO:** favorecer a comunicação verbal, criar um clima de empatia e estimular o processo de conhecimento do outro.
- **MATERIAL:** folha de ofício, caneta ou lápis para cada participante, fita crepe.
- **DESENVOLVIMENTO:**
 1. O educador explica que *“todos nós temos características que são mais marcantes e visíveis aos outros”*.
 2. Distribuir uma folha de papel grande (tamanho ofício), onde, cada pessoa, escreverá uma frase que resume aquilo que ela é e o que faz de melhor. Ex.: (José) *“Sou um batalhador incansável pela justiça”*. (Roberta) *“Sou sensível à miséria e não me canso de ajudar aos pobres”*.
 3. Fixar os papéis no peito, e todos, ao som de uma música (suave), passeiam pela sala, lendo as frases dos demais.
 4. O educador pede que formem pares ou tríades com as pessoas cujas frases lhe chamaram a atenção.
 5. Orientar para que dialoguem a respeito do que cada um é, o que faz, por que está ali, etc.
 6. Retornar após (mais ou menos) uns quinze minutos para o grupo maior, onde os membros de cada dupla (ou tríade) apresentam um ao outro, salientando os aspectos positivos do encontro.

2.7 NOME E QUALIDADE

- **OBJETIVO:** aprender os nomes dos participantes do grupo de forma lúdica; facilitar a integração entre as pessoas.
- **MATERIAL:** não necessita nenhum.
- **DESENVOLVIMENTO:**

1. Grupo em círculo, sentado.
 2. O educador inicia dizendo alto seu nome, seguido de uma qualidade que julga possuir.
 3. Cada participante, na seqüência a partir do educador, repete os nomes e qualidades ditas anteriormente, na ordem, acrescentando ao final seu próprio nome e qualidade.
- **OBSERVAÇÃO:** o desafio dessa dinâmica é aprender de forma lúdica como chamar os participantes do grupo, repetindo na seqüência todos os nomes e qualidades ditas anteriormente no círculo, antes de dizer o seu próprio nome. Havendo dificuldade na memorização da seqüência, o educador e/ou grupo auxiliam a quem estiver falando, pois, o importante nesta dinâmica é que, ao finalizá-la, todos tenham aprendido o nome dos companheiros. Nesta atividade, trabalha-se, também a identidade – Como se chamam? Quem sou eu? -, podendo surgir apelidos carinhosos ou depreciativos. É importante que o facilitador esteja atento no sentido de perceber e explorar o sentimento subjacente ao modo como cada indivíduo se apresenta. É uma dinâmica que pode ser usada no início do trabalho, quando o grupo ainda não se conhece ou após um tempo de convivência, enfatizando as qualidades pessoais e/ou englobando outras questões, como: algo de que se goste muito, o nome de um amigo, divertimento preferido, etc.

2.8 NEM O MEU, NEM O SEU, O NOSSO

- **OBJETIVO:** propiciar um clima de descontração e integração entre os participantes do grupo.
- **MATERIAL:** aparelho de Cd, música,
- **DESENVOLVIMENTO:**

1. Grupo espalhado pela sala, de pé.
 2. Pedir que todos se movimentem pela sala de acordo com a música, explorando os movimentos do corpo. Pôr música com ritmo cadenciado. Tempo.
 3. Parar a música. Solicitar que formem dupla com a pessoa mais próxima e que, de braços dados, continuem a se movimentar no mesmo ritmo, procurando um passo comum, quando a música recomeçar.
 4. Após um tempo, formar quartetos, e assim sucessivamente, até que todo o grupo esteja se movimentando junto, no mesmo passo.
 5. Pedir que se espalhem novamente pela sala, parando num lugar e fechando os olhos.
 6. Solicitar que respirem lentamente, até que se acalmem.
 7. Abrir os olhos, sentar em círculo.
 8. Plenário – refletir sobre os seguintes pontos:
 - O que pôde perceber com esta atividade?
 - Que dificuldades encontrou na realização da dinâmica?
 - Como está se sentindo?
- **OBSERVAÇÃO:** este é um trabalho leve e de muita alegria. O grupo se movimenta de forma descontraída, o que cria um clima propício para se trabalhar a integração entre os componentes. Pode ser enriquecido e acrescido de novas solicitações. A atividade propicia, também, uma reflexão sobre a identidade do grupo, as diferenças de ritmo entre os participantes, a facilidade ou a dificuldade com que alcançam a harmonia, chegando a um passo comum. O educador pode explorar a atividade, criando movimentos e formas que desafiem o ritmo grupal.

2.9 APRESENTANDO A QUALIDADE DO OUTRO

- **OBJETIVO:** promover a integração e a troca.
- **MATERIAL:** não necessita nenhum.
- **DESENVOLVIMENTO:**
 1. Grupo em círculo, sentado.
 2. O facilitador pede que se olhem, reconhecendo-se e reconhecendo as qualidades positivas mais marcantes de cada um.
 3. Escolher um participante para que inicie o trabalho, apresentando um companheiro para o grupo. Na apresentação, seguir o modelo: "Este(a) é _____, que é uma pessoa _____".

A princípio, não é permitido apresentar mais de uma vez a mesma pessoa.

4. Quando todos tiverem sido apresentados, abrir plenário para que cada um avalie as qualidades que lhe foram atribuídas.

- **OBSERVAÇÃO:** é sempre positivo enunciar o que as pessoas têm de bom, reforçando suas qualidades e tornando-as conhecidas por todos. Como só se trabalha o positivo, esta atividade é leve e pode ser enriquecida, solicitando-se que uma pessoa seja apresentada por mais de um componente do grupo, ou que ela própria se apresente após ouvir sua descrição feita por um companheiro. Esta dinâmica deve ser realizada quando os participantes já têm algum conhecimento entre si ou em momentos em que o facilitador percebe ser necessário elevar a "moral" do grupo ou trabalhar a auto-estima.

2.10 A TEIA DO GRUPO

- **OBJETIVO:** propiciar o fechamento de uma etapa da dinâmica grupal; possibilitar a despedida afetiva e/ou uma avaliação carinhosa.
- **MATERIAL:** rolo de barbante ou novelo de lã.
- **DESENVOLVIMENTO:**
 1. Grupo em círculo, sentado.
 2. O educador segura o rolo de barbante ou o novelo de lã e inicia a atividade, jogando-o para um dos participantes.
 3. O participante que receber o rolo/novelo amarra o fio no dedo indicador, de modo a manter a linha esticada. Diz, então, uma palavra que represente o seu sentimento neste momento.
 4. Escolhe um companheiro, olha-o, fala alto o nome dele e atira-lhe o novelo. Segue-se o mesmo procedimento, até que o novelo tenha passado por todas as pessoas, formando uma teia. A teia das relações.
 5. Pedir que todos levanten o dedo em que o fio está preso de modo que o grupo olhe a teia.
 6. Solicitar que depositem a teia, com cuidado, no chão.
 7. Pedir que, lentamente, todo o grupo comece a empurrar a teia até o centro da sala. Até o coração do grupo.
 8. Ao educador cabe falar sobre o sentimento grupal, enquanto recolhe o “bolo” de lã ou barbante, dando com sua palavra um significado à emoção.
 9. Fechamento: o facilitador solicita que todo o grupo se dê um grande abraço – o abraço coletivo.
- **OBSERVAÇÃO:** esta dinâmica trabalha com o lúdico e com as emoções. É mobilizadora e permite que a pessoa possa pensar sobre a sua relação com o grupo ao final de uma etapa de

trabalho. O facilitador precisa estar atento para o emergir das emoções, permitindo que elas possam fluir, ao mesmo tempo em que cuida para que não tomem proporções indevidas, desviando a atenção e a energia grupal do foco principal do trabalho, que deve ser a percepção do vínculo existente entre os componentes do grupo. Dependendo do objetivo da atividade, pode-se pedir ao grupo, em vez de dizer uma palavra que represente o sentimento do momento (item n. 3º), complete uma frase do tipo: “Aprendi que...”, “Pude perceber que...”, etc.

2.11 DESCOBRINDO OS NOMES

- **OBJETIVO:** identificar cada participante pelo nome.
- **MATERIAL:** caixa com papéis contendo o nome de cada participante do projeto.
- **DESENVOLVIMENTO:**
 1. Grupo em círculo, sentado.
 2. Cada participante sorteia um nome de dentro da caixa que o educador faz passar pelo círculo.
 3. De posse do nome sorteado, não revelá-lo a ninguém.
 4. Quando todos já estiverem com o nome de alguém, o educador escolhe um participante para que inicie a leitura e a identificação.
 5. Cada participante deve dizer alto o nome sorteado e identificar o dono do nome, apresentando-o ao grupo. Por exemplo: “Este é o João, que é uma pessoa...”. E, assim, sucessivamente, até todos terem sido apresentados.
 6. Ao final, o educador pergunta se há alguém cujo nome não foi aprendido por algum participante. Se houver, o participante em questão deve perguntar ao companheiro, olhan-

do-o nos olhos, qual é o seu nome, ouvindo atentamente sua resposta.

- **OBSERVAÇÃO:** este exercício permite aprender o nome de todos os participantes para que o processo grupal possa ser iniciado. Deve ser usado nos primeiros encontros e pode ser repetido caso entre uma pessoa nova no grupo. Trata-se de uma dinâmica de apresentação que deve ser utilizada na fase de conhecimento entre os participantes do grupo.

2.12 É A MINHA CARA

- **OBJETIVO:** possibilitar o autoconhecimento.
- **MATERIAL:** papel ofício, lápis e hidrocor.
- **DESENVOLVIMENTO:**
 1. Grupo em círculo, sentado, olhos fechados.
 2. Pedir que entrem em contato consigo mesmo. Procurar, mentalmente, um objeto com o qual possam se identificar e transformar-se nele.
 3. Cada participante, ao encontrar o seu objeto, abre os olhos, permanecendo em silêncio até estarem todos de olhos abertos.
 4. O educador distribui uma folha de papel para cada integrante do grupo, pedindo que desenhem o objeto escolhido, sem mostrá-lo a ninguém.
 5. Quando todos tiverem terminado seu desenho, cada pessoa fornece ao grupo as pistas sobre seu próprio objeto, informando para que serve, onde se usa, se é grande ou pequeno, etc. O grupo tenta adivinhar o objeto.
 6. Cada participante apresenta para o grupo o seu desenho, explicando como o objeto em questão o representa.

7. Plenário – comentar sentimentos e percepções:
 - Como se sentiu durante a atividade?
 - O que mais lhe chamou a atenção?
- **OBSERVAÇÃO:** trabalhar com identificações nos leva ao encontro de quem somos. Ao escolher o objeto que irá representá-lo, o adolescente reflete sobre seus valores, interesses e formas de ver o mundo. É como uma viagem ao interior de si mesmo. Este é um trabalho simples, que pode ser utilizado no início do processo grupal, favorecendo o conhecimento dos participantes entre si. Quando o grupo já se conhece, é possível aplicar a dinâmica, explorando com maior profundidade os elementos de reconhecimento e identificação.

2.13 EU SOU ALGUÉM

- **OBJETIVO:** perceber os seus valores pessoais; perceber-se como ser único e diferente dos demais.
- **MATERIAL:** papel ofício e lápis.
- **DESENVOLVIMENTO:**
 1. Grupo em círculo, sentado.
 2. Distribuir uma folha de papel e um lápis para cada participante, pedindo que listem, no mínimo dez características próprias. Tempo.
 3. Solicitar que virem a folha, dividam-na ao meio e classifiquem as características listadas, colocando de um lado as que facilitam sua vida e do outro, as que dificultam. Tempo.
 4. Formar subgrupos para partilhar as conclusões individuais.
 5. Plenário – compartilhar com o grupo as descobertas feitas sobre si mesmo:

- O que descobriu sobre si mesmo realizando a atividade?
 - Qual a característica própria que você mais aprecia? Qual a que lhe desagrada?
 - Quais as características mais comuns ao grupo?
- **OBSERVAÇÃO:** com este trabalho, estamos mobilizando a pessoa para perceber-se, permitindo a reflexão e a expressão dos sentimentos referentes à sua própria pessoa. Compartilhar com o grupo sentimentos e percepções em relação a si mesmos não é fácil. Exige confiança em si e no grupo e um vínculo positivo com o facilitador. A consciência de si mesmo, das qualidades pessoais, constitui-se no ponto inicial para a pessoa afirmar sua identidade. Esta dinâmica também permite que o educador perceba o grupo com o qual está trabalhando e os temas emergentes que facilitarão a escolha das próximas atividades.

2.14 O GRÁFICO DA VIDA

- **OBJETIVO:** representar graficamente os fatos mais importantes da própria vida, representar graficamente o lugar onde cada participante se encontra no momento atual, em relação à família, ao grupo, à sociedade, etc.
- **MATERIAL:** folha em branco, lápis ou caneta para cada membro participante.
- **DESENVOLVIMENTO:**
 1. O educador explica os objetivos do exercício. A seguir, distribuirá uma folha em branco para cada pessoa. Todos deverão traçar numa linha graduada de zero a cem o lugar em que cada um se encontra no momento, em relação à família, ao grupo, à sociedade, etc.

2. Ainda é facultado aos participantes que assinalem atitudes prospectivas, isto é, como irá ser a vida de cada um, daqui a um ano, por exemplo.
 3. A seguir, cada participante irá expor ao grupo o seu gráfico, explicando as razões das posições marcadas.
 4. No final, haverá comentários e depoimentos, bem como troca de idéias sobre a experiência vivida.
- **OUTRAS FORMAS:**
 1. Descrever cinco acontecimentos mais marcantes da própria vida e apresentá-los ao grupo em ordem de sua importância.
 2. Descrever com dez palavras os traços da própria personalidade que mais marcam a vida.
 3. Que epitáfio você gostaria para seu túmulo?

2.15 CONHECIMENTO PESSOAL EM RELAÇÃO AO OUTRO

- **OBJETIVO:** desenvolver uma consciência em relação às outras pessoas.
- **MATERIAL:** nenhum
- **DESENVOLVIMENTO:**
 1. O educador incentiva os participantes para que formem, em silêncio, subgrupos pares, com pessoas para as quais cada um se sinta atraído ou com maior afinidade.
 2. A seguir, esses subgrupos pares, durante cinco minutos, relatam um ao outro as razões dessa atração mútua, procurando especificar as bases da mesma.
 3. Passado o tempo, o educador solicita a formação em silêncio, de novos subgrupos pares com pessoas pelas quais

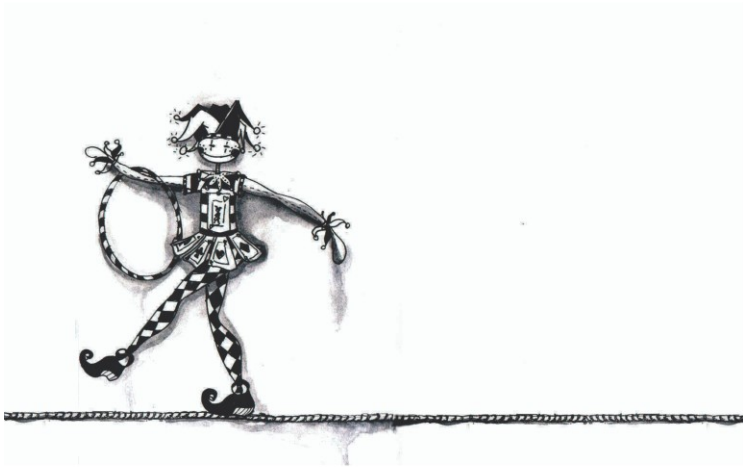
não sentem afinidades, sendo, portanto, acentuadamente diferentes.

4. Novamente, estes subgrupos pares relatam um ao outro as razões destas diferenças que as mesmas sentem uns dos outros.

5. Em prosseguimento, o educador novamente ordena a formação, em silêncio, de novos subgrupos pares, com pessoas que não se sentem à vontade, um em relação ao outro.

6. Ainda desta vez, durante cinco minutos, esses subgrupos pares relatam um ao outro as razões do desconforto que as pessoas sentem uma em relação à outra.

7. Finalmente, seguem-se, em plenária, comentários acerca do exercício realizado.



3. DINÂMICAS DE TEMATIZAÇÃO



3.1 ABRIGO SUBTERRÂNEO

- **OBJETIVO:** questionar sobre conceitos e valores morais, trabalhar a questão do preconceito no grupo e exercitar uma atividade de consenso.
- **MATERIAL:** canetas ou lápis e cópia do “Abrigo subterrâneo” para cada participante.
- **DESENVOLVIMENTO:**
 1. Dividir em subgrupos de cinco pessoas.
 2. Distribuir uma cópia do “Abrigo subterrâneo” para cada participante.
 3. Orientar que cada pessoa deverá proceder a sua decisão individual, escolhendo até seis pessoas (da lista do abrigo) de sua preferência.
 4. Em seguida, cada subgrupo deverá tentar estabelecer o seu consenso, escolhendo, também, as suas seis pessoas.
 5. Ao final de trinta minutos, o educador sugere retornar ao grande grupo, para que cada subgrupo possa relatar seus resultados.
 6. Proceder aos seguintes questionamentos:
 - Quais as pessoas escolhidas de cada grupo?
 - Qual o critério de escolha / eliminação?
 - Quais os sentimentos que vocês vivenciaram durante o exercício?

ABRIGO SUBTERRÂNEO

Você está correndo um sério perigo de vida. Sua cidade está sendo ameaçada de um bombardeio. Você recebe a ordem de que deverá acomodar em um abrigo subterrâneo apenas seis pessoas, entretanto, há doze precisando entrar no abrigo. Abaixo, estão quais as pessoas e suas características. Faça a sua escolha, apenas seis pessoas entrarão no abrigo:

- Um violinista, quarenta anos, viciado.
- Um advogado, vinte e cinco anos.
- A mulher do advogado, vinte e quatro anos, que acaba de sair do manicômio. Ambos preferem, ou ficar juntos no abrigo, ou fora dele.
- Um sacerdote de setenta e cinco anos.
- Uma prostituta, de trinta e sete anos.
- Um ateu, de vinte anos, autor de vários assassinatos.
- Um universitário, de dezenove anos, que fez votos de castidade.
- Um físico, de vinte e oito anos, que só aceita entrar no abrigo, se puder levar consigo sua arma.
- Um declamador fanático, de vinte e um anos, de baixo QI.
- Um homossexual, de quarenta e sete anos, geólogo.
- Um débil mental, de trinta e dois anos, que sofre de ataque epilético.
- Uma menina de doze anos, de baixo QI.

3.2 A FIGURA É VOCÊ

- OBJETIVO: questionar sobre conceitos e valores morais, trabalhar o comportamento humano.
 - MATERIAL: quadro negro ou cartolinas.
 - DESENVOLVIMENTO: é muito interessante quando feito em grupo que já caminha junto, onde o educador pode já ter coletado informações e características dos participantes. Pode ser aplicado a grupos grandes, preferencialmente.
1. O educador desenha no quadro quatro figuras, um círculo, um quadrado, um triângulo e a letra "Z".

“Nós temos, aqui no quadro, quatro figuras diferentes. Com qual dessas figuras você mais se identifica?”

2. Após todos escolherem, o educador começa as correlações:

- *“As pessoas que se identificaram com o círculo, gostam de relacionamentos duradouros, são alegres, tem facilidade nas relações interpessoais. No trabalho, são excelentes comunicadoras, muito boas para trabalhar com o público. São versáteis.”*

- *“As pessoas que se identificaram com o quadrado são metódicas, organizadas, certinhas, não gostam de mudanças e são bastante seletivas, costumam ser fiéis nos seus relacionamentos.”*

- *“As pessoas que se identificaram com o triângulo tem como forte a espiritualidade e levam a sério sua fé. Gostam de ajudar o próximo e transmitem energia positiva por onde passam.”*

- *“As pessoas que se identificaram com a letra ‘Z’, são festeiras, um pouco desorganizadas, gostam de curtir a vida, sem se incomodar com as consequências. Nos relacionamentos amorosos são inconstantes.”*

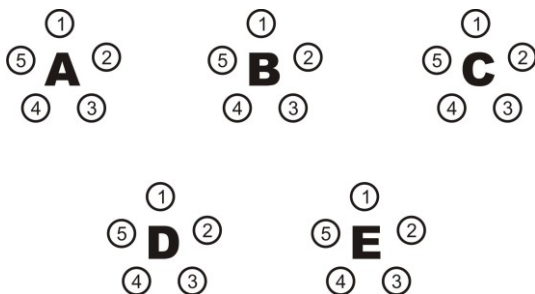
- **OBSERVAÇÃO:** Após a explanação de cada figura, o educador pergunta quem, de fato, se identificou com o que foi falado. Normalmente, as pessoas ficam na sua maioria, satisfeitas, porque tudo se encaixa direitinho. O educador dá um pequeno tempo, em seguida, risca as figuras do quadro ou rasga-as e diz que aquilo tudo não vale nada, é tudo baboseira. As pessoas acreditam naquilo que querem acreditar. Quem disse que sim-

ples figuras geométricas podem caracterizar personalidades ou estilos de comportamentos das pessoas?

NOTA: os conceitos de cada figura foram criados aleatoriamente por nós. Você, educador, pode acrescentar ou criar à sua maneira. Não há comprovação científica.

3.3 PAINEL INTEGRADO

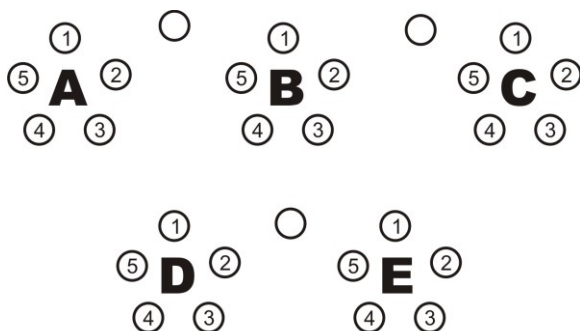
- **OBJETIVO:** favorecer a identificação das idéias centrais de um texto; proporcionar a troca de informações, entre as pessoas, com clareza e fidelidade; integrar as idéias e os componentes de grupos diferentes; mudar os componentes de um grupo; diversificar a interpretação e a conclusão sobre um tema.
- **MATERIAL:** cartões para identificação
- **DESENVOLVIMENTO:** quando o educador escolher esta técnica como uma atividade, ele deve observar que o número de participantes seja o quadrado perfeito de um outro número. Ex.: 25 (5 grupos de 5 componentes). Se o número não for exatamente o quadrado perfeito de um outro número, isto é, se for 27, por exemplo, os dois participantes excedentes atuarão, também, mas, com a função de avaliar.



- 1º momento – discussão e síntese:

Dispõem-se, no caso, os participantes em cinco grupos e cada um recebe um número, de um a cinco (vide figura 1).

O tema, dividido também em cinco partes, é distribuído pelo educador aos grupos, recebendo, então, cada um, uma parte deste. Os participantes deverão estudar e elaborar uma síntese do tema, a qual será anotada por todos.



○ Avaliadores

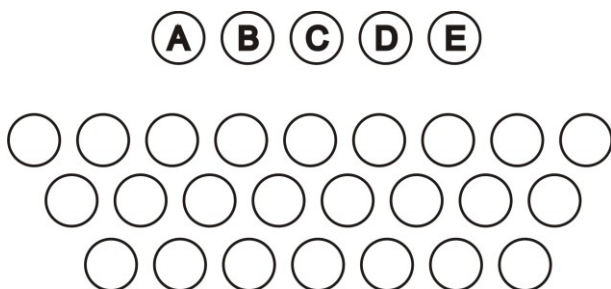
- 2º momento – troca de posições e integração

Nesse momento, reúnem-se, no grupo A, todos os componentes de número 1; no B, todos os de número 2, e assim por diante. Escolhe-se um relator para cada grupo.

Cada componente deverá, fielmente, passar ao novo grupo as idéias colhidas no grupo anterior, as quais serão, nesse novo encontro, anotadas pelo relator. Deverá acontecer, assim, a integração do assunto, das idéias e das pessoas do grupo.

- 3º momento – conclusivo

Os relatores de cada grupo, em número de cinco formam, neste momento, um painel a frente do grande grupo, quando relatarão, cada um em sua vez, as conclusões finais.



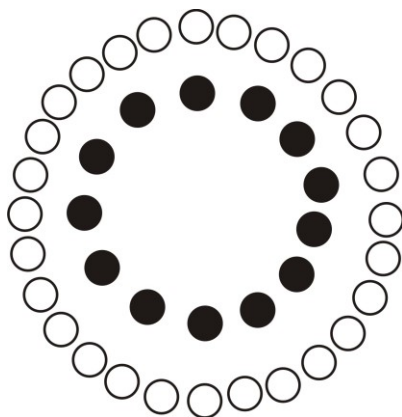
- **OBSERVAÇÃO:** Se houver necessidade, ainda, o educador poderá esclarecer dúvidas ou enriquecer o tema. Sempre que o grupo se apresentar de forma diferente da sugerida, deve-se adaptar a essa nova realidade. Ex.: trinta participantes – cinco grupos de seis componentes no 1º momento e seis grupos de cinco componentes no 2º momento, desta forma todos os componentes do grupo poderão participar.

3.4 RODA VIVA (G.V.G.O)

Esta é uma técnica que propõe a formação de dois grupos, que trabalham simultaneamente, um verbalizando e o outro observando. G.V. e G.O.

Enquanto G.V. tem a palavra para expor e discutir determinado tema, o G.O. em silêncio, anota as idéias principais, para analisá-las e sistematizá-las, em um segundo momento, quando ocorrer a troca das posições.

- **OBJETIVO:** desenvolver a capacidade de análise e síntese; oportunizar a troca de informações ou de opiniões, desenvolver a expressão oral, facilitar a interação social criadora, exercitar o autocontrole em ouvir e esperar a sua vez para falar.
- **MATERIAL:** cartões para identificação
- **DESENVOLVIMENTO:** para a aplicação desta técnica, é necessária a formação de dois pequenos grupos, que se posicionam em círculos, um interno e outro externo.



GRUPO DE VERBALIZAÇÃO - G.V.

GRUPO DE OBSERVAÇÃO - G.O.

O grupo interno, que é de verbalização, inicia a discussão ou apresentação do tema, com base em leituras, estudos ou ainda, se for o caso, expõe suas opiniões pessoais. É o grupo de aparência ativa. O grupo externo é o de observação, em silêncio, acompanha a discussão, anota as idéias e analisa as colocações do G.V., preparando-se para substituí-lo e o de aparência passiva.

O segundo momento da técnica prevê a troca dos componentes do G.V. pelo do G.O. e vice-versa. Do novo grupo de verbalização G.V. espera-se idéias mais amadurecidas, analisadas e exploradas, sem repetitismo. E do novo G.O., que já passou pelo G.V., espera-se anotações das idéias novas e a observação da discussão do G.V. A troca de posições pode ocorrer tantas vezes quantas forem necessárias.

O aplicador desta técnica: organiza os grupos; propõe o assunto a ser discutido, que poderá ser estudado com antecedência, pelos participantes do grupo; determinar o tempo total de duração do debate; quantificar o tempo para cada grupo; propõe a troca de cada grupo; e faz a crítica final baseada nos objetivos propostos.

- **OBSERVAÇÃO:** O educador deve estar sempre atento para que o G.O. não interfira na discussão do G.V.; e que as colocações não sejam cansativas e repetitivas. Deve conduzir as manifestações dos participantes para que estes possam favorecer a toso, a elaboração própria de idéias e a tomada de posição frente ao problema proposto.

3.4 ANJOS E IAGOS

- **OBJETIVO:** perceber a influência de diferentes papéis no processo grupal; possibilitar a despedida afetiva ou ainda uma avaliação carinhosa.
- **MATERIAL:** papel ofício e lápis.
- **DESENVOLVIMENTO:**
 1. Formar quatro subgrupos, solicitando que cada um escolha um coordenador, um nome e um grito de guerra.

2. Pedir dois voluntários por subgrupo, para receber instruções. Dois subgrupos recebem a instrução n. 1 e dois a instrução n. 2:

- Instrução n. 1 – Anjos

“Vocês devem atuar no subgrupo como facilitadores da tarefa, incentivando, animando, levantando a moral do grupo e cooperando com os companheiros.”

- Instrução n. 2 – Iagos

“Vocês devem atuar no subgrupo, dificultando a tarefa, desqualificando os companheiros, discordando das idéias, atrapalhando o processo e desanimando o grupo.”

3. Dar uma tarefa para os subgrupos, marcando o tempo de execução. Sugestão de tarefa:

- A resolução de um quebra-cabeça;
- A resolução de uma palavra-cruzada;
- A composição de uma música ou paródia;

4. Apresentação dos resultados da tarefa.

5. Plenário – discutir os seguintes pontos:

- Como se sentiu durante a realização da tarefa?
- O que mais lhe chamou a atenção no seu subgrupo?
- Como avalia a sua participação no subgrupo? E a dos demais?

6. Fechamento: o educador deve pontuar para o grupo que há papéis facilitadores e outros que dificultam o processo grupal, sendo importante reconhecê-los e transformá-los, caso seja necessário.

- **OBSERVAÇÃO:** esta atividade, embora alegre e descontraída, não deve se tornar uma brincadeira. As questões que emergem necessitam ser aprofundadas, exigindo um trabalho reflexivo, para atingir os objetivos a que se destina. O educador deve estar atento para a reação do grupo, evitando que a situação chegue ao nível da agressividade. Por essa razão, a dinâmica só deve ser aplicada após um período de integração grupal e de construção do vínculo com o educador.

3.5 HIERARQUIA DE VALORES

- **OBJETIVO:** refletir sobre valores pessoais, conduta, ética e autocrítica, de modo a possibilitar uma troca de conhecimento mais aprofundada entre os membros do grupo.
- **MATERIAL:** formulário – quadro de Hierarquia de Valores (individual e grupal)
- **DESENVOLVIMENTO:**
 1. Distribuir o formulário – quadro Hierarquia de Valores para todos os participantes.
 2. Sugerir que cada pessoa leia os itens que constam do formulário e coloque-os em ordem de prioridade – *qual o grau de importância de cada valor destes, em ordem de prioridade, para a minha vida pessoal?*
 3. Efetuar o mesmo procedimento, para tentar um consenso de quais são esses valores para o grupo.

Ao final, podem-se estabelecer quais os valores que nortearão o grupo a partir de então. Coloca-se, posteriormente, num quadro, cartaz ou banner.

Quadro de Hierarquia de Valores

EU	VALORES	GRUPO
	Auto-realização	
	Poder	
	Honestidade	
	Autonomia	
	Dinheiro	
	Espiritualidade	
	Dever	
	Prestígio	
	Segurança	
	Prazer	
	Competência	
	Ética	

3.6 COMETA HALLEY

- **OBJETIVO:** identificar a importância da clareza da comunicação.
- **MATERIAL:** texto “Cometa Halley”
- **DESENVOLVIMENTO:**
 1. Distribuir o texto “Cometa Halley” para todos os participantes.
 2. Efetuar a leitura (ou solicitar para alguém fazê-lo).
 3. Fazer apenas um comentário reflexivo sobre a importância de não se distorcerem as informações ou... dividir em subgrupos para realizar o levantamento do que é importante para uma excelente comunicação entre pessoas.
 4. Ao final, se necessário, levantar aprendizados e depoimentos.

COMETA HALLEY
(textos e instruções)

Esta é uma história que não deveria ter sido: - um coronel do Exército de um determinado país, comandante de um pequeno batalhão, ao ouvir no noticiário da TV que o Cometa Halley iria aparecer a olho nu, pela última vez, no século XX, enviou um comunicado aos seus soldados... e vamos ver como chegou a mensagem até eles:

❖ Do Coronel (Comandante-Geral para o Major Chefe de Gabinete):

“Hoje é um dia histórico. Faça convocar todos os soldados e oficiais para estarem, às 17 horas no pátio do quartel, à vontade, quando teremos oportunidade de visualizar, a olho nu, pela última vez neste século, o Cometa Halley.”

❖ Do Major para o Capitão:

“A história se repete: pela vontade do nosso Comandante, todos os soldados, sem os oficiais, irão assistir, nus, a partir das 17 horas, em pleno pátio do quartel, a última apresentação neste século, de um artista amigo seu, o Professor Halley.”

❖ Do Capitão para o Tenente:

“Contra a vontade do nosso Comandante, mas ele autorizou, acontecerá, antes do jantar, no refeitório, uma grande apresentação - a mais perfeita do século -, somente para os soldados, da banda de rock, ‘The Halley Boys’, aonde seus componentes se apresentarão nus.”

❖ Do Tenente para o Sargento:

“Comunique aos soldados e cabos que eles deverão jantar mais cedo, totalmente à vontade, pois acontecerá, hoje à noite, uma apresentação do Comandante e os demais oficiais desse quartel, homenageando a Sra. Halley, mãe do nosso Comandante, que completará cem anos.”

❖ Do Sargento para os Cabos e os Soldados:

“Pela vontade da mãe do nosso Comandante, todos vocês deverão dar cem voltas ao redor do quartel, hoje à noite, depois do jantar, observados por todos os oficiais, em comemoração ao pioneiro do nosso exército, o General Halley, que chegará pela manhã.”

3.7 PALITOS

- OBJETIVO: exercitar liderança, comunicação, incitar a criatividade, quebrar paradigmas.
- MATERIAL: palitos de fósforos – equivalente a trinta unidades por subgrupo, venda para os olhos.
- DESENVOLVIMENTO:
 1. Dividir o grupo em subgrupos de cinco pessoas.
 2. Nomear cada participante de cada subgrupo com as seguintes designações: *instrutor – líder, operativo e fiscal – auditor*.
 3. Distribuir vinte palitos para cada subgrupo.
 4. Informar que só é permitido falar o *instrutor – líder*, o *operativo* apenas cumprirá as instruções (deverá estar de olhos vendados) e o *fiscal – auditor*, deverá ficar observando. Os *fiscais – auditores* serão sempre de outros grupos (ou seja, estarão em grupos trocados).

5. Estabelecer o tempo de dez minutos para cada participante exercer a sua função.
6. Informar que o *instrutor – líder* deverá orientar o *operativo cego* na construção de uma “fogueira” (quatro palitos empilhados sobre outros quatro cruzados e, assim, sucessivamente, até chegar ao topo e terem se esgotados os palitos, ou o tempo de execução).
7. Inverter os papéis e repetir os procedimentos.
8. Direcionar os comentários, observações e aprendizados.

3.7 MASCULINO E FEMININO

- OBJETIVO: redimensionar valores e atributos pessoais, quebrar paradigmas, formar equipe a partir de características levantadas.
- MATERIAL: papéis para flip-chart (quatro folhas previamente preparadas, conforme procedimentos e mais outras em branco), pincéis atômicos.
- DESENVOLVIMENTO:
 1. Dividir os participantes em dois grupos: masculino x feminino (estabelecer locais / ambientes diferentes para cada grupo).
 2. “Vamos realizar um momento bem dinâmico, onde teremos oportunidade de questionar algumas de nossas maneiras de ser, enquanto homens e enquanto mulheres.”
 3. Entregar, para o grupo masculino, uma folha de flip-chart, já preparada, contendo a seguinte frase: “*como ho-*

mem, eu tenho de...". Entregar, também umas três folhas de flip-chart, em branco e alguns pincéis atômicos.

4. Proceder da mesma forma com o grupo feminino. Na folha de flip-chart, a frase é "*como mulher, eu tenho de...*".

5. Oriente para que cada grupo de dirija para o lugar estabelecido e lá, durante quinze minutos, os participantes completam as suas frases, tantas vezes consigam.

6. Após esse tempo, o educador irá às salas dos grupos e lhes entregará outra folha de flip-chart, contendo o seguinte:

- Para o Grupo feminino – "se eu fosse homem, eu poderia..."
- Para o Grupo masculino – "se eu fosse mulher, eu poderia..."

7. Dizer a eles que terão, nessa segunda fase, mais quinze minutos.

8. Após esse novo tempo, o educador trocará as folhas respondidas pelos grupos e pedirá que discutam o que o outro grupo respondeu.

9. Conceder um tempo de mais quinze minutos para a discussão.

10. Voltar para o grande grupo.

Ao final, o educador promoverá um tempo para leitura e questionamento do que foi elaborado. Até que ponto homens e mulheres têm os privilégios que se atribuíram?

Importante: esta dinâmica é riquíssima para fazer com grupos de casais. É imprescindível que o educador avalie previamente sua habilidade em conduzir o que, por ventura, seja elaborado nos grupos.

3.8 O QUE VOCÊ FARIA

- **OBJETIVO:** experimentar refletir sobre a sensação de colocar-se no lugar de outra pessoa.
- **MATERIAL:** cartelas preparadas previamente, contendo as situações mais variadas (conforme lista de sugestões a seguir).
- **DESENVOLVIMENTO:** antes de iniciar, o educador deve alertar para o cuidado de não se fazer “juízo de valor” sobre as respostas dos participantes. Alguém poderá, com as suas respostas, apenas ser hipotético. As situações podem já ter sido reais para alguém do grupo. Eis a seqüência de procedimentos:
 1. Orientar a formação de um círculo, no chão ou nas cadeiras.
 2. Distribuir, aleatoriamente, uma cartela para cada pessoa.
 3. Informar que, se alguém quiser trocar a sua cartela, tem UMA chance.
 4. “Vocês vão ler, cada pessoa, a situação que está escrita na cartela e dizer como lidaria com ela – o grupo poderá pedir esclarecimentos”.
 5. Instigar a uma resposta mais objetiva, quando alguém, por ventura, responder: “depende”.
 6. Abrir espaço para o caso de alguém querer contestar ou acrescentar algo sobre a resposta do colega - lembrar que de forma objetiva.

Ao final, possibilitar a outros comentários.

Lista de situações – “O que você faria?”

1. Você vê alguém furtando numa loja.
2. Um colega de trabalho, não muito íntimo, lhe confidencia que é HIV positivo.
3. Sua casa está em chamas... você tem tempo apenas para salvar duas coisas.
4. Seu irmão ou irmã lhe revela que é homossexual.
5. Você vê dois policiais dando uma surra num jovem.
6. Você percebe que o filho do seu vizinho, frequentemente sai para a escola machucado e chorando.
7. Você suspeita que seu gerente é viciado em drogas.
8. Você vê um mendigo caído na calçada, e todas as pessoas o ignoram.
9. Você percebe alguém de sua empresa, da área financeira, e de nível hierárquico superior ao seu lado, aceitando suborno de alguém.
10. Um amigo lhe oferece um objeto, que você sabe que é muito caro, a um preço muito baixo, e você suspeita que seja roubado.
11. Você é médico e suspeita que um paciente, na sua enfermagem, está tendo um caso com uma enfermeira.
12. Um amigo lhe deve a metade de um almoço (caro) que você pagou há duas semanas. Agora, ele está evitando-o.
13. Sentado num restaurante, numa cidade estranha, você é abordado subitamente por uma prostituta.
14. Sentado num restaurante, numa cidade estranha, você é abordado subitamente por um travesti.
15. Você é acusado pelas autoridades de ter roubado dinheiro, mas sabe que é inocente e não sabe como provar.
16. (...)

3.9 EXPECTATIVAS

- **OBJETIVO:** levantar as expectativas e necessidades do grupo, bem como o estabelecimento de metas ou desejos do que se quer alcançar.
- **MATERIAL:** papel em branco, caneta, lista de questões – conforme sugestão ao final – flip-chart e pincéis (realizando-se o momento de “Expectativas” apenas verbalmente, utilizam-se, somente, flip-chart e pincéis).
- **DESENVOLVIMENTO:** é necessário fazer uma breve abordagem, em linhas gerais, do que se vai realizar e ressaltar a importância de se questionar, nesse momento, o que se espera alcançar ao final do processo.
 1. Listar, previamente, no flip-chart (ou entregar digitada), questões onde se queira buscar respostas.
 2. Dividir os participantes em subgrupos de quatro ou cinco pessoas.
 3. Distribuir uma cópia da lista de questões digitadas ou mostrar a lista do flip-chart.
 4. Entregar, para cada subgrupo, uma a duas folhas de papel para flip-chart (em branco), para que sejam transcritas as conclusões.
 5. Nomearem cada subgrupo um relator – que apresentará para o grande grupo as respostas do seu subgrupo.
 6. Sugerir que as folhas de flip-chart permaneçam afixadas numa parede ou mural da sala – onde poderão ficar sempre lembradas e consultadas.

Ao final, o educador apresentará o conteúdo do programa ou processo que será desenvolvido.

Lista – sugestões par “Expectativas”

1. O que espero obter participando desse processo?
2. Como será minha contribuição?
3. Espero que não aconteça...
4. Espero que aconteça...
5. O que minha diretoria espera que eu leve desse processo?
6. Uma coisa que quero saber, ao final...
7. Algo novo que espero sair daqui praticando (habilidade).

3.10 ORQUESTRA SINFÔNICA

- **OBJETIVO:** reflexão sobre papéis e organização de grupo e espírito de equipe.
- **MATERIAL:** não necessita nenhum.
- **DESENVOLVIMENTO:**
 1. Inicialmente o grupo estuda vários instrumentos musicais e a mímica a ser orquestrada. Em seguida, selecionam os instrumentos que serão tocados, igualmente por três elementos em média. É escolhido o maestro que deverá fazer a afinação de cada grupo instrumental (tocar mais suave, mais forte, mais agudo, mais grave, mais rápido, mais lento...).
 2. Os músicos se expressam apenas gestualmente e emitindo os sons de seus instrumentos. Feita a afinação, o maestro inicia a regência, da mímica para deleite da platéia invisível, que se emociona e grita “Bravíssimo”.

- **OBSERVAÇÃO:**
 1. Normalmente, o grupo solicita mais tempo par afinação, mas este não é o objetivo.
 2. Variantes: formar coral com seleção de vozes masculinas, femininas...

3.11 CIDADANIA EM PEQUENOS GESTOS

- **OBJETIVO:** favorecer a reflexão sobre a responsabilidade social.
- **MATERIAL:** papel ofício, lápis, folha para flip-chart e flip-chart.
- **DESENVOLVIMENTO:**
 1. Grupo em círculo, sentado, em chão ou cadeira.
 2. Distribuir folhas de ofício e lápis, para cada participante.
 3. Solicitar às pessoas que listem, individualmente, situações vivenciadas na semana anterior, em que o exercício da cidadania deixou de ser realizado. Exemplo: sujar o chão, danificar bens públicos, etc. Tempo.
 4. Formar subgrupos para partilhar das situações e construção de uma lista comum, contendo as ações consideradas mais significativas. Dar duas folhas de flip-chart para cada subgrupo.
 5. Apresentação das listas de cada subgrupo no flip-chart.
 6. Plenária – discutir com o grupo as situações apresentadas, relacionando-as a questões mais amplas, como a poluição industrial, desmatamento, extinção de espécies, animais e vegetais, preservação de bens culturais, etc.
 7. Fechamento: o educador chama a atenção para o compromisso social que deve nortear a relação do homem com o

mundo e para a responsabilidade que todos devem ter com o que é público e representa bem comum.

- **OBSERVAÇÃO:** esta atividade permite às pessoas dar-se conta de que a cidadania é exercida a partir de pequenos atos. Com essa consciência, torna-se possível relacionar vivências do dia-a-dia a situações mais amplas, de modo que o exercício da cidadania – campo dos direitos e deveres – não se restrinja a um discurso desvinculado à vida cotidiana.

O educador deve programar atividades cuja execução diga respeito à ação no ambiente imediato das pessoas, de modo a permitir a percepção e a consciência de que ser cidadão se refere, principalmente à participação e atuação de cada um no meio em que vive.

3.12 A LÂMPADA DE ALADIM

- **OBJETIVO:** expressar valores, necessidades e desejos individuais; perceber os valores do grupo.
- **MATERIAL:** ficha de trabalho, lápis e fita crepe
- **DESENVOLVIMENTO:**
 1. Grupo em círculo, sentado, em chão ou cadeira.
 2. Distribuir lápis e ficha de trabalho a cada participante, pedindo que todos respondam ao que é solicitado, individualmente. Tempo.
 3. Cada pessoa apresenta para o grupo o seu pedido, colocando na ficha de trabalho. O educador prende as fichas na parede, à medida que vão sendo apresentadas, agrupando-as de acordo com os seguintes critérios:
 - Pedidos feitos em benefício próprio.
 - Pedidos feitos em benefício de outro.

- Pedidos feitos em benefício da coletividade.
4. Quando todos os pedidos tiverem sido apresentados, o educador pede ao grupo que tente perceber qual foi o critério adotado para cada subgrupo. Tempo.
5. Plenário – discutir os seguintes pontos:
- Que critérios você pensa terem sido escolhidos pelo educador para o agrupamento dos pedidos?
 - Algum subgrupo contém um número de escolhas maior do que os demais? O que isso significa para você?
 - O que lhe chamou mais a atenção em todos os pedidos?
 - Se fosse dada ao grupo a oportunidade de fazer um pedido, o que você acha que este grupo pediria?
6. Fechamento: o educador reflete com o grupo sobre a importância de todos os pedidos, pontuando o fato de que a satisfação pessoal também é composta pelo bem estar coletivo.
- **OBSERVAÇÃO:** o ponto essencial deste trabalho é a expressão das necessidades, sonhos e desejos pessoais, grupais e coletivos. O educador deve ficar atento para não valorizar um tipo de pedido em detrimento de outro. Todos são legítimos.

No entanto, não pode deixar de analisar com o grupo os eventuais desequilíbrios que favoreçam apenas uma dimensão, possibilitando assim uma reflexão existencial mais profunda. Esta dinâmica pode se utilizada, também, como diagnóstico do grupo quanto às suas necessidades e desejos.

FICHA DE TRABALHO

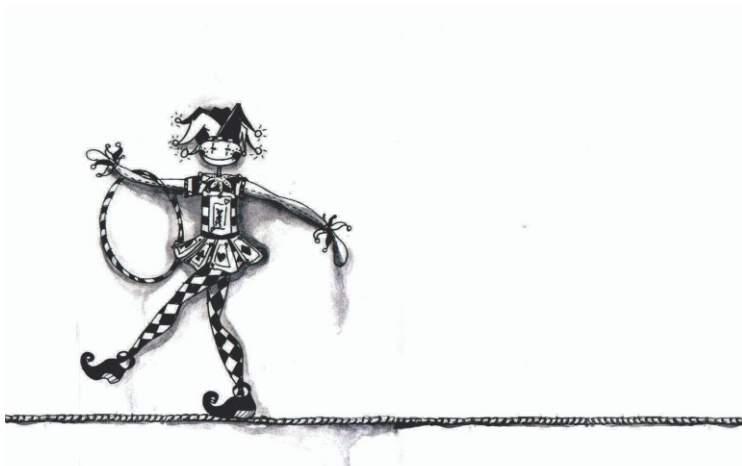
Você encontrou uma lâmpada mágica – a Lâmpada de Aladim. Você tem o direito de fazer um pedido ao seu gênio. Escreva o seu pedido dentro da lâmpada.



3.13 CIDADANIA E SOLIDARIEDADE

- **OBJETIVO:** conscientizar-se da importância da solidariedade na convivência social.
- **MATERIAL:** revistas, jornais, papel ofício, cola, fita crepe, hidrocor, papel metro e pilot.
- **DESENVOLVIMENTO:**
 1. Formar subgrupos.
 2. Distribuir o material pelos subgrupos.
 3. Cada subgrupo deve montar, com o material recebido, um painel no qual apresente situações de solidariedade, em oposição a situações individualistas, dando um título sugestivo para o trabalho. Tempo.

4. Apresentação dos painéis, seguida de discussão sobre os pontos que mais chamarem a atenção do grupo.
 5. Plenário – discutir as seguintes questões:
 - Qual a importância da solidariedade na sociedade contemporânea?
 - Que valores e atitudes são estimulados e referendados socialmente?
 - Que pessoas são exemplos de solidariedade no bairro, na escola e na sociedade?
 6. Fechamento: o educador ressalta para o grupo o valor da solidariedade para o enfrentamento de questões como, habitação, fome, saúde, educação...
- **OBSERVAÇÃO:** este trabalho possibilita uma reflexão sobre o entorno social do grupo, facilitando às pessoas a percepção de situações e comportamentos que refletem atitudes solidárias ou individualistas e que contribuem ou não para a construção da cidadania. É importante que todos percebam que tanto a solidariedade quanto o individualismo estão presentes nos pequenos gestos do cotidiano, demandando uma tomada de posição. A identificação de situações de solidariedade é uma oportunidade de estimular nas pessoas atos de participação, além de ampliar a sua consciência e responsabilidade social.



4. DINÂMICAS DE COOPERAÇÃO



4.1 CORRIDA EM CÂMERA LENTA

Esta dinâmica consiste num dos desafios de fazer as coisas ao contrário. Quem ganha é quem chega por último nessa brincadeira, não o mais rápido, mas o mais lento. Ela é simples. A ideia é que duas ou mais pessoas se posicionem como se fossem fazer uma corrida de 100 metros rasos, mas ao invés de ter 100 metros pela frente terão no máximo 10 centímetros.

Sugere-se a música *Chariots of Fire*, de Vangelis, como fundo musical ao dar a largada da corrida. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=TYJzcUvS NU>

Dá-se um minuto para que os “corredores” cumprir a tarefa. Ganha quem estiver por último no trajeto.

Pode-se também usar como critério de avaliação do resultado final o desempenho de cada corredor, como as caretas que fazem em câmera lenta, sua postura de corredor, seu perfil para a prova, entre outros.

4.2 CADEIRA SOLIDÁRIA

Essa dinâmica é uma variação solidária da tradicional Dança das Cadeiras. Porém, ao contrário do que se faz, que é tirar uma cadeira para ir excluindo um participante e só um ser vitorioso no final, agora se tira a cadeira a cada parada da música, mas os participantes devem ajustar-se e sentar todos nas cadeiras que estão no círculo, sentando, inclusive, um no colo do outro.

Ao final, quando há apenas uma cadeira, todos os participantes devem estar sentados na cadeira.

Uma foto nesse momento é um registro marcante!

4.3 CORRIDA DAS CADEIRAS EM DUPLA

Essa dinâmica deve ser feita em duplas. Coloca-se quatro cadeiras uma do lado da outra, num espaço em que os participantes possam ir de um lado ao outro da sala.

Cada participante sobe encima de uma cadeira, e devem ir se deslocando até o outro lado, subindo os dois numa cadeira e colocando a cadeira vazia a frente, se deslocando os dois para a cadeira vazia e colocando a outra cadeira novamente a frente. Repetir esse movimento até chegar ao outro lado da sala. Fazer devagar para não se machucar e o mais rápido possível para chegar primeiro.

Os demais participantes do grupo ficam torcendo e dando dicas de como fazer ao lado do seu par.

4.4 EXERCÍCIO DA NASA

- **OBJETIVO:** esta é uma dinâmica que visa estabelecer critérios de comparação entre uma decisão grupal e individual, diagnosticar o nível de desenvolvimento realizado numa tarefa grupal dirigida, trabalhando o alcance de consenso grupal. Indicada para grupos em geral, visando ao aspecto recreação (estabelecendo a competição) ou para grupos que buscam o alcance de objetivos através de consenso (enfoque de negociação). O tempo de duração das etapas deve ser: sete minutos para a decisão individual, doze minutos para a decisão grupal. Fica mais dinâmico sendo aplicado em grupos entre quinze e trinta participantes.

- **MATERIAL:** lápis ou caneta, folha de instruções, quadro de itens para a decisão individual, quadro de itens para a decisão grupal, tópicos do “acordo” com a NASA, escore da NASA e Avaliação Final, que deve ser entregue depois de todas as discussões.
- **DESENVOLVIMENTO:**
 1. Dividir o grande grupo em quatro ou cinco subgrupos (ideal de até seis pessoas em cada grupo).
 2. Cada subgrupo deverá estar sentado em cadeiras colocadas em forma de círculo.
 3. Cada participante receberá uma cópia do exercício para as decisões individual e grupal.
 4. Informar o tempo para cada etapa.
 5. Realizar as contagens de pontos, anotando os escores de cada grupo.
 6. Distribuir os tópicos do acordo com a NASA (escores).
 7. Distribuir a folha de avaliação, para mensuração dos resultados.

INSTRUÇÕES:

Você é membro da tripulação de uma nave espacial que programou um “encontro” junto com outra nave na superfície iluminada da lua. Entretanto, dificuldades mecânicas obrigaram sua nave a uma descida forçada, num ponto distante 100 km do planejado. A maior parte do equipamento, na descida forçada, ficou avariada. Sua sobrevivência e dos outros tripulantes depende da capacidade em escolher os itens mais essenciais para esse percurso (vide quadro abaixo).

A seguir, há uma lista de quinze itens de coisas que não ficaram estragadas na descida. Seu trabalho será enumerar esses itens, pela ordem de importância, para alcançar a nave-mãe. Coloque o número 1, para o item mais importante, o número 2, para o segundo mais importante, e assim, sucessivamente, até o número 15, para o menos importante.

- () caixa de fósforos
- () alimento concentrado
- () 100 m de corda náilon
- () pára-quedas
- () um aquecedor portátil
- () duas pistolas de calibre 45
- () uma caixa de leite em pó
- () um mapa estelar
- () uma balsa salva-vidas
- () dois tanques de oxigênio de 100 libras cada um
- () uma bússola
- () cinco galões de água
- () pistolas de sinais luminosos
- () um estojo de pequenos socorros
- () um FM receptor e transmissor, movido à força solar

INSTRUÇÕES PARA A DECISÃO GRUPAL:

Este é um exercício de decisão grupal. Seu grupo deverá conseguir a decisão, usando o método do consenso, o que significa que antes de marcar a seqüência dos itens para a sobrevivência da tripulação espacial, é preciso procurar conseguir o consenso dos demais membros do grupo. Um consenso, normalmente, é difícil de obter. Nem sempre a ordem na decisão

individual terá a aprovação de todos para a marcação da sequência, na decisão grupal. Procure, com a ajuda de todos os membros do grupo, ao menos uma concordância parcial. Eis como se pode conseguir esse consenso:

- Procurar evitar discussões com a finalidade de simplesmente impor a própria idéia, usando mais a lógica.
- Procurar não ajudar o pensamento pela simples razão de querer concordar ou de evitar conflitos. Apoiar, preferencialmente, aquelas soluções com as quais há condições de alguma forma.
- Evitar técnicas de votação, ou a procura de média, etc.

FOLHA DE ESCORES DO "ACORDO" COM A NASA

Cada grupo procurará fazer o escore final, observando o que segue:

- A diferença entre a decisão individual e o escore da NASA dará a resposta certa.
- Se, na decisão individual, em algum item, alguém colocar o 9 e a resposta correta for o 12, então o escore certo será a diferença, isto é, 3.
- Faça a soma dos escores, para comparar com o resultado do grupo.
- Ao final, compare a média individual com a média / resultado da decisão grupal.
- Faça, também, as avaliações individual e grupal.

ESCORE DA NASA

- (15) caixa de fósforo
- (5) alimento concentrado
- (2) 100 m de corda náilon
- (8) pára-quedas
- (13) um aquecedor portátil
- (11) duas pistolas de calibre 45
- (12) uma caixa de leite em pó
- (3) um mapa estelar
- (9) uma balsa salva-vidas
- (1) dois tanques de oxigênio de 100 libras cada um
- (14) uma bússola
- (6) cinco galões de água
- (10) pistolas de sinal luminoso
- (7) um estojo de primeiros socorros
- (4) um FM receptor e transmissor, movido à força solar.

QUADRO DE AVALIAÇÃO

- 0 a 20 → Excelente
- 21 a 30 → Bom
- 31 a 40 → Médio
- 41 a 50 → Fraco
- Acima de 50 → Insuficiente

4.5 INSTA-MENSAGENS

- **OBJETIVO:** Fazer com que os participantes pensem e riam.
- **MATERIAL:** papel e caneta, ou lápis, para cada um dos participantes.
- **DESENVOLVIMENTO:**
 1. O primeiro jogador diz qualquer letra do alfabeto.
 2. O segundo, então, também diz qualquer letra do alfabeto.
 3. O jogo continua com cada jogador contribuindo com uma letra, até que dez letras tenham sido destacadas.
 4. Cada participante deverá escrever essas letras no papel até que todos os jogadores tenham as mesmas dez letras escritas.
 5. Agora, cada um deverá escrever uma mensagem, em estilo telegráfico, com dez palavras, cada uma começando com uma das dez letras escolhidas, sempre na ordem dada. Por exemplo: suponhamos que as letras escolhidas sejam: M, C, S, A, P, E, G, D, T, R; um dos jogadores pode formar uma frase assim: **mande chamar sua avó porque estou gritando de tanta raiva.** É claro que cada um dos participantes tomará caminhos completamente diferentes no emprego das mesmas letras.
 6. Cada um escreverá o seu “telegrama” e, depois que todos tiverem terminado, as mensagens serão lidas em voz alta. E as pessoas sempre poderão recomençar com outras dez letras, se quiserem, criando novas mensagens instantâneas.
- **OBSERVAÇÃO:** como é difícil encontrar palavras que comecem com as letras Q, Z, X, por exemplo, o melhor é não usá-las nas primeiras sete palavras. O número de jogadores não importa. Tecnicamente, até uma pessoa sozinha pode jogar, mas

certamente, o jogo será mais divertido se jogado em pares ou grupos. Caso você prefira, pode dar pontos às palavras ou frases. Como nos telegramas, as palavras que não sejam absolutamente essenciais à clareza do texto, podem ser omitidas, tais como: um, uma, o, a, para, de, (entre outras).

4.6 FIZZ-BUZZ

- **OBJETIVO:** fazer com que as pessoas desenvolvam a capacidade de raciocínio rápido e prestem atenção.
- **MATERIAL:** não necessita de nenhum material.
- **DESENVOLVIMENTO:** nas versões tradicionais, os jogos de Buzz, Fizz e Fizz-Buzz são feitos para vários participantes, sem limites no número deles, e, quando alguém erra, sai do jogo. O último é o ganhador. De acordo com essa teoria, quando alguém erra, os companheiros tendem a rir dele. Por que não rir sem ver algum participante ser eliminado do jogo? Nas versões não-competitivas desses jogos, os jogadores jogam, eventualmente cometem erros e todos riem... Mas o jogo só acaba quando eles chegam ao número 100, sem ninguém errar.

1. Para esse jogo nada familiar de Buzz, marca-se o número sete. Os jogadores contam em voz alta e é proibido dizer qualquer número que tenha um sete (como dezessete) ou que seja um múltiplo de sete (como vinte e um).
2. O primeiro jogador começa dizendo “um”. O segundo diz “dois”. O terceiro (ou o primeiro novamente, se estiverem apenas dois jogando) continua a contagem: “três”. E assim vai até “seis”, quando em vez do seguinte dizer “sete”, ele dirá “Buzz”. E cada vez que um número depois desse “oito” contiver um “sete”, o jogador deve dizer “Buzz” no lugar do número. Assim como o número chamado depois de “seis” é “Buzz”,

depois de “treze” é “Buzz” também (14 é múltiplo de 7), e os jogadores deverão dizer “Buzz” também no lugar de 21, 2, 28, 35, 37, 42, 47, 49 e assim por diante.

3. Um bom jeito de jogar essa versão não-competitiva do Buzz é “Vamos ver se conseguimos chegar ao número 100 sem ninguém errar”. Em vez de competir, os jogadores estarão unidos em torno de um mesmo propósito... E permanecerão unidos nas risadas quando alguém errar e disser “sete” ou “vinte e um” ou “trinta e sete”.

4. É inevitável que alguém erre. E é também considerado um erro quando alguém diz “Buzz” para o número errado – um número que não contenha sete ou não seja múltiplo de sete.

5. O jogo do “Fizz” é muito similar. De fato, a única diferença é que em vez de dizer “Buzz” para o número que tenha “sete” ou que seja múltiplo dele, os jogadores dirão “Fizz” para o número que tenha “cinco”, ou seja, múltiplo de cinco. Assim: 1, 2, 3, 4, “Fizz”, 6, 7, 8, 9, “Fizz”, e assim por diante. Os jogadores podem dizer “Fizz” no lugar de 5, 10, 15, 20, 25, 30, 35, 40, 45, e todos os números da casa do 50, assim como 60, 65, 70, 75, 80, 85, 90, 95 e 100. Como todos os números que contêm cinco, exceto a sequência de 51 a 59, são múltiplos de cinco, “Fizz” é um pouquinho mais fácil de jogar sem errar do que o “Buzz”.

6. E então, os participantes podem brincar de “Fizz-Buzz”. Mais complicado, esse jogo é uma combinação de “Fizz” com “Buzz” e envolve tanto todos os múltiplos de cinco ou os números que tenham o cinco na sua estrutura, como os múltiplos de sete e os números que tenham sete na sua formação. Assim: 1, 2, 3, 4, “Fizz”, 6, “Buzz”, 8, 9, “Fizz”, 11, 12, 13, “Buzz”, “Fizz”, 16, “Buzz”, 18, 19, “Fizz”, “Buzz”, e assim por

diante. O número 57 é “Fizz-Buzz” e 75 é “Buzz-Fizz”. O número 35 pode ser chamado de “Buzz-Fizz” ou “Fizz-Buzz”.

7. Novamente, o objetivo da versão não-competitiva é chegar a 100 sem errar. E então, quando alguém esquecer, tentar seguir o resto do caminho até 100 sem cometer outro deslize. E, então, quando outro ocorre, ver quantos erros estão fazendo AGORA, porque certamente daqui para a frente eles terão aprendido e farão direitinho.

8. Se os jogadores já começaram dominando a técnica de dizer “Buzz” e “Fizz” na hora certa, tente acelera-los, diminuindo o tempo que eles precisam para falar os números, o que aumentará a propensão para errar.

4.7 A PALAVRA DA HORA

- **OBJETIVO:** oferecer uma fonte de diversão para todos.
- **MATERIAL:** não necessita de nenhum material.
- **DESENVOLVIMENTO:**
 1. Alguém escolhe a Palavra da Hora e pela próxima hora – ou dez minutos – ou quanto tempo você programar – toda a frase dita por qualquer participante deverá ter essa palavra. Se a palavra é “habitação”, cada frase que todos disserem deverá ter a palavra “habitação”. Se a palavra é “cooperativa”, você ouvirá uma porção de “cooperativa” nos próximos cinco minutos ou mesmo por meia hora.
 2. Será melhor se a palavra escolhida for um substantivo, um adjetivo ou um advérbio e será preferível se vocês puderem usá-la na frase com um mínimo de sentido ou gramaticalmente correta.
 3. Se a palavra “habitação” for usada de um jeito natural ou óbvio, cada jogador pode encontrar uma maneira de in-

ventar um novo uso para a palavra. Por exemplo, não existe pênalti vermelho para chutar, é claro, mas é muito divertido se todos mantiverem a brincadeira. A cada hora “habitação”.

4.8 CAUSA E EFEITO

- **OBJETIVO:** fazer com que as pessoas desenvolvam a capacidade de raciocínio rápido e prestem atenção.
- **MATERIAL:** não necessita de nenhum material.
- **DESENVOLVIMENTO:**
 1. Considerando que são três jogadores, o primeiro – número 1 – começará o jogo com uma afirmação direta, por exemplo: “fui comer na casa do meu vizinho hoje”. O número 2 pode dizer, por exemplo: “porque na minha casa o forno estragou”. O número 3 deve dar, então, o efeito, o resultado da situação descrita pelo número 1. no exemplo usado, a consequência escolhida pelo número 3 poderia ser: “e comeu tanto que faltou arroz e feijão no resto do mundo por dois anos”.
 2. Num jogo com apenas dois jogadores, o número 1 diz a afirmação original, o número 2 dá a causa e o número 1 conta o efeito.
 3. Se forem quatro jogadores, o número 4 espera a próxima rodada, quando, então, o número 2 fará a afirmação original, número 3 dará a causa, o número 4 o efeito e o número 1 espera a próxima rodada. Se forem mais de quatro jogadores, podem fazer de maneira similar, com dois ou mais jogadores esperando a sua vez.
 4. O jogo acaba quando cada jogador tiver tido a oportunidade de começar a rodada. Mas se os participantes estiverem se divertindo, porque não começar tudo de novo e de novo...??

4.9 AQUELE SELVAGEM LUGAR AZUL

- **OBJETIVO:** fazer com que as pessoas desenvolvam a capacidade de utilizar o tempo vago com pensamentos direcionados.
- **MATERIAL:** não necessita de nenhum material.
- **DESENVOLVIMENTO:** admitir que o devaneio não é ativo é um erro. As pessoas quando estão devaneando estão fazendo ou pensando em alguma outra coisa, está se preocupando e utilizando seus músculos criativos e a imaginação. Se ela voltar seu pensamento para suas metas, certamente poderá atingir objetivos futuros que se proponham a alcançar. Uma pessoa que sonha que terá sua casa própria pode se agarrar a esse sonho e persegui-lo, tornando-se uma pessoa motivada para alcançar isso. Alguém que em seus devaneios ajude um grupo a alcançar seu objetivo será um líder de sucesso. Assim, em que tipo de devaneio você pode orientar seus cooperativados?

As pessoas realmente gostam de responder a perguntas como as que estão abaixo, para a qual cada um pode dar uma resposta diferente. Você provavelmente não quer despejar todas as perguntas sobre eles em uma única sessão; portanto, guarde algumas para os outros dias. Sinta-se livre, para adicionar outras perguntas do seu gosto – e, se você realmente prestar atenção às respostas, elas poderão ser instrutivas para você também.

- Se você tivesse um milhão de reais, o que faria com ele?
- Se alguém lhe desse esse mesmo milhão de reais com a recomendação de que não deveria gastar nenhum centavo consigo mesmo, o que você faria com ele?
- Qual o período de tempo que você gostaria de visitar se pudesse viajar no tempo e por quê?

- Suponhamos que você realmente pudesse viver nesse tempo que já passou e não apenas visita-lo. Em qual era você gostaria de viver?
- Se você pudesse fazer três pedidos, quais seriam eles?
- Se você fosse presidente por um dia, o que você faria?
- Se você pudesse ter o poder de fazer as leis, quais leis você faria?
- Se você tivesse um dia para mostrar sua cidade a um visitante estrangeiro, o que você lhe mostraria?
- Se você pudesse ter uma estação o ano inteiro, qual seria ela? Por quê?
- Se você fosse encarregado de administrar uma cooperativa, que atitudes tomaria?
- Que super poder você gostaria de ter e o que faria com ele?
- Se você fosse redesenhar a sua casa do jeito que quisesse, como faria isso?
- Suponhamos que você pudesse morar onde quisesse, onde moraria?
- Se você fosse famoso, quem seria?

4.10 ACERTANDO NA MOSCA

- **OBJETIVO:** desenvolver a integração social, o espírito de equipe e a concentração.
- **MATERIAL:** barbante / caneta / garrafa
- **DESENVOLVIMENTO:**
 1. O grupo em círculos.
 2. No centro do chão coloca-se uma garrafa (a mosca). Cada participante recebe a ponta de um barbante que vai até o centro da roda e é cortado.

3. As pontas centrais são amarradas entre si (teia) e nesse nó central pendura-se uma caneta (aranha).
 4. O desafio é, num trabalho coletivo de equilíbrio de forças, introduzir a caneta no gargalo da garrafa.
- **OBSERVAÇÃO:** fazer dois ou mais grupos ao mesmo tempo, observar quantas vezes cada grupo consegue o objetivo num tempo determinado. E aí vira competição. O jogo pode ser feito com grupos mistos de crianças e adultos e não há limites numéricos. Em vistas a uma maior rapidez os barbantes podem já estar cortados antecipadamente.

4.11 ESTÁTUA

- **OBJETIVO:** desenvolver a expressão simbólica corporal, a imaginação, a atenção e controle corporal.
- **MATERIAL:** não necessita nenhum.
- **DESENVOLVIMENTO:**
 1. O educador propõe um tema, por exemplo, habitação. Uma pessoa vai à frente para montar uma estátua humana com quantas pessoas achar necessárias. A escolha se baseia na imaginação do escultor: as pessoas se submetem à modelação, fazendo a expressão determinada.
 2. Aí está a estátua que, para aquela pessoa, melhor comunica a idéia de habitação.
 3. Depois de pronta, o grupo vai discutindo e modificando-a, conforme nova visão sobre o tema.
 4. Esse exercício torna-se bastante rico se for ligado ao conteúdo que está sendo trabalhado.

5. A busca da melhor escultura, que sintetize e traduza o tema, é envolvente e quando se chega à estátua ideal, a satisfação grupal é grande.

4.12 PROCESSOS DE TRABALHO

- **OBJETIVO:** discutir formas de organização do processo de trabalho; discutir as diferenças entre os dois tipos: ritmo, produto final, envolvimento individual.
- **MATERIAL:** massinha de modelar / ordens de serviço / caixa para recolher peças.
- **DESENVOLVIMENTO:** dois grupos de igual número que irão trabalhar paralelamente. Um monitor para cada grupo.

1º grupo:

1. Ficam parados em fila indiana como numa linha de montagem, cada um recebe sua massinha com um cartão contendo uma ordem de serviço: confecção de pés, pernas, tronco, braços, mãos, cabeça.
2. Um desconhece a norma do outro e, portanto, não sabe o que se formará ao final: a produção de um boneco.
3. O monitor cobra pressa.
4. Ao término das peças, o monitor passa puxando uma caixa aonde as pessoas sequencialmente vão montando o “produto final”.

2º grupo:

1. Sentados em roda. O monitor ordena a montagem de um boneco com a participação de todos.
2. Ele cobra pressa e estimula o andamento.

4.13 TELEFONE SEM FIO

- **OBJETIVO:** desenvolver a criatividade, a cooperação e a expressão corporal.
- **MATERIAL:** folha de papel e lápis.
- **DESENVOLVIMENTO:**
 1. Grupo em pé, em coluna.
 2. O último participante deverá fazer um desenho com o seu dedo nas costas do colega que está na sua frente.
 3. Esse passará o mesmo desenho para o próximo da coluna, até chegar ao primeiro da coluna, que deverá desenhar em uma folha de papel e apresentá-lo aos demais.

4.14 FORMAS COM O CORPO

- **OBJETIVO:** dar-se conta da importância de cada indivíduo no processo grupal.
- **MATERIAL:** não necessita nenhum.
- **DESENVOLVIMENTO:**
 1. Formar subgrupos de aproximadamente sete pessoas.
 2. Os subgrupos espalham-se pela sala. O educador explica que dirá uma palavra e, simultaneamente, cada subgrupo deverá compor com seus corpos, sem falar, uma imagem que corresponda à palavra dita.
 3. Dizer cada palavra dando um pequeno tempo para criação da forma. Sugestões de palavras: casa – coração – avião – cama – ponte – barco – vela – estrela, etc.
 4. Plenário – o grupo comenta o trabalho, analisando a criatividade dos subgrupos, a cooperação e como se sentiram durante a construção das formas.

- **OBSERVAÇÃO:** nesta dinâmica, a inclusão do corpo possibilita que algumas dificuldades de expressão sejam observadas e levanta elementos que indicarão a direção a tomar no trabalho com o grupo. Por exemplo: grupos cujos movimentos são contidos e presos necessitam de atividades corporais. Além disso, cria um clima de colaboração e alegria, importante para o processo grupal. Esta atividade pode abrir novas possibilidades para outros trabalhos semelhantes, nos quais se pretenda aprofundar alguns dos aspectos escolhidos, como cooperação, criatividade, familiaridade com o próprio corpo, etc. Como o grupo é dividido em subgrupos e todos realizam a atividade ao mesmo tempo, evitam-se as críticas e a autocensura e possibilita-se uma expressão mais solta e espontânea. A divisão dos subgrupos deve ser feita de forma a possibilitar a ampliação dos vínculos no grupo. O fato dos integrantes não falarem entre si estimula a criatividade. É importante que o educador observe como cada subgrupo toma suas decisões e chega ao resultado final – se alguém domina, se todos contribuem, se alguém exclui ou é excluído, se quebram a regra do silêncio, etc.

4.15 A FAMÍLIA DOS ANIMAIS

- **OBJETIVO:** promover a integração do grupo.
- **MATERIAL:** cartões com nomes de animais.
- **DESENVOLVIMENTO:**
 1. Distribuir cartões para os participantes do grupo. Em cada cartão está escrito o nome de um animal. Conforme o número de componentes que se deseja no subgrupo, repete-se o nome do animal num número (X) de cartões.

2. Depois que todos estiverem de posse do seu cartão, pedir que andem pela sala (pode ser ao som de uma música), procurando seus iguais.
3. Para encontrar os iguais, ao se aproximar de um companheiro, a pessoa fará o som de seu animal.
4. Quando todos tiverem se encontrado, os subgrupos estarão formados.

4.16 CAIXA DE CARTÕES

- **OBJETIVO:** desenvolver atividades de auto-conhecimento.
- **MATERIAL:** caixa e cartões.
- **DESENVOLVIMENTO:**
 1. Preparar uma caixa de cartões com várias formas básicas: círculos, triângulos, quadrados, retângulos.
 2. Fazer essas formas em três tamanhos (pequeno, médio e grande) e quatro cores (azul, verde, vermelho e amarelo).
 3. Usar as formas para dividir o grupo em subgrupos, utilizando diversas combinações, como, por exemplo:
 - Distribuir as figuras pequenas e dividir o grupo em quatro subgrupos pela forma – os círculos, os triângulos, os quadrados e os retângulos.
 - Distribuir os círculos e dividir o grupo em três subgrupos pelo tamanho da figura – círculos pequenos, círculos médios, círculos grandes.
 - Distribuir todos os tipos de figuras e dividir o grupo em quatro subgrupos pela cor – figuras vermelhas, figuras amarelas, figuras azuis e figuras verdes.
 - E assim por diante. De acordo com o número de subgrupos que se deseja, fazer diversas combinações, usando

atributos combinados: triângulos pequenos azuis, triângulos pequenos vermelhos, quadrados grandes amarelos, etc.

4.17 CAIXINHA SURPRESA

- **OBJETIVO:** desenvolver atividades de integração.
- **MATERIAL:** caixa contendo cartões com nomes de ações.
- **DESENVOLVIMENTO:**
 1. O educador prepara uma série de cartões com ações que envolvam movimentos, como: digitar, bater bolo, varrer a casa, jogar futebol, tocar violão, soltar pipa...
 2. De acordo com o número de participantes que deseja em cada subgrupo, o educador calcula o número de cartões com uma mesma função. Exemplo: se cada subgrupo tiver seis elementos e forem cinco subgrupos, são necessários cartões com cinco ações diferentes, sendo que cada ação deve repetir-se em seis cartões. Logo, ao todo, serão preparados 30 cartões com cinco ações, cada uma repetida seis vezes.
 3. Solicitar que cada participante retire um cartão da caixa-surpresa, sem mostrá-lo a mais ninguém.
 4. Quando todos tiverem sorteado o seu cartão, pedir que se movimentem pela sala, executando a ação que cabe a cada um, procurando as pessoas que realizam ação semelhante à sua.

4.18 DESCOBRINDO A QUEM PERTENCE (DUPLAS)

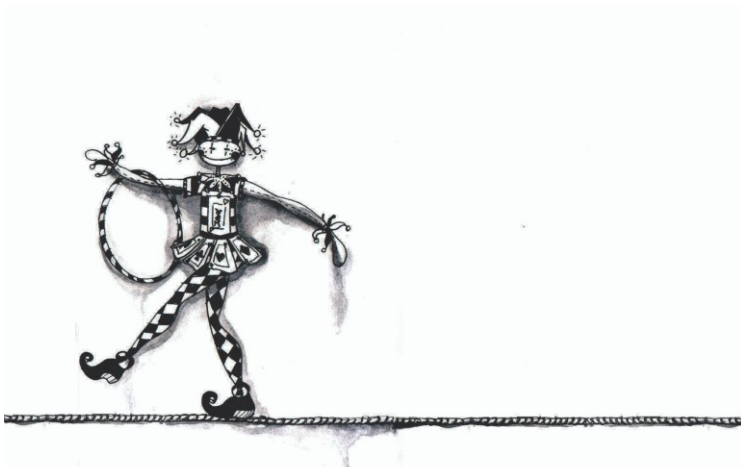
- **OBJETIVO:** desenvolver atividades de integração.
- **MATERIAL:** objetos de uso pessoal dos participantes.

- **DESENVOLVIMENTO:**
 1. O educador divide o grupo em duas metades.
 2. Uma metade do grupo dá ao educador um objeto de uso pessoal. O educador mistura os objetos e os distribui pela outra metade, que sai à procura de seus donos. Não é permitido falar.
 3. Ao encontrar o dono do objeto recebido, forma-se par com ele.

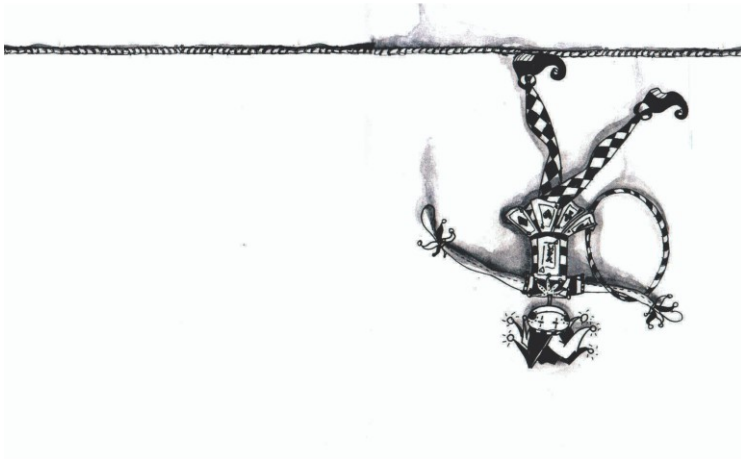
- **OBSERVAÇÃO:** esta atividade objetiva, também, estabelecer as relações no grupo. É divertida e usa a curiosidade do grupo como detonadora de uma busca. Pode ser feita no início de um grupo e repetida sempre que se deseja um clima mais descontraído.

4.19 FILA POR ORDEM ALFABÉTICA

- **OBJETIVO:** desenvolver atividades de integração.
- **MATERIAL:** não necessita nenhum.
- **DESENVOLVIMENTO:**
 1. Pedir que o grupo faça uma fila por ordem alfabética o mais rapidamente que conseguir.
 2. Quando a fila estiver pronta, checar se está correta. Formar os subgrupos, separando o número de componentes que deseja pela ordem da fila. Exemplo: os seis primeiros, os seis subseqüentes, e assim por diante.



5. DINÂMICAS DE COMPETIÇÃO



5.1 CRIAR PARÓDIAS DE MÚSICAS

Uma maneira divertida de dinamizar um grupo ou uma sala de aula são as paródias musicais. Para que isso funcione, é preciso fazer previamente um levantamento com o grupo quais são as músicas que todos conhecem, qual é a que está tocando mais nas emissoras rádios, as que todos escutam.

A partir daí, pode-se trabalhar o tema com o grupo, problematizar as questões importantes e depois dividir a turma em sub-grupos e dar um tempo para que eles confeccionem uma paródia a partir do que foi trabalhado sobre o tema da aula ou do encontro do grupo.

Você vai se impressionar com a criatividade do resultado final. A partir de cada paródia, o sub-grupo pode explicar porque optou por cada aspecto do tema que escolheu, e você como coordenador/a do debate pode aproveitar para aprofundar o que antes não havia aparecido na discussão.

5.2 BALÕES NA CINTURA

- **OBJETIVO:** desenvolver atividades de integração.
- **MATERIAL:** balões.
- **DESENVOLVIMENTO:** este é um vitalizador excelente para momentos de recreação e confraternização. É mais animado com o auxílio de música. O educador solicita a formação de dois grupos, voluntários. Distribui dois ou três balões e barbantes para cada pessoa e orienta que cada um amarre/prenda os seus balões à cintura. Quando todos estiverem com os seus balões devidamente amarrados à cintura, ele orienta:

1. *“Cada grupo tentará estourar os balões do outro grupo, durante o tempo de três minutos;”*
2. *“À medida que o participante ficar totalmente sem balão, sai automaticamente do jogo;”*
3. *“Ao final dos três minutos, o grupo que tiver mais balões CHEIOS será o vencedor;”*

Em outra atividade com balões, o educador informa que todos receberão um balão e um palito. Cada pessoa deverá PRESERVAR o seu balão.

1. *“Vou colocar uma música e vocês terão dois minutos ou durante o tempo que a música estiver tocando.”*

A tendência de todos é querer estourar o balão do outro. Mas, foi dito apenas que cada um PRESERVASSE o seu balão. NÃO que estourasse o do outro. Vale uma reflexão no final.

5.3 COMO SEGUIR INSTRUÇÕES

- OBJETIVO: desenvolver a capacidade de prestar atenção.
- MATERIAL: texto.
- DESENVOLVIMENTO: distribuir o texto para atividade e posterior reflexão.

COMO SEGUIR INSTRUÇÕES

1. Leia tudo antes de fazer qualquer coisa, mas trabalhe o mais depressa possível.
2. Coloque o seu nome no extremo superior direito desta folha, começando pelo sobrenome.

3. Coloque um círculo ao redor da palavra “sobrenome”, na frase 2.
4. Sublinhe as palavras “extremo superior direito” da frase 2.
5. Encerre num círculo, o título desta página.
6. Coloque sua assinatura debaixo do título.
7. Na frase 4, coloque um círculo ao redor da palavra “sublinhe”.
8. Sublinhe toda a frase número 7.
9. Escreva o nome da capital do seu estado na linha a seguir _____.
10. Coloque um “x” no extremo inferior esquerdo desta folha.
11. Trace um círculo ao redor do “x” que você acaba de pôr.
12. Escreva o nome de sua cidade natal.
13. Coloque um círculo na palavra “capital” da frase 8.
14. Diga em voz alta o seu nome ao chegar aqui.
15. Se você acredita ter seguido corretamente as instruções até aqui, diga “segui todas”.
16. Conte em voz alta, em tom normal, em contagem regressiva, de 10 a 1.
17. Agora que você acabou de ler todas as instruções, com toda a atenção, faça somente o que lhe pedem as instruções 1 e 2. Não dê nenhuma importância às outras instruções.
18. Por favor, não revele esta prova com comentários ou explicações. Se leu tudo até aqui, procure fingir que ainda está escrevendo. Vamos ver quanta gente lê, realmente, as instruções de maneira correta.

5.4 EMPURRANDO E ABRAÇANDO

- OBJETIVO: desenvolver a integração no grupo e relaxamento.
- MATERIAL: não necessita nenhum.
- DESENVOLVIMENTO: vitalizador muito bom para ser aplicado bem no meio de uma palestra, após um longo período em que as pessoas estiverem sentadas. Puramente para uma boa esticada.

1. O educador pede que todos fiquem de pé, sem nada nas mãos, dêem uma espreguiçada legal, uma bocejada e formem par com a pessoa do seu lado.

- *“Fiquem frente a frente um do outro, mãos espalmadas, coladas umas nas da outra pessoa;”*
- *“Mantenham as mãos juntas e vão se afastando os pés, até vocês ficarem inclinados e apoiados um no outro, encontrando o ponto de equilíbrio.”*
- *“Agora, sem soltar as mãos, vão se aproximando... aproximando, até que as mãos fiquem bem esticadas lá em cima, bem alongadas.”*
- Nesse momento, nada como um rápido abraço, *“oi, tudo legal? Que bom estar aqui com você!”* e etc.

5.5 MAIS PEÇAS DE ROUPA

Essa dinâmica de grupo consiste na tarefa simples de escolher um integrante/líder do grupo para ser o que vai vestir as roupas dos demais integrantes.

Primeiramente, divide-se o grupo em dois sub-grupos. Dá-se um tempo para cada participante separa uma peça de

roupas que está usando para vestir no seu representante. Depois de algum tempo, encerra-se a tarefa da “vestimenta” do líder e, em público, vai-se tirando peça por peça e contando quantas ele está vestido.

Caso o grupo esteja num local hospedado, num evento ou treinamento/formação de vários dias, pode-se liberar para que os participantes busquem roupas nos quartos, o que vai fazer uma amplificação do número final e a brincadeira vai ficar ainda mais divertida.

5.6 JOGO DAS DIFERENÇAS

- **OBJETIVO:** facilitar a percepção de si mesmo; perceber se a auto-imagem corresponde à imagem que o grupo faz de sua pessoa.
- **MATERIAL:** não necessita nenhum.
- **DESENVOLVIMENTO:**
 1. Todos de pé, no centro da sala.
 2. O educador explica que lerá sempre duas características opostas e que cada pessoa deve posicionar-se à esquerda ou à direita, de acordo com a imagem que tem de si em relação às qualidades lidas.
 3. O educador indica uma característica à sua direita e outra à sua esquerda. As pessoas devem se posicionar de acordo com a característica com que se identificam.

Sugestões de características:

Alto	Baixo
Gordo	Magro
Tímido	Desinibido
Aagitado	Calmo

Falante	Calado
Paquerador	Não paquerador
Festeiro	Caseiro
Preguiçoso	Trabalhador
Risonho	Sério
Dependente	Independente
Seguro	Inseguro
Confiante	Desconfiado

4. Os participantes, após cada posicionamento, devem observar os que se encontram ao seu lado e os que se colocaram no lado oposto. Registrar mentalmente suas observações.

5. Após os posicionamentos relativos a cada par de características, todos voltam para o centro e o educador lê mais um par de qualidades.

6. Plenário – discutir com o grupo as observações de cada pessoa sobre si e os demais:

- O que mais lhe chamou a atenção nos outros?
- Como você se sentiu em relação às características escolhidas?
- A imagem que você tem de si corresponde à que os outros têm de você?

- **OBSERVAÇÃO:** é um trabalho, aparentemente, leve e descontraído. Contudo, pode tocar em pontos que revelem situações sofridas e conflitantes referentes à auto-imagem, exigindo conhecimento prévio do grupo e dos participantes entre si, para evitar atribuições infundadas, preconceitos e estereótipos.

O educador precisa estar atento para o clima criado durante o trabalho. Em caso de surgirem questões pessoais mais densas, deve procurar deixar claro para o grupo que a percep-

ção de cada pessoa sobre si mesma é diferente do que os outros percebem dela. Essas diferentes percepções não traduzem verdades ou mentiras, mas modos de ver distintos. O importante é que cada um procure entender o que faz (ou aparenta) para produzir nos demais determinada impressão. Essa impressão deve ser avaliada, porque pode sinalizar mudanças que necessitem ocorrer para que a convivência com os outros se torne mais fácil.

É importante, ainda, que o educador deixe claro que as características que cada um se atribui ou atribui ao outro referem-se à sua percepção num determinado momento, e que esta percepção pode vir a modificar-se no processo de crescimento de cada um.

Por outro lado, o educador não deve preocupar-se com o fato da pessoa não registrar mentalmente todos os posicionamentos, pois o que conseguir gravar é, provavelmente, o mais significativo para ele.

5.7 EXPLOÇÃO DO ANIMADOR

- **OBJETIVO:** criar impacto nos participantes do exercício grupal através de uma dramatização exagerada, a fim de sentir melhor as reações dos indivíduos.
- **MATERIAL:** não necessita nenhum.
- **DESENVOLVIMENTO:**
 1. O educador aproveita o debate ou discussão sobre um tema qualquer, pára, de repente, e diz com energia: “Vocês não estão se interessando suficientemente. Estou até doente e cansado em ver esse comportamento, esse desinteresse. Caso não tomem maior seriedade, interrompo, agora mesmo, esse debate!”

2. O grupo, assim desconcertado repentinamente, manifestará reações que podem ser de aprovação e, sobretudo, de reprovação dessa atitude violenta do educador.
3. A esta altura, o educador, já calmo e tranqüilo, dirá que estava dramatizando a fim de ver a reação das pessoas do grupo.
4. A seguir, pedirá aos participantes que manifestem suas reações de temor, de culpa, de inocência, diante da explosão do educador.
5. Convém notar que a aplicação deste exercício exige certa maturidade e preparo do grupo.

5.8 RELAÇÕES HUMANAS

- OBJETIVO: discussão das relações humanas.
- MATERIAL: texto.
- DESENVOLVIMENTO: aplicação do texto e discussão

RELAÇÕES HUMANAS

1. As seis palavras mais importantes:
ADMITO QUE O ERRO FOI MEU.
2. As cinco palavras mais importantes:
VOCÊ FEZ UM BOM TRABALHO.
3. As quatro palavras mais importantes:
QUAL A SUA OPINIÃO?
4. As três palavras mais importantes:
FAÇA O FAVOR.

5. As duas palavras mais importantes.
MUITO OBRIGADO.

6. A palavra mais importante:
NÓS.

7. A palavra menos importante.
EU.

5.9 OS DEZ MANDAMENTOS DAS RELAÇÕES HUMANAS

- OBJETIVO: discussão das relações humanas.
- MATERIAL: texto.
- DESENVOLVIMENTO: aplicação do texto e discussão em grupo.

OS DEZ MANDAMENTOS DAS RELAÇÕES HUMANAS

1. FALE com as pessoas. Nada há tão agradável e animado quanto uma palavra de saudação, particularmente hoje em dia, quando precisamos mais de “sorrisos amáveis”.
2. SORRIA para as pessoas. Lembre-se que acionamos 72 músculos para franzir a testa e somente 14 para sorrir.
3. CHAME as pessoas pelo nome. A música mais suave para muitos ainda é ouvir seu próprio nome.

4. SEJA amigo e prestativo. Se você quiser ter amigos, seja amigo.
5. SEJA cordial. Fale e aja com toda sinceridade: tudo o que você fizer, faça-o com todo o prazer.
6. INTERESSE-SE sinceramente pelos outros. Lembre-se que você sabe o que sabe, porém não sabe tudo o que os outros sabem. Seja sinceramente interessado pelo outros.
7. SEJA generoso em elogiar, cauteloso em criticar. Os líderes elogiam. Sabem encorajar, dar confiança, e elevar os outros.
8. SAIBA considerar os sentimentos dos outros. Existem três lados numa controvérsia: o seu, o do outro e o lado de quem está certo.
9. PREOCUPE-SE com a opinião dos outros. Três comportamentos de um verdadeiro líder: ouça, aprenda e saiba elogiar.
10. PROCURE apresentar um excelente serviço. O que realmente vale em nossa vida é aquilo que fazemos para os outros.

5.10 O ENCONTRO ENTRE DOIS GRUPOS

- OBJETIVO: melhorar as relações entre dois grupos de pessoas; explorar a interação de grupos.
- MATERIAL: folhas grandes de cartolina ou um quadro-negro.

- **DESENVOLVIMENTO:**
 1. O exercício inicia com uma reunião geral. O educador explica os objetivos e o funcionamento do trabalho.
 2. Formam-se dois subgrupos. Cada um deverá responder, numa das folhas de cartolina, às seguintes perguntas:
 - 1º) Como o nosso grupo vê o outro grupo?
 - 2º) Como o nosso grupo pensa que somos vistos pelo outro grupo?

Isso levará aproximadamente uma hora.
 3. Reúnem-se novamente os dois subgrupos numa assembleia, e um representante de cada irá ler e expor em público o que estiver marcado na cartolina ou no quadro. O educador procurará manter a disciplina da reunião, não permitindo explicações ou defesas por parte do grupo adversário.
 4. Os dois grupos novamente se reúnem separadamente para planejar uma resposta às observações feitas na exposição anterior. Este trabalho poderá levar aproximadamente mais meia hora.
 5. Forma-se novamente assembleia para expor as reações dos grupos e fazer comentários acerca do exercício.

5.11 INTEGRAÇÃO DE UM GRUPO HOSTIL

- **OBJETIVO:** criar no grupo, considerado hostil, um clima positivo; integrar um grupo que resiste ao treinamento.
- **MATERIAL:** um quadro-negro ou diversas cartolinas (1m x 0,50), lápis ou caneta, folhas em branco.
- **DESENVOLVIMENTO:** Quem trabalha com grupos enfrenta, não raras vezes, grupos considerados hostis. A hostilidade pode ter várias origens, tais como:

- Quando os participantes não têm vontade de assistir aos cursos de treinamento;
- Quando os participantes forem enviados, por ordem dos chefes, patrões e superiores, contra a própria vontade;
- Quando o grupo tem preconceitos formados contra o curso ou contra os professores ou animadores;
- Quando o grupo tem uma mentalidade já formada, acreditando não aprender nada de novo, sentindo-se auto-suficiente;
- Quando as pessoas se sentem, por assim dizer, saturadas com cursos, congressos, simpósios e seminários;
- Quando as pessoas que seguirem o curso sentirem que serão obrigadas a mudar de comportamento, de pensar e de sentir.

Diante de um grupo em que predominam estes elementos negativos, pode-se aplicar o seguinte exercício:

1. O educador, sentindo que os participantes do treinamento apresentam, na sua maioria, resistência ao curso, o que é facilmente observável, pelo comportamento (por exemplo, modo de agrupar-se, distante do educador), pede que formem subgrupos de três, com as pessoas mais próximas.
2. A cada subgrupo será distribuída uma folha, na qual deverão responder à seguinte pergunta: “Como vocês se sentem em estar aqui?” Solicita-se que cada subgrupo faça uma listagem das razões.
3. A seguir, o educador pedirá que cada subgrupo faça a leitura de sua listagem, que será escrita no quadro-negro ou na cartolina, caracterizando os pontos considerados positivos e negativos.

4. Usando os mesmos trios, o educador pede para responder à segunda pergunta: “Como vocês se sentem com a minha presença aqui?”
5. Novamente, as respostas serão lançadas no quadro-negro ou na cartolina, realçando-se os pontos positivos e negativos.
6. Finalmente, o educador formula a terceira pergunta: “Como vocês se sentem em relação à pessoa que os mandou para o curso?”, cujo resultado será lançado no quadro-negro ou na cartolina, destacando novamente os aspectos positivos e negativos.
7. A seguir, forma-se o plenário, para uma análise geral das respostas dadas às três perguntas. Geralmente, pode-se observar que nas respostas à primeira pergunta, predominam os aspectos negativos, e na segunda e terceira aparecem mais os positivos, o que demonstra que houve mudança de clima no curso e maior integração.

5.12 EFICIÊNCIA DE UM TRABALHO EM EQUIPE: A CORRIDA DE CARROS

- **OBJETIVO:** demonstrar rapidez num trabalho de equipe; desenvolver agilidade mental e capacidade de raciocínio, desenvolver a imaginação e a criatividade.
- **MATERIAL:** uma cópia da Corrida de Carros, conforme se encontra no final do exercício, lápis ou caneta.
- **DESENVOLVIMENTO:**
 1. A tarefa de cada subgrupo consiste em resolver, na maior brevidade possível, o problema da Corrida de Carros, conforme explicação na folha, que será entregue a cada membro do grupo.

2. A seguir, lê-se, em voz alta, o conteúdo da folha, e formam-se os diversos subgrupos para o início do exercício.
3. Todos os subgrupos procurarão resolver o problema da Corrida de Carros, com a ajuda de toda a equipe.
4. Obedecendo às informações constantes na cópia da Corrida de Carros, a solução final deverá apresentar a ordem em que os mesmos carros estão dispostos com a respectiva cor, conforme chave anexa.
5. Será vencedor da tarefa, o subgrupo que apresentar por primeiro a solução do problema.
6. Terminado o exercício, cada subgrupo fará uma avaliação acerca da participação dos membros da equipe, na tarefa grupal.
7. O educador poderá formar o plenário com a participação de todos os membros dos subgrupos, para comentários e depoimentos.

A CORRIDA DE CARROS

Oito carros, de marcas e cores diferentes, estão alinhados, lado a lado, para uma corrida. Estabeleça a ordem em que os carros estão dispostos, baseando-se nas seguintes informações:

1. O Ferrari está entre os carros vermelhos e cinza.
2. O carro cinza está à esquerda do Focus.
3. O Mc Laren é o segundo carro à esquerda do Ferrari e o primeiro à direita do carro azul.
4. O Celta não tem carro à sua direita e está logo depois do carro preto.
5. O carro preto está entre o Celta e o carro amarelo.

6. O Astra não tem carro algum à esquerda: está à esquerda do carro verde.
7. À direita do carro verde está o Gol.
8. O Focus é o segundo carro à direita do carro creme e o segundo à esquerda do carro marrom.
9. O Fusca é o segundo carro à esquerda do Palio.

A solução:

1. O Astra, cor azul.
2. O McLaren, cor verde.
3. O Gol, cor vermelha.
4. O Ferrari, cor creme.
5. O Fusca, cor cinza.
6. O Focus, cor amarela.
7. O Palio, cor preta.
8. O Celta, cor marrom.

5.13 ENGANANDO O GRUPO

- **OBJETIVO:** focalizar a atenção sobre a confiança e a desconfiança, sobre a honestidade e a desonestidade, como medidas defensivas nas relações interpessoais.
- **MATERIAL:** folhas de papel, lápis ou caneta.
- **DESENVOLVIMENTO:**
 1. O educador seleciona quatro ou cinco voluntários para que relatem três incidentes ocorridos durante a infância. Esses incidentes podem ser verdadeiros ou fictícios, ou, ainda, um verdadeiro e dois fictícios, ou dois verdadeiros e um fictício. Fica a critério dos relatores a forma de relato, bem como

a seqüência. Deverão procurar não revelar quais os incidentes verdadeiros e quais os fictícios.

2. Caberá aos membros participantes adivinhar quais os incidentes verdadeiros e quais os fictícios. Cada membro procura anotar na sua folha os incidentes que julgar como certos e como fictícios.

3. Após o relato dos incidentes, e ouvindo o relator sobre os que foram verdadeiros e os fictícios, cada qual fará a contagem de quantas vezes foi enganado pelos relatores. Pode-se fazer um resumo no quadro-negro, para ver a freqüência dos enganos e acertos.

4. Prossegue-se o exercício, formulando o educador, as seguintes perguntas:

- Como se sentiram os relatores, no conflito entre a disposição para dizer a verdade e a busca de fantasiar uma mentira?
- Como se sentiram quando procuraram enganar o grupo?
- Que estratégias adotaram?
- Como se sentiram os participantes do grupo, sabendo que estavam ou não sendo enganados pelos relatores?
- Por que alguns participantes se deixaram enganar mais facilmente do que outros?
- Lembre-se de ocasiões em que foram enganados ou enganaram os outros, o que sentiram?

Ao finalizar o exercício, podem-se ouvir depoimentos sobre o mesmo.

5.14 TÉCNICA DE PRESSIONAMENTO

- **OBJETIVO:** investigar os sentimentos de poder – dependência - competição entre os participantes; vivenciar as emoções interpessoais da hostilidade e da competição.
- **MATERIAL:** não necessita nenhum.
- **DESENVOLVIMENTO:**
 1. O educador coloca as duas pessoas de pé, frente a frente, no centro do grupo.
 2. As duas pessoas receberão as seguintes instruções:
 - Um de vocês coloque as mãos nos ombros do outro e pressione-o para o chão. Pode usar o método que quiser para derrubá-lo, mas ele tem que ficar de costas, ou fazer o que quiser. Depois disso, você tem de auxiliá-lo a pôr-se de pé. Novamente, ele auxiliará ou resistirá, conforme o que sentir. Terminado o exercício, invertem-se os papéis, repetindo tudo da mesma maneira.
 3. Durante o exercício, o restante dos participantes serão os observadores.
 4. Após uns sete a oito minutos, os membros de ação e os observadores farão os comentários sobre as suas observações e reações.

5.15 ESCLARECIMENTO DE VALORES

- **OBJETIVO:** demonstrar que o conceito de valores varia de acordo com a pessoa; conscientizar os membros participantes sobre o problema de valores diferentes.
- **MATERIAL:** papel em branco, lápis ou caneta. Redação de três frases.

- **DESENVOLVIMENTO:**
 1. O educador explica inicialmente o exercício, e a seguir distribui uma folha com frases para cada membro, para que possa escolher uma dentre as três que achar a mais importante. As três frases podem ser, por exemplo:
 - Ser generoso com as demais pessoas.
 - Ser seu próprio chefe.
 - Ter amigos compreensivos.
 2. Feita a escolha, formam-se subgrupos, juntando-se os membros de acordo com a escolha feita. Aqueles que escolheram, por exemplo, a primeira frase, como sendo a mais importante, irão discutir as razões desta importância. Assim, formam-se subgrupos semelhantes, para cada combinação de frase.
 3. Após uns dez minutos de discussão, forma-se o plenário, para expor a todos os participantes as razões da escolha de tal ou qual frase.
 4. No final, haverá um momento para depoimentos sobre a experiência vivida no exercício.

OUTROS TIPOS DE FRASES:

- Sair de mim mesmo para ajudar os demais.
- Poder indicar aos outros o que fazer.
- Livrar-se das normas e das leis.
- Fazer o que for moralmente correto.
- Preparar os demais para ajudar-me.

5.16 DINÂMICA DA EXCLUSÃO

- **OBJETIVO:** permitir aos participantes experimentar conscientemente o que significa ser excluído do grupo; confrontar sentimentos que se originam da exclusão; experimentar os processos pelos quais a identidade social é concedida pelo grupo excluído e aceita pelos membros excluídos.
- **MATERIAL:** refrigerantes e biscoitos.
- **DESENVOLVIMENTO:**
 1. O educador forma subgrupos de cinco a seis pessoas, deixando uma pequena distância entre um grupo e outro.
 2. A seguir, o educador orienta cada subgrupo no sentido de excluir um membro, baseado em critérios fixados e aceitos pelo grupo. Para isso, cada grupo terá vinte minutos para executar a tarefa. Assim que cada subgrupo tiver excluído um membro, esses serão encaminhados juntos para um lugar pré-fixado da sala.
 3. Depois que todos os membros excluídos se encontrarem sentados no lugar pré-fixado, o educador pede que os outros subgrupos tomem seus refrigerantes com biscoitos, sem, contudo, se comunicar com o grupo dos excluídos.
 4. Após dez minutos, formam-se novamente os subgrupos, sem a presença dos membros excluídos, e o educador solicita que cada subgrupo indique um membro para falar em nome do subgrupo, no momento oportuno, explicando os critérios usados para excluir o membro. Convida, a seguir, o grupo excluído, para localizar-se no centro da sala, formando em redor os outros subgrupos.
 5. O educador pede, a seguir, que cada membro do grupo excluído diga ao grupo as razões de sua exclusão, se acha que sua exclusão foi justificada, como ele se sente em relação aos outros membros que integram o grupo dos excluídos.

6. Depois que cada membro excluído tiver falado, o educador solicita do membro representante de cada subgrupo os critérios adotados pelo subgrupo para excluir o membro e porque ele sentiu que na pessoa excluída o critério foi encontrado.

7. A seguir, os membros excluídos retornarão a seus grupos de origem, e prossegue-se a tarefa de reagir satisfatoriamente às fases iniciais do exercício.

8. Forma-se, a seguir, o grupo maior para o plenário, e o educador apresenta comentários acerca do exercício realizado, enfatizando os aspectos sociais da identidade social, as características da interação, entre pessoas “estigmatizadas” e pessoas “normais” e as características de interação entre pessoas “estigmatizadas”.

5.17 A HISTÓRIA DA MÁQUINA REGISTRADORA

- OBJETIVO: demonstrar como a busca do consenso melhora a decisão; explorar o impacto que as suposições têm sobre a decisão.
- MATERIAL: uma cópia da história da “Máquina Registradora”, para cada membro participante e para cada subgrupo; lápis ou caneta.
- DESENVOLVIMENTO:
 1. O educador distribui uma cópia da “Máquina Registradora”, para cada membro participante, que durante sete a dez minutos deverá ler e assinar as declarações consideradas *verdadeiras, falsas ou desconhecidas*.
 2. A seguir, serão formados subgrupos de cinco a sete membros, recebendo cada subgrupo uma cópia da história da “Máquina Registradora”, para um trabalho de consenso

de grupo, durante doze a quinze minutos, registrando novamente as declarações consideradas *verdadeiras, falsas ou desconhecidas*.

3. O educador, a seguir, anuncia as respostas corretas (A declaração número 3 é falsa, e a do número 6 é verdadeira, e todas as demais são desconhecidas).

4. Em continuação, haverá um breve comentário acerca da experiência vivida, focalizando-se, sobretudo, o impacto que as suposições causam sobre a decisão e os valores do grupo.

EXERCÍCIO DA MÁQUINA REGISTRADORA

A HISTÓRIA: um negociante acaba de acender as luzes de uma loja de calçados, quando surge um homem pedindo dinheiro. O proprietário abre uma máquina registradora. O conteúdo da máquina registradora é retirado e o homem corre. Um membro da polícia é imediatamente avisado.

Declarações acerca da história	Verdadeiro	Falso	Desconhecido
1. Um homem apareceu assim que o proprietário acendeu as luzes de sua loja de calçados...	V	F	?
2. O ladrão foi um homem...	V	F	?
3. O homem não pediu dinheiro...	V	F	?
4. O homem que abriu a máquina registradora era o proprietário	V	F	?
5. O proprietário da loja de calçados retirou o conteúdo da máquina registradora e fugiu...	V	F	?

6. Alguém abriu uma máquina registradora...	V	F	?
7. Depois que o homem que pediu o dinheiro apanhou o conteúdo da máquina registradora, fugiu...	V	F	?
8. Embora houvesse dinheiro na máquina registradora, a história não diz a quantidade...	V	F	?
9. O ladrão pediu dinheiro ao proprietário	V	F	?
10. A história registra uma série de acontecimentos que envolvem três pessoas: o proprietário, um homem que pediu dinheiro e um membro da polícia...	V	F	?
11. Os seguintes acontecimentos da história são verdadeiros: alguém pediu dinheiro – uma máquina registradora foi aberta – seu dinheiro foi retirado e um homem fugiu da loja...	V	F	?

5.18 O GANHADOR E O PERDEDOR

- OBJETIVO: proporcionar auto-análise
- MATERIAL: cópia do texto.
- DESENVOLVIMENTO: aplicação e discussão do texto em grupo.

O GANHADOR E O PERDEDOR

O ganhador diz: “Vamos ver”.

O perdedor diz: “Ninguém sabe”.

Quando o ganhador faz um erro, diz: “Estou errado, enganei-me”.

Quando o perdedor faz um erro, diz: “Não foi por minha culpa”.

O ganhador acredita na boa sorte, mesmo que não tenha sido tão boa. É otimista.

O perdedor lamenta sua “má sorte”, embora nem sempre tenha sido tão má.

O ganhador sabe como e quando dizer: “sim” e “não”.

O perdedor diz: “Sim, mas” e “talvez não”, em tempo e razões erradas.

O ganhador trabalha mais do que o perdedor, e tem mais tempo.

O perdedor está sempre “ocupado demais”, para fazer aquilo que é necessário.

O ganhador enfrenta o problema.

O perdedor contorna o problema.

O ganhador assume compromissos.

O perdedor faz promessas.

O ganhador fica triste por não poder fazer mais.

O perdedor pede desculpas, mas faz a mesma coisa numa próxima ocasião.

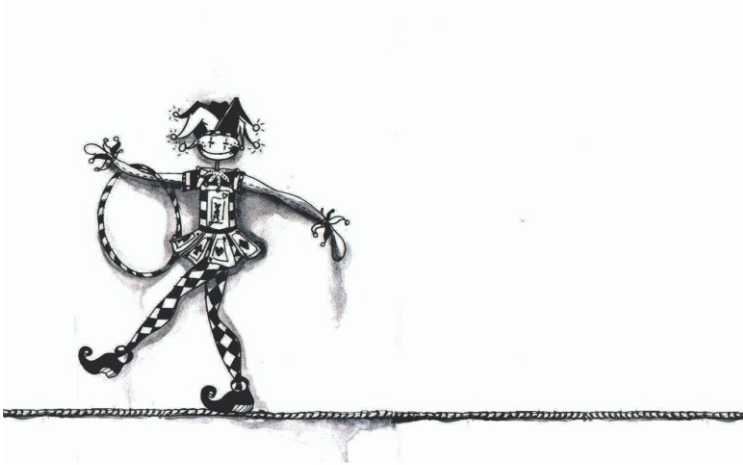
O ganhador sabe para que está lutando, e quando assumir compromissos.

O perdedor se compromete, quando não devia, e luta por aquilo que não convém.

O ganhador diz: “Estou bom, mas não tão bom, como deveria ser”.

O perdedor diz: “Não sou tão ruim como muita gente”.

O ganhador escuta.
O perdedor apenas aguarda a sua vez para falar.
O ganhador prefere ser admirado a ser amado, embora prefira ambos.
O perdedor prefere ser amado a ser admirado.
O ganhador sente-se bastante forte para ser gentil.
O perdedor jamais se mostra gentil, mas é fraco, ou às vezes um tanto cansado.
O ganhador respeita seus superiores e procura aprender algo com eles.
O perdedor guarda ressentimentos contra os superiores e até procura armar ciladas contra eles.
O ganhador explica.
O perdedor procura justificar-se.
O ganhador sente-se responsável por realizar sempre mais.
O perdedor diz: “Só trabalho aqui”.
O ganhador diz: “Deve haver uma maneira melhor de se fazer isso”.
O perdedor diz: “Sempre se fez assim”.
O ganhador sabe controlar-se.
O perdedor só tem duas velocidades: uma histérica e a outra letárgica. (Dr. Whitt N. Schultz).



6. HISTÓRIAS



6.1 A LIÇÃO DO LÁPIS

O menino olhava a avó escrevendo uma carta. A certa altura, perguntou:

- Você está escrevendo uma história que aconteceu conosco? E por acaso, é uma história sobre mim?

A avó parou a carta, sorriu, e comentou com o neto:

- Estou escrevendo sobre você, é verdade. Entretanto, mais importante do que as palavras, é o lápis que estou usando. Gostaria que você fosse como ele, quando crescesse.

O menino olhou para o lápis, intrigado, e não viu nada de especial.

- Mas ele é igual a todos os lápis que vi em minha vida!

- Tudo depende do modo como você olha as coisas. Há cinco qualidades nele que, se você conseguir mantê-las, será sempre uma pessoa em paz com o mundo.

- **Primeira qualidade:** você pode fazer grandes coisas, mas não deve esquecer nunca que existe uma mão que guia seus passos. Esta mão nós chamamos de Deus, e Ele deve sempre conduzi-lo em direção à Sua vontade.

- **Segunda qualidade:** de vez em quando eu preciso parar o que estou escrevendo, e usar o apontador. Isso faz com que o lápis sofra um pouco, mas no final, ele está mais afiado. Portanto, saiba suportar algumas dores, porque elas o farão ser uma pessoa melhor.

- **Terceira qualidade:** o lápis é companheiro da borracha para apagar aquilo que estava errado. Entenda que corrigir uma coisa que fizemos não é necessariamente algo mau, mas algo importante para nos manter no caminho da justiça.

- **Quarta qualidade:** o que realmente importa no lápis não é a madeira ou sua forma exterior, mas o grafite que está dentro. Portanto, sempre cuide daquilo que acontece dentro de você.

- Finalmente, a **quinta qualidade do lápis:** ele sempre deixa uma marca. Da mesma maneira, saiba que tudo que você fizer na vida irá deixar traços, e procure ser consciente de cada ação e que os seus desejos sejam lindos!

6.2 MUDE

Mas comece devagar, porque a direção é mais importante que a velocidade.

Sente-se em outra cadeira, no outro lado da mesa.

Mais tarde, mude de mesa.

Quando sair, procure andar pelo outro lado da rua. Depois, mude de caminho, ande por outras ruas, calmamente, observando com atenção os lugares por onde você passa.

Tome outros ônibus.

Mude por uns tempos o estilo das roupas. Dê os sapatos velhos.

Procure andar descalço alguns dias.

Tire uma tarde inteira para passear livremente na praia, ou no parque, e ouvir o canto dos passarinhos.

Veja o mundo de outras perspectivas.

Abra e feche as gavetas e portas com a mão esquerda.

Durma no outro lado da cama...

Assista a outros programas de TV, compre outros jornais... Leia outras revistas, outros livros,

Viva outros romances.

Não faça do hábito um estilo de vida.

Ame a novidade.
Durma mais tarde.
Durma mais cedo.
Aprenda uma palavra nova por dia numa outra língua.
Corrija a postura.
Coma um pouco menos, escolha comidas diferentes, novos temperos, novas cores, novas delícias.
Tente o novo todo dia.
O novo lado, o novo método, o novo sabor, o novo jeito, o novo prazer, o novo amor, a nova vida.
Tente.
Busque novos amigos. Tente novos amores. Faça novas relações.
Almoce em outros locais, vá a outros restaurantes, tome outro tipo de bebida. Compre pão em outra padaria.
Almoce mais cedo, jante mais tarde ou vice-versa.
Escolha outro mercado... Outra marca de sabonete, outro creme dental...
tome banho em novos horários.
Use canetas de outras cores.
Vá passear em outros lugares.
Ame muito, cada vez mais, de modos diferentes.
Troque de bolsa, de carteira, de malas, troque de carro, compre novos óculos, escreva outras poesias.
Jogue os velhos relógios, quebre delicadamente esses horróridos despertadores.
Vá a outros cinemas, outros cabeleireiros, outros teatros, visite novos museus...
Mude.
Lembre-se de que a Vida é uma só.
Se você não encontrar razões para ser livre, invente-as.
Seja criativo.

E aproveite para fazer uma viagem despreocupada, longa, se possível sem destino.

Experimente coisas novas. Troque novamente.

Mude, de novo.

Experimente outra vez.

Você certamente conhecerá coisas melhores e coisas piores do que as já conhecidas, mas não é isso o que importa.

O mais importante é a mudança, o movimento, o dinamismo, a energia.

Só o que está morto não muda!

Repito por pura alegria de viver: a salvação é pelo risco, sem o qual a vida não vale a pena.

(Clarice Lispector)

6.3 O PODER DA SEMENTE

A tempestade é capaz de derrubar florestas, árvores e flores, mas é incapaz de danificar sementes. No rastro dos tuíões sobram ruínas. No entanto, não é definitiva. Sob galhos destruídos estão as sementes e elas acabam por brotar, mais fortes que a tempestade. A única vitória da qual não se pode duvidar é a que reside no poder da semente. Se a semente for plantada, um dia brotará.

As sementes representam as convicções mais profundas entre nós e estão a salvo de qualquer tempestade, de qualquer rude golpe desferido contra nós. Ela está acima das tragédias. Sobranceira a tudo. A semente tem o segredo do futuro. Ela é plantada agora, para florescer e frutificar amanhã. Apostar na semente é apostar na vitória.

A história da humanidade mostra como tudo isso sempre acontece. Ela se transforma pela força das coisas fracas. Fraca é a semente, forte é a tempestade. Entretanto, é a semente quem vencerá.

A dor, o sofrimento, a decepção são companheiros inseparáveis da vida humana. Ninguém deixa de sofrer. Por vezes, há pessoas aparentemente, irradiando felicidade, porém, que no fundo choram suas batalhas perdidas. Há, também, o outro lado: pessoas marcadas pela fatalidade, mas que têm dentro de si uma fonte perene de felicidade.

Nem mesmo as tempestades são más. São elas que purificam a atmosfera e derrubam troncos envelhecidos. São as tempestades que fazem a história avançar. Depois de cada tempestade, depois de cada tragédia, surge o novo. São as dificuldades e desafios que fazem surgir soluções. O homem ainda não conhece seus limites. É nas dificuldades que estes limites avançam miraculosamente. Pior que a tempestade é a rotina, que leva para a mediocridade e a esterilidade.

A sabedoria da vida ensina a olhar para o amanhã. A dor que hoje nos parece insuportável e terrível terá desaparecido ao surgir da aurora. E a alegria, que nos parece eterna, pode murchar num instante.

Tudo passa nesta vida e a consciência disto é fonte de sabedoria. Passa a alegria, passa a tristeza. Passa a mocidade, passa a riqueza, passa a glória. Passam as modas, os costumes, passam os impérios. Só não passa o poder da semente.

Na vida, colhe-se o que se planta. Há causas e consequências. Importa semear e esperar. Um dia a semente brotará.

(Aldo Colombo)

6.4 O ELEFANTE ACORRENTADO

-Você já observou elefante no circo? Durante o espetáculo, o enorme animal faz demonstrações de força descomunais. Mas, antes de entrar em cena, permanece preso, quieto, contido somente por uma corrente que aprisiona uma de suas patas a uma pequena estaca cravada no solo. A estaca é só um pequeno pedaço de madeira. E, ainda que a corrente fosse grossa, parece óbvio que ele, capaz de derrubar uma árvore com sua própria força, poderia, com facilidade, arrancá-la do solo e fugir. Que mistério!!!

-Por que o elefante não foge? Perguntei a um amestrador e ele me explicou que o elefante não escapa porque está amestrado. Fiz então a pergunta óbvia:

-Se está amestrado, por que o prendem? Não houve resposta! Há alguns anos descobri que, por sorte minha alguém havia sido bastante sábio para encontrar a resposta: o elefante do circo não escapa porque foi preso à estaca ainda muito pequeno.

Fechei os olhos e imaginei o pequeno recém-nascido preso: naquele momento, o elefantinho puxou, forçou, tentando se soltar. E, apesar de todo o esforço, não pôde sair. A estaca era muito pesada para ele. E o elefantinho tentava, tentava e nada. Até que um dia, cansado, aceitou o seu destino: ficar amarrado na estaca, balançando o corpo de lá para cá, eternamente, esperando a hora de entrar no espetáculo. Então, aquele elefante enorme não se solta porque acredita que não pode. Jamais, jamais voltou a colocar à prova sua força. Isso muitas vezes acontece conosco! Vivemos acreditando em um montão de coisas "que não podemos ter", "que não podemos ser", "que não vamos conseguir", simplesmente porque, quando éramos crianças e inexperientes, algo não deu certo ou ouvimos tantos "nãos" que "a corrente da estaca" ficou gravada na nossa memória com

tanta força que perdemos a criatividade e aceitamos o "sempre foi assim".

De vez em quando sentimos as correntes e confirmamos o estigma: "não posso", "é muita terra para o meu caminhãozinho", "nunca poderei", "é muito grande para mim!" A única maneira de tentar de novo é não ter medo de enfrentar as barreiras, colocar muita coragem no coração e não ter receio de arrebentar as correntes! Vá em frente!!!

(Prof. Damásio de Jesus)

6.5 O HOMEM E A SUA LINHA

Uma fábula sobre amizade...

Era uma vez um homem que tinha uma linha.

O homem e sua linha amavam muito um ao outro.

Eles iam juntos a todos os lugares.

Todas as manhãs a linha fazia cócegas no homem até ele acordar.

O homem sempre acordava sorrindo.

Quando soprava um vento forte, o homem amarrava a linha no pulso.

Depois da chuva o homem pendurava a linha para secar.

Às vezes eles não entendiam um ao outro.

De vez em quando eles até brigavam...

Mas no fim eles sempre faziam as pazes...

Um dia o homem não estava se sentindo bem, e foi para a cama.

A linha não entendeu o que estava acontecendo!

A linha tentou fazer cócegas no homem...

Só que não conseguiu fazê-lo sorrir

Ela tentou levanta-lo...

Mas o homem era muito pesado...

A linha sentiu-se impotente, tão pequena e tão triste.

No dia seguinte o homem abriu os olhos um pouquinho e a linha ficou muito feliz, muito feliz!!!

-Estou doente, disse o homem à linha, mas ela não entendeu.

Ela tentou fazer o homem sorrir.

O homem sorriu só um pouquinho.

No dia seguinte o homem sentiu-se um pouco melhor e conseguiu sentar-se na cama. A linha ficou ainda mais feliz.

Eles foram dar uma caminhada juntos.

A linha estava tão feliz que pulava de alegria.

Quando eles voltaram para casa, o homem bebeu uma grande xícara de chá. A linha passou colando por cima do seu nariz.

Mais tarde, naquele dia a linha decidiu tomar conta do homem para que ele não ficasse doente de novo.

O homem ficou feliz porque a linha estava tomando conta dele.

Mas ele achou que estava mais difícil se locomover à vontade.

Às vezes, a linha ficava no caminho.

...Depois de alguns dias o homem ficou farto das constantes atenções da linha.

A linha também ficou um pouco cansada de tomar conta do homem que não dava mais risada com ela. A linha estava preocupada que talvez o homem não a amasse como antes.

Um dia o homem ficou tão zangado que partiu a linha em duas e foi embora... largando a linha no chão.

Eles não se encontraram de novo por muito tempo.

Um dia quando o homem estava passeando pela rua, encontrou-se com outro homem que tinha saído com outra linha.

Ele começou a sentir saudades da sua própria linha.

Ele estava se sentindo muito solitário.

-A minha linha era muito melhor – ele pensou!

Ele prosseguiu pensando... caminhando. De repente notou alguma coisa pendurada numa árvore distante...

Ao se aproximar, reconheceu a sua linha própria. Ela estava presa, entre os galhos da árvore e não conseguia se soltar.

-Olá! Disse o homem.

Mas a linha estava fraca demais para responder. O homem subiu na árvore e desembaraçou com todo o cuidado a sua linha. Ele a enrolou gentilmente e a levou para casa.

O homem cobriu a linha com uma manta e os dois foram dormir.

De manhã o homem sentiu umas cócegas familiares, ele achou que estava sonhando. Virou-se uma vez, depois uma segunda vez, e então, entendeu...

A linha estava se sentindo melhor. Ela estava acordando o homem como costumava fazer. O homem ria... e ria... e ria... e ria...!!!!

“Os amigos são como a luz: ultrapassam nossos limites.”

(Yoram Ever Hadani)

6.6 TEXTO SOBRE SUSTENTABILIDADE

Eram 169 pulgas, 38 carrapatos e 75 piolhos. Todos moravam num cão de rua. Naquele "planeta" os carrapatos preferiam o interior das orelhas, os dedos, a cernelha e as axilas. No dorso, lombo e abdômen viviam as pulgas. Os piolhos no restante. O cão era uma coceira só. Sugavam o sangue inoculando-lhe uma saliva irritante. Dia e noite, domingos e feriados. Um dia alguém percebeu que o alimento estava caindo de qualidade – tornou-se um sangue ralo e cada vez mais cor-de-rosa. Seria necessária uma assembléia de todos os moradores.

Na semana seguinte teve início a I Conferência Planetária do Meio Ambiente. O fórum escolhido foi o dorso do animal. Compareceram 292 pulgas, 94 carrapatos e 101 piolhos. Após a aprovação do regimento da Conferência, uma pulga fez uso da palavra:

- Senhoras e senhores, tenho notado uma drástica diminuição dos nossos recursos naturais. O planeta está anêmico!
- As culpadas são vocês mesmas, suas pulgas imediatistas - atacou uma fêmea de carrapato intumescida de sangue.
- Que nada, nós até sabemos reciclar...
- Não entendi, interpelou um piolho.
- Nossas larvas, futuras pulgas, são alimentadas com nossos próprios dejetos... isto é ou não é reciclagem?
- Acho que tudo é uma questão política, completou outro carrapato.

E a reunião prosseguiu acalorada. De repente o "planeta" começou a balançar... Efeito estufa? Aumento da temperatura global? Queimadas? Terremotos? Ou efeito do buraco na camada de ozônio? Na verdade era o cão que se coçava desesperadamente num solitário jequitibá... Ouvindo toda a discussão a árvore tentou ajudar:

- Gente! Vocês já ouviram falar em "desenvolvimento sustentável"? Todos silenciaram para escutar.
- Antigamente essa praça era uma floresta, com inúmeras árvores de variadas espécies. Produzíamos flores, frutos, abrigos, sombra e madeira. As folhas mortas e os restos dos animais se decompunham rapidamente com a ação do calor e da umidade freqüente. Assim, todos os nutrientes eram devolvidos à terra-mãe, alimentando-nos e possibilitando o nascimento de novas plantas. Tudo aqui era biodiversidade. Existiam orquídeas, bromélias, cipós e toda a vida animal. As copas amenizavam a queda da chuva que suavemente deslizava entre os galhos. Não havia

erosão. De vez em quando cortavam algumas árvores. Nem precisavam reflorestar. Nós mesmas fazíamos o replantio com a ajuda dos morcegos, frugívoros, cutias, gralhas, borboletas, beija-flores e até do vento. Assim a floresta se AUTO-SUSTENTAVA. Mas, um dia, começaram a desmatar além da conta... Logo fiquei sozinha. Hoje virei mictório de cães e de gente. As minhas folhas são impiedosamente varridas. Não têm mais o direito de apodrecer ao pé da árvore-mãe.

- Mas afinal o que é desenvolvimento sustentável? - perguntou um piolho aflito.

- É cada um sugar sem exageros o alimento e dar tempo ao "planeta" de se recuperar...

- Vamos ter que produzir economizando, lembrou um carrapato, demonstrando preocupação - afinal todos nós podemos jejuar mais de um mês...

E a plenária efervesceu. Foram criados manifestos e leis ambientais.

Publicaram a "Carta dos Ectoparasitos". Elegeram-se delegados. Todos se comprometeram. Ao final dos debates, já havia 3.090 pulgas, 2.348 carrapatos, 2.251 piolhos...

No dia seguinte, o cão morreu.

6.7 A HISTÓRIA DO MEU JARRO

Um dia, o inventor da porcelana, artista famoso pela fabricação de belíssimo jarro, foi chamado ao palácio pelo Imperador.

Meu filho! Diz o Imperador: "te darei o mais rico dos dons imperiais se você fabricar para meu palácio um belo jarro, que tenha a cor e aparência da carne vivente e que através dessa cor se percebam as palpitações da VIDA".

O artista aceitou o encargo; era mestre soberano de sua técnica e as variadíssimas combinações de suas tonalidades eram suas grandes preocupações.

Porém, apesar de sua experiência e habilidade, dirigiu-se pensativo ao lugar de seu trabalho: o encargo do Imperador superava a todos os trabalhos que tinha realizado. Os interrogantes assaltavam-lhe a todo o momento: como poderás comunicar à argila a aparência de carne vivente? Como conseguir infundir em seu interior inerte, as palpitações da VIDA?

De caráter enérgico e decidido, aplicou toda a força de sua inteligência na realização da obra encomendada. Seu primeiro pensamento ao levantar-se voava para o lugar de trabalho e quando se punha a trabalhar, mil novas combinações de colorido tinham passado pela sua criatividade e pela sua imaginação.

Durante muitas horas fazia e misturava o íris de sua paleta e logo introduzia seu jarro no forno para fundir as cores e obter a fixação de esmalte. Ao tirá-la uma faísca de esperança brilhava nos seus olhos, a superfície do jarro ainda esplendente pelo calor parecia a sedosa carne dos viventes, porém, quando esfriava só ficava o brilho da matéria inerte.

Quase sem esperança, retirava-se muito tarde da noite, para sonhar com novos procedimentos e mistura das cores... Quando pela centésima vez tentava a realização de sua obra, ao parecer quimérica, teve a idéia de invocar o GÊNIO DO FOGO, e acreditou escutar suas palavras:: "PRECISO DE TUA VIDA PARA A VIDA DE TUA OBRA".

O artista tomou então uma forte decisão: pela última vez preparou os materiais para colocar no forno: amassou incontáveis vezes a argila e os demais materiais misturados: purificou-os com água muito limpa trazida da fonte; e com as suas delicadas mãos modelou o mais lindo jarro de sua vida, misturou

na superfície várias tonalidades da carne vivente com aquelas maravilhosas combinações que lhe tinha ensinado a experiência. Colocou no fogo com o abundante combustível que ainda ficara. Quando as chamas dançavam alegres sobre as vermelhas brasas, chamou um de seus ajudantes e ordenou-lhe: “Se amanhã, ao despontar o alvorecer não me encontrar, tire o jarro do forno e apresente-o ao Imperador em meu nome”.

Quando havia saído seu ajudante, o artista colocou sua obra no meio das chamas e dirigindo-se ao GÊNIO DO FOGO, exclamou emocionado! “ACEITE MINHA VIDA, PELA VIDA DE MINHA OBRA”, e lançou-se na fornalha.

No dia seguinte, retornou o ajudante e não encontrou o seu MESTRE, mas sim o JARRO JÁ TERMINADO! Quase não acreditava no que seus olhos enxergavam, pois era coisa de milagre. O JARRO TINHA O ASPECTO PERFEITO DE UM SER VIVO que vibrava com as palpitações inconfundíveis dos SERES VIVENTES.

(Autor desconhecido)

6.8 ESTRELA DO MAR

Era uma vez um escritor que morava em uma tranqüila praia, junto de uma colônia de pescadores. Todas as manhãs ele caminhava à beira do mar para se inspirar, e à tarde ficava em casa escrevendo. Certo dia, caminhando na praia, ele viu um vulto que parecia dançar. Ao chegar perto, ele reparou que se tratava de um jovem que recolhia estrelas-do-mar da areia, para, uma por uma, jogá-las novamente de volta ao oceano.

“Por que está fazendo isso?” perguntou o escritor.

“Você não vê! Explicou o jovem: a maré está baixa e o sol está brilhando. Elas irão secar e morrer se ficarem aqui na areia”.

O escritor espantou-se. “Meu jovem, existem milhares de quilômetros de praias por este mundo afora, e centenas de milhares de estrelas-do-mar espalhadas pela praia. Que diferença faz? Você joga umas poucas de volta ao oceano. A maioria vai perecer de qualquer forma”.

O jovem pegou mais uma estrela da praia, jogou de volta ao oceano, olhou para o escritor e disse: “Para essa aqui eu fiz a diferença...”.

Naquela noite o escritor não conseguiu escrever sequer uma linha, nem conseguiu adormecer. Pela manhã, voltou à praia, procurou o jovem, e uniu-se a ele, juntos começaram a jogar estrelas-do-mar de volta ao oceano.

Sejamos, portanto, mais um dos que querem fazer do mundo um lugar melhor.

Sejamos a diferença!

Para refletir: Como poderíamos transpor essa mensagem para o nosso dia-a-dia? O jovem jogou uma estrela no oceano e disse “para essa aqui eu fiz a diferença”. Nós, educadores, podemos emitir a mesma fala em relação aos outros? Em que situações? Como podemos continuar fazendo a diferença?

6.9 METÁFORA DO EXECUTIVO E O PESCADOR

Um executivo de férias na praia observava um pescador sobre uma pedra fisgando alguns peixes com equipamentos bastante rudimentares: linha de mão, anzol simples, chumbo e iscas naturais. O executivo chega perto e diz:

- Bom dia, meu amigo, posso me sentar e observar?

O pescador:- Tudo bem, doutor.

O executivo:- Poderia lhe dar uma sugestão sobre a pesca?

- Como assim? – Respondeu o pescador.

- Se você me permite, eu não sou pescador, mas sou executivo de uma multinacional muito famosa e meu trabalho é melhorar a eficiência da fábrica, otimizando recursos, reduzindo preços, enfim, melhorando a qualidade dos nossos produtos. Sou um expert nessa área e fiz vários cursos no exterior sobre isto – disse o executivo, entusiasmado com sua profissão.

- Pois não, doutor, o que quer o senhor que sugeri? – Perguntou calmamente o pescador.

- Olha, estive observando o que você faz. Você poderia ganhar dinheiro com isso. Vamos pensar juntos. Se você pudesse comprar uma vara de pescar com molinete, poderia arremessar sua isca para mais longe, assim pescaria peixes maiores, certo? Depois disso, você poderia treinar seu filho para fazer este trabalho para você. Quando ele se sentisse preparado, você poderia comprar um barco motorizado com uma boa rede para pescar uma quantidade maior e ainda vender para as cooperativas existentes nos grandes centros. Depois, você poderia comprar um caminhão para transportar os peixes diretamente, sem os intermediários, reduzindo sensivelmente o preço para o usuário final e aumentando também a sua margem de lucro. Além disso, você poderia ir para um grande centro para distribuir melhor o seu produto para os grandes supermercados e peixarias. Já pensou no dinheiro que poderia ganhar? Aí você poderia vir para cá como eu vim, descansar e curtir essa paz, este silêncio da praia, esta brisa gostosa...

- Mas isso eu já tenho hoje! – respondeu o pescador, olhando fixamente para o mar.

(Renato Hirata)

6.10 O CONSTRUTOR

Um velho construtor estava para se aposentar. Contou os seus planos a seu chefe. Iria parar de construir casas e viver o resto de sua vida mais calmamente na companhia de sua família. Claro que sentiria falta do seu salário alto, mas necessitava da aposentadoria.

O dono da empresa sentiu em saber que perderia um de seus melhores empregados e pediu-lhe um favor especial: que construísse uma última casa. O construtor concordou. Mas, com o passar do tempo era fácil ver que seus pensamentos e seu coração não estavam mais no seu trabalho.

À medida que o tempo passava, ele não se empenhava mais no serviço e, desinteressado, desmotivado, completamente alheio a tudo, utilizou-se de mão-de-obra e matérias-primas de qualidade inferior. E assim, encerrou seu trabalho, sua carreira profissional, de uma maneira lamentável, totalmente indigna.

Quando o construtor terminou a construção, o dono da empresa veio inspecionar a casa, mas antes de fazer a vistoria, entregando a chave da porta ao construtor, disse:

- Esta casa é sua por todos estes anos de trabalho realizado, é o meu presente para você.

Que choque! Que vergonha! O construtor teve ao ouvir tal afirmação. Se ele soubesse que estava construindo sua própria casa, teria agido de maneira completamente diferente, não teria sido tão descuidado, tão relaxado.

Só então é que teve consciência que teria que morar numa casa por ele mesmo construída de qualquer maneira.

Só então tomou consciência que iria morar, pelo resto da sua vida, numa casa mal feita, numa casa construída com material de péssima qualidade, sem alicerces sólidos, com pare-

des frágeis, esgoto ruim, sem reservatório de água, com energia elétrica deficitária.

Assim acontece conosco, ao construirmos a nossa vida. Ao executarmos o projeto de nossa autoformação.

Construímos nossas vidas de maneira descuidada, distraídos, sem preocupação com nossa própria edificação, com a nossa formação, com a construção de valores, com a nossa conversão.

Em determinadas situações, às vezes, quando não nos acomodamos, apenas reagimos, e não agimos colocando o melhor de nós mesmos. Nos assuntos importantes não nos empenhamos e colocamos nosso melhor esforço. Simplesmente deixamos as coisas acontecerem.

Então, quando nos detemos e refletimos sobre o que fizemos, em choque, nós olhamos para a situação que criamos e, só então vemos que estamos morando na casa que nós mesmos construímos. Só então tomamos consciência que se soubéssemos, teríamos feito diferente.

Muitas vezes, até desanimamos, julgamos que agora é tarde.

Pense em você como o construtor.

Pense sobre sua casa.

Cada dia você martela um prego novo, coloca uma porta, abre uma janela para entrar mais luz, ou levanta uma parede.

Construa sabiamente!

Esta é a única vida que você pode construir e que construirá!

Mesmo que você tenha somente mais um dia de vida, este dia merece ser vivido alegremente, graciosamente, com a dignidade de filho de Deus que cada um de nós é.

Há em cada vida como uma placa na parede, alertando, procure ler o que nela está escrito: "A sua vida é um projeto,

faça você mesmo este projeto e trabalhe para que ele se torne realidade”.

Quem poderia dizer isso mais claramente?

Sua vida de hoje é o resultado de suas atitudes e escolhas feitas no passado.

Sua vida de amanhã será o resultado das atitudes e escolhas que você fizer hoje.

Saiba construir para poder usufruir o que você sabiamente construiu e poder colocar a serviço dos demais o que você possui, o que você construiu, com aquilo que lhe foi dado pela graça de Deus.

6.11 AS MARCAS FICAM

João era um menino que tinha como principal característica o mau temperamento. Preocupado com isso, o pai lhe deu um saco de pregos e disse que, a cada vez que perdesse a calma, deveria ir até a cerca e pregar um.

No primeiro dia, o menino pregou dezessete.

Nas semanas seguintes, começou a aprender a controlar seu temperamento, e o número de pregos foi, gradativamente, diminuindo. Descobriu que era mais fácil acalmar-se que ficar batendo pregos na cerca.

Finalmente, chegou o dia em que ele não perdeu mais a calma. Então conversou com o pai a respeito, e este sugeriu que, dali para frente, a cada vez que ele conseguisse evitar a agressividade, retirasse um prego. Os dias foram se passando, e João sentiu que estava pronto para dizer ao pai que todos os pregos haviam sido retirados.

O pai, então, pegando-o pela mão, levou-o até a cerca e disse:

- você fez muito bem, meu filho. Mas, veja os buracos que restaram na cerca. Repare que ela nunca mais será a mesma. Isso acontece porque, quando falamos alguma coisa com raiva, deixamos cicatrizes como essas. Você pode enfiar uma faca em alguém e, em seguida, retirá-la. Não importa quantas vezes você se desculpe, a marca permanece. Lembre-se de que um ferimento verbal tem a mesma força de uma agressão física.

6.12 PERFIL DE CADA MEMBRO DO GRUPO

Cada participante recebeu um papel onde estava escrito o nome de um bicho. A partir daí ele falava tudo que vinha à cabeça sobre a vida e o comportamento daquele bicho. Foram estas as conclusões do grande grupo:

A cobra: é traiçoeira, perigosa, esperta e oportunista, envenena o grupo, é fofoqueira e quer ver o circo pegar fogo.

O gato: é covarde, mia, mia, fica em cima do muro. Não tem coragem de se decidir por uma posição. Fica olhando, olhando, para ver qual a posição melhor. É esperto, vive na tocaia.

A borboleta: fica voando. Pula de um assunto para outro. Não sabe o que está acontecendo, não se preocupa com a reunião, colhendo apenas o que já está pronto.

O papagaio: fala, fala, mas não fala nada que contribua. É inteligente, aprende o que os outros fazem, tanto o bem como o mal.

O cavalo: dá patada em todos.

O pavão: fica sempre de leque aberto. Acha que é o mais bonito, mais inteligente, aquele que sabe mais.

O boi: pesadão, sossegado, parádão, tranqüilo, não sabe da força que tem. Fica remoendo as idéias, mas não faz nada.

O pombo: vive de conversinhas com o companheiro do lado.

O urubu: só vê carniça. É pessimista, descrente. Só gosta de coisa ruim. Quer ver o grupo morrer.

A formiga: operária, trabalhadeira, ativista, faz sem pensar e acaba destruindo muita coisa boa. Trabalha, trabalha sempre em grupo, mas não avalia, nem planeja.

Galinha D'Angola: fala a mesma coisa o dia todo, dizendo: "tô fraco". Não acredita em si mesma, mas tem que falar.

O pato: caminha lentamente, sempre pateta. Quer sombra e água fresca; promete e não cumpre. Não se envolve com nada, e nunca quer saber de nada.

A cigarra: só gosta de cantar, é omissa. O mundo pode acabar que ela não se preocupa: é aproveitadeira.

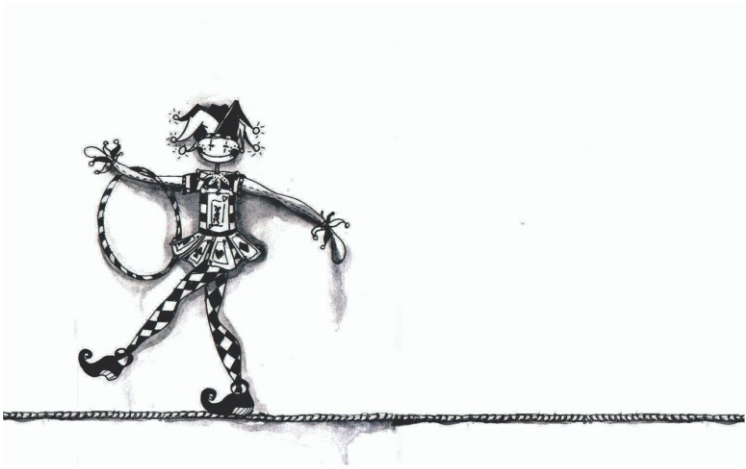
O leão: sempre o mais poderoso, o rei de todos, domina a todos os animais e agarra as pessoas pelas presas. Faz tudo sozinho. Quando urra, todos os participantes se calam.

O ratinho: estraga tudo, destrói, fica sempre escondido pelos cantinhos, tem medo do leão e dos outros animais. Não tem vez. Faz as coisas escondidas do grupo. Sempre calado.

A hiena: não tem opinião própria. Adora o leão e é puxa-saco. Gosta sempre de quem está no poder. Ri dos outros.

A coruja: não fala, mas presta muita atenção: nunca dá sua opinião. Fica sempre de cara feia, não liga para ninguém, não contribui com nada.

A lagartixa: abana a cabeça, mas não fala, concorda com tudo e sempre diz: "é isso mesmo".



7. FÁBULAS



7.1 O CACHORRO, O TIGRE E O MACACO

Um cachorrinho perdido na selva vê um tigre correndo em sua direção. Pensa rápido, vê uns ossos no chão e se põe a mordê-los. Então, quando o tigre está pronto para atacá-lo, o cachorrinho diz: - Ah, que delícia este tigre que acabo de comer! O tigre pára bruscamente e sai apavorado, correndo da "fera", pensando com seus botões: "Que cachorro bravo! Por pouco não devora a mim também!".

Um macaco, que havia visto a cena, sai correndo, atrás do tigre e conta como ele fora enganado. O tigre furioso diz: - Cachorro maldito! Vai pagar caro por isso! O cachorrinho vê que o tigre novamente vem atrás dele, dessa vez trazendo o macaco em suas costas, e pensa: "Ah, macaco traidor! O que eu faço agora?". Quando o tigre está a ponto de atacá-lo, o cachorrinho diz: - Macaco preguiçoso! Faz meia hora que eu mandei ele me trazer um outro tigre e ele ainda não voltou!

Moral da História: Usando a imaginação podemos obter grandes resultados. Seja criativo. Esse detalhe diferencia uma pessoa vencedora de outra apenas esforçada.

(Autor desconhecido)

7.2 O PASSARINHO E O MORCEGO

Quando caía a noite, um passarinho que tinha sido posto numa gaiola começava a cantar. Um morcego ouviu sua voz. Foi perguntar-lhe por que de dia ele descansava e à noite cantava.

O passarinho respondeu: - Tenho minhas razões. Foi cantando de dia que terminei preso; desde então, aprendi a ser

sensato. O morcego lhe disse: - A prudência agora não adianta de nada: por que não a usaste antes de te prenderem!

(Esopo)

7.3 A CABRA E O PASTOR

Um pastor chamava as cabras para o estábulo. Como uma delas parou para devorar um arbusto saboroso, o pastor lhe jogou uma pedra. Foi tão certo que lhe quebrou um chifre. Ele pediu à cabra que não dissesse nada a seu dono. Mas a cabra retrucou: - Mesmo que eu fique calada, como esconder a verdade? Quem não veria meu chifre quebrado? Não há desculpas diante das evidências.

(Esopo)

7.4 O HOMEM QUE PROMETIA O IMPOSSÍVEL

Um homem jazia doente e perto da morte. Era pobre. Como os médicos lhe tinham tirado qualquer esperança de cura, ele prometeu aos deuses o sacrifício de cem bois e lhes dedicar um monumento se restabelece. Sua mulher, que estava a seu lado, perguntou-lhe: - E de onde tirarás o dinheiro? Ele respondeu: - Você acha que vou me restabelecer para os deuses me cobrarem essas promessas? É fácil fazer promessas quando sabemos que não vamos cumpri-las.

(Esopo)

7.5 O LEÃO E O JAVALI

Era verão e os animais estavam sedentos. Um leão e um javali foram matar a sede numa pequena fonte. Estavam brigando para ver quem ia beber primeiro. A briga terminou numa luta sangrenta. De repente, tendo-se separado momentaneamente para recuperar o ar, viram os abutres que só estavam esperando que um deles morresse para devorá-lo. Pararam então de brigar. - Melhor ficarmos amigos que servir de pasto aos abutres e aos corvos. Querelas e disputas nos expõem ao perigo. Melhor acabar com elas.

(Esopo)

7.6 A MULHER E AS CRIADAS

Uma viúva que trabalhava arduamente tinha por hábito acordar suas jovens criadas com o canto do galo para a lida. Cansadas de tanto trabalhar sem trégua, as criadas resolveram matar o galo: achavam que a razão de toda sua desgraça era ele, que acordava a senhora antes do dia nascer. Qual nada! Morto o galo, o destino delas piorou ainda mais: pois a senhora, sem o galo e, conseqüentemente, sem seu relógio, as convocava ainda mais cedo. Muito freqüentemente nossas desgraças são o fruto de nossas próprias resoluções.

(Esopo)

7.7 O CÃO, O GALO E A RAPOSA

Um cão e um galo que tinham feito amizade iam juntos por uma estrada. Quando veio a noite, o galo subiu numa árvore, enquanto o cão se aninhou no oco do tronco. Adormeceram. Como de costume, o galo cantou antes de o dia nascer. Uma raposa, escutando-o, correu até a árvore e pediu para ele descer: queria beijar um animal de voz tão bela. O galo respondeu-lhe: - Acorde antes o porteiro que está dormindo ao pé da árvore. Quando ele acordar, descerei. Quando a raposa foi conversar com o cão, ele saltou sobre ela e a despedaçou. Quando nossos inimigos nos atacam, astuciosamente mandemos que se entendam com os mais fortes que ele.

(Esopo)

7.8 O CAMPONÊS E A SERPENTE CONGELADA

Num certo inverno, um camponês encontrou uma serpente enregelada de frio. Como ficou com pena, pegou-a para aquecê-la no calor do corpo. Uma vez aquecida e refeita, a serpente picou seu benfeitor. Já morrendo, ele exclamou: - Paguei o preço justo por ter tido piedade de quem nada vale. Os maus não se comovem com a bondade que lhes acumulam.

(Esopo)

7.9 A TARTARUGA E A LEBRE

Uma tartaruga e uma lebre discutiam para saber quem era a mais veloz. Por isso, combinaram uma data para uma corrida e um local aonde deveriam chegar. No dia certo, partiram. A lebre, que contava com sua rapidez natural, não se preocupou com a corrida. Caiu à beira de uma estrada e adormeceu. Já a tartaruga, que se sabia quão lenta era, não perdeu tempo e, deixando a lebre dorminhoca para trás, venceu a aposta. O talentoso com preguiça perde para quem enfrenta a lição.

(Esopo)

7.10 O LEÃO, O URSO E A RAPOSA

Um leão e um urso disputavam um pavão que tinham encontrado. Brigaram de tal forma que, sem sentidos, os dois caíram desacordados. A raposa, que passava por ali, vendo-os assim totalmente esgotados e próximos do pavão morto, apodeitou-se deste e se foi. - Desgraçados de nós! Lutamos tanto para entregar tudo a uma raposa! -exclamaram os dois animais incapazes de se levantar. Não há nada que mais nos enraiveça do que ver um aventureiro se apoderar de nosso trabalho.

(Esopo)

7.11 O ASNO COM A PELE DE LEÃO

Um asno vestido com a pele de um leão começou a semear o terror entre os animais. Ao ver uma raposa, quis pregar-

lhe também um susto. Mas a raposa, que há pouco o tinha visto zurrar, disse-lhe: - Eu teria tido medo se não tivesse te ouvido zurrar. Quem se despoja mal do que é, fantasiando-se com o hábito alheio para parecer diferente, revela-se logo quem é porque não consegue ficar calado.

(Esopo)

7.12 A VELHA E O MÉDICO

Uma velha senhora doente dos olhos mandou chamar um médico. Ele foi atendê-la e, sempre que lhe aplicava um unguento, roubava alguma coisa da casa, já que ela estava de olhos fechados. Depois de tratá-la e de levar seus móveis, apresentou-lhe a conta. Como a velha não quis pagá-la, ele abriu-lhe um processo. No tribunal, ela declarou que tinha se comprometido com ele a pagar desde que ele a curasse; ora, no momento, ela estava vendo bem menos que antes da cura: “antes”, disse ela, “eu via todos os móveis de minha casa; agora não vejo mais nenhum”.

(Esopo)

7.13 A NOVILHA E O BOI

Pobre de ti, disse uma novilha a um boi que estava trabalhando. Nisso, houve uma festa. Desatrelam o boi. Pegam a novilha e a matam. E o boi sorrindo: “Está aí, minha cara novilha, por que estavas sem trabalhar: teu destino era o sacrifício”. A ociosidade é perigosa.

(Esopo)

7.14 A CIGARRA E A FORMIGA

Era uma vez uma cigarra que vivia saltitando e cantando pelo bosque, sem se reocupar com o futuro. Esbarrando numa formiguinha, que carregava uma folha pesada, perguntou: - Ei, formiguinha, para que todo esse trabalho? O verão é para gente aproveitar! O verão é para gente se divertir!

- Não, não, não! Nós, formigas, não temos tempo para diversão. É preciso trabalhar agora para guardar comida para o inverno. Durante o verão, a cigarra continuou se divertindo e passeando por todo o bosque. Quando tinha fome, era só pegar uma folha e comer. Um belo dia, passou de novo perto da formiguinha carregando outra pesada folha.

A cigarra então aconselhou: - Deixa esse trabalho para as outras! Vamos nos divertir. Vamos, formiguinha, vamos cantar! Vamos dançar! A formiguinha gostou da sugestão. Ela resolveu ver a vida que a cigarra levava e ficou encantada. Resolveu viver também como sua amiga. Mas, no dia seguinte, apareceu a rainha do formigueiro e, ao vê-la se divertindo, olhou feio para ela e ordenou que voltasse ao trabalho. Tinha terminado a vidinha boa. A rainha das formigas falou então para a cigarra: - Se não mudar de vida, no inverno você há de se arrepender, cigarra! Vai passar fome e frio.

A cigarra nem ligou, fez uma reverência para rainha e comentou: - Hum!! O inverno ainda está longe, querida! Para cigarra, o que importava era aproveitar a vida, e aproveitar o hoje, sem pensar no amanhã. Para que construir um abrigo? Para que armazenar alimento? Pura perda de tempo.

Certo dia o inverno chegou, e a cigarra começou a tiritar de frio. Sentia seu corpo gelado e não tinha o que comer. Desesperada, foi bater na casa da formiga.

Abrindo a porta, a formiga viu na sua frente a cigarra quase morta de frio. Puxou-a para dentro, agasalhou-a e deu-lhe uma sopa bem quente e deliciosa. Naquela hora, apareceu a rainha das formigas que disse à cigarra:

- No mundo das formigas, todos trabalham e se você quiser ficar conosco, cumpra o seu dever: toque e cante para nós. Para cigarra e paras formigas, aquele foi o inverno mais feliz das suas vidas.

7.15 A LEOA E A RAPOSA

Uma leoa disse à raposa que a reprovava por só ter dado à luz um filhote:

- Um só, mas um leão! O bem deve ser medido não pela quantidade, mas por seu valor.

(Esopo)

7.16 O ASNO E O JARDINEIRO

Um asno a serviço de um jardineiro comia pouco e trabalhava muito. Ele pediu a Zeus que o libertasse de seu cativeiro fazendo-o trabalhar para um outro patrão. Zeus o ouviu e ele foi vendido a um oleiro. Mas, de novo, o asno reclamou: carregava ao mesmo tempo terra e barro, de modo que seu fardo era maior ainda que antes. Pediu uma vez mais para mudar a situação e foi vendido ao dono de um curtume. E eis que ele caiu de novo nas mãos de um patrão pior que os anteriores. Ao ver o trabalho que tinha de fazer, o asno dizia gemendo:

-Pobre de mim! Por que não fiquei com meus primeiros donos! Este, pelo que estou vendo, terminará me tirando a pele! Um novo chefe faz lembrar com saudade o antigo.

(Esopo)

7.17 A ÁGUIA E SEUS DOIS DONOS

Um dia, uma águia foi capturada por um homem. Este lhe cortou as asas antes de jogá-la entre as aves de seu galinheiro. A águia baixava os olhos de vergonha; roída pela tristeza, parecia um rei cativo. Um outro homem a comprou e arrancou-lhe as penas. Depois, untou-a com mirra e as asas cresceram de novo. A águia voltou ao que era e, tendo pegado uma lebre com suas garras, foi levá-la de presente ao seu novo dono. Mas uma raposa a viu e lhe disse:

- Entrega-a ao teu primeiro dono, pois o segundo é bom por natureza: melhor ser bem vista pelo primeiro, a fim de que ele não te pegue de novo e te prive de tuas asas.

(Esopo)

7.18 O HOMEM E O LEÃO

Um homem e um leão que caminhavam juntos se gabavam o tempo todo. E eis que encontraram uma esteira com um homem estrangulando um leão. Mostrando-a ao seu companheiro, o homem disse:

- Estás vendo como somos mais fortes que vocês. Mas o animal, mal escondendo o riso, replicou:

- Se os leões soubessem esculpir, verias uma porção de homens destruídos por um leão. Alguns se vangloriam – e são muitos – de serem fortes e ousados, até serem desmascarados e confundidos pela experiência.

(Esopo)

7.19 O GATO E AS GALINHAS

Chegou até aos ouvidos de um gato que em certo galinheiro as galinhas estavam doentes. Ele se fez então passar por médico e, levando consigo os instrumentos necessários, foi até lá. Ao chegar à porta do galinheiro, perguntou-lhes:

- Como estão? Elas responderam:

- Muito bem, desde que dê o fora.

Por mais que queira passar por bonzinho, o homem mau não engana o homem sensato.

(Esopo)

7.20 A GRALHA E OS CORVOS

Uma gralha de tamanho descomunal olhava seus semelhantes com desdém. Partiu então em busca dos corvos para morar com eles. Mas os corvos, que nunca a tinham visto, expulsaram-na sem piedade.

Rejeitada por eles, a gralha voltou para os seus. Mas estes não lhe perdoavam o orgulho: não aceitaram de volta. E ela não pode viver nem com uns nem com os outros. Não troques a

tua terra por uma outra: nesta serás rejeitado por ser estrangeiro e naquela o teu desprezo será devolvido em ódio.

(Esopo)

7.21 OS BOIS E O EIXO

Um carro era arrastado pelos bois. Como o eixo rangia, eles se voltaram e disseram-lhe: "Nós puxamos o carro e você é quem geme?". Para uns o sacrifício, para outros as queixas.

(Esopo)

7.22 O CAÇADOR MEDROSO E O LENHADOR

Um caçador procurava o rastro de um leão. Perguntou então a um lenhador: - Se o senhor visse o rastro da fera saberia dizer onde ela mora?

- Vou te mostrar o animal - respondeu o lenhador. Pálido de medo e batendo os dentes, o caçador exclamou: - Não estou procurando o leão, estou procurando o seu rastro. Assim é o medroso metido a valente: só é audacioso nas idéias.

(Esopo)

7.23 O LOBO E A VELHA

Um lobo faminto estava atrás do que comer quando ouviu uma mulher dizer a uma criança que chorava: - Pára de chorar, senão vou te entregar ao lobo. O lobo acreditou que a velha falava sério; parou e ficou à espera. Bem mais tarde, quando caiu a noite, ele ouviu de novo a velha falar. Ela acalen-

tava o bebê e dizia: - Se o lobo vier, queridinho, nós o mataremos. Ouvindo isso, o lobo se foi dizendo: - Neste casebre, dizem uma coisa e fazem outra. Muitos homens fazem o mesmo.

(Esopo)

7.24 O CAMPONÊS E A ÁGUIA

Um camponês encontrou uma águia presa numa armadilha. Achando-a tão bela, deu-lhe a liberdade. A águia mostrou-se grata. Um dia, viu o camponês descansando encostado numa parede. Lançou-se em sua direção e arrancou-lhe o turbante da cabeça. O homem se levantou e pôs-se a perseguir o pássaro. Este deixou cair o turbante. O camponês o pegou de volta e, ao retornar, viu que a parede tinha ruído justamente onde ele estava antes. Grande foi sua admiração por esse gesto de reconhecimento. Quando receber um bem, saiba retribuí-lo.

(Esopo)

7.25 O AVARENTO

Um avarento juntou tudo o que tinha e transformou numa barra de ouro que enterrou em seu jardim: com ele enterrou também sua alma e todos os seus pensamentos. E desde então, diariamente, ia inspecionar seu tesouro. Um de seus empregados, observando aquele vaivém, viu logo de que se tratava; desenterrou a barra de ouro e levou-a. Pouco depois, o avarento foi fazer sua inspeção. Quando viu o buraco vazio começou a se lamentar e a arrancar os cabelos. Vendo-o nesse estado, um

transeunte perguntou o que tinha acontecido e, compreendendo o que afligia o avaro, disse-lhe: "Por que ficar assim tão desolado? Tinhas o ouro e ao mesmo tempo não o tinhas. Basta pôr uma pedra no lugar onde estava a barra de ouro e imaginar que ele está lá. Pelo que vejo, mesmo quando o ouro estava lá, não fazias uso dele". Ter bens e não usufruí-los é o mesmo que não os ter.

(Esopo)

7.26 A RAPOSA E O LENHADOR

A raposa estava fugindo dos caçadores. Ao ver um lenhador, suplicou-lhe um esconderijo. O lenhador convidou-a a se esconder em sua cabana. Os caçadores não tardaram a chegar e perguntaram ao lenhador se não tinha visto passar uma raposa. Ele disse que não com a voz, mas apontou-lhes com o dedo onde ela estava escondida. Os caçadores não levaram os gestos em consideração, prestando atenção somente no que ele falara. Ao vê-los se afastar, a raposa saiu sem dizer uma palavra. O lenhador repreendeu-a: - Veja só! Não tens nem mesmo uma palavra de agradecimento para quem te salvou? A raposa respondeu: - Eu diria obrigado se tuas palavras estivessem de acordo com teus gestos. Só quem pensa em fazer o mal é que chama a atenção sobre suas virtudes.

(Esopo)

7.27 A GRALHA E AS POMBAS

Uma gralha viu num pombal umas pombas bem gordinhas. Pintou então as plumas de branco e se foi para o meio

delas. Enquanto ficou calada, as pombas, tomando-a como uma irmã, ficaram admirando-a. Mas, ao primeiro grito que ela deu sem querer, não reconheceram sua voz e a expulsaram. Ao ver que não ia poder comer o alimento das pombas, a gralha voltou para os seus. Quando chegou lá, não conseguiu ser reconhecida por causa da cor e foi expulsa. Assim, não realizou nenhum de seus dois desejos. Contetemo-nos com nossos próprios bens. A cobiça não leva a nada, a não ser a perder muitas vezes o que já possuímos.

(Esopo)

7.28 O VELHO E A MORTE

Carregando a madeira que acabara de cortar, um velho ia por uma longa estrada. Cansado, depositou no chão o seu fardo e pediu que a Morte lhe aparecesse. A morte apareceu:- Por que me chamaste? E o velho:

- Para que leves meu fardo.

Por mais difícil que seja a vida, ninguém quer deixá-la.

(Esopo)

7.29 O ASNO QUE QUERIA PASSAR POR UM LEÃO

Um asno vestira a pele de um leão e todos o tomavam como tal: homens e animais fugiam dele. Mas um vento forte arrancou-lhe a pele e ele ficou nu. Todos voaram sobre ele e deram-lhe uma surra. Quando quer imitar os ricos, o pobre se expõe à zombaria e ao perigo. A cada um sua própria condição.

(Esopo)

7.30 A GALINHA DOS OVOS DE OURO

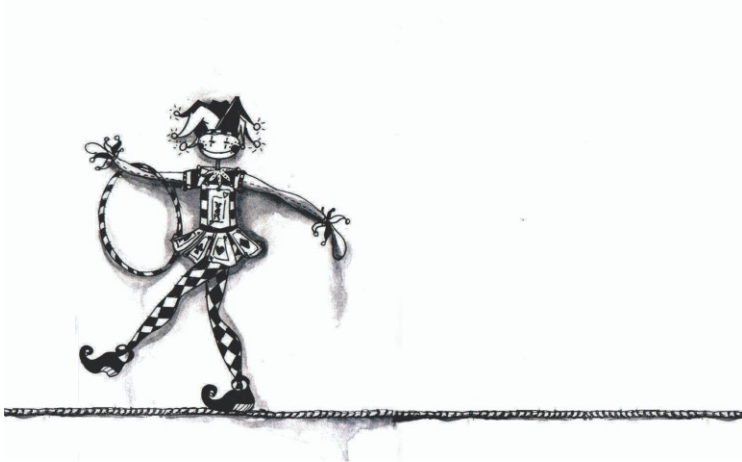
Um homem tinha uma galinha que punha ovos de ouro. Achando que por dentro ela era só ouro, matou-a, mas não encontrou nada de diferente das outras galinhas. Assim, em vez de descobrir o enorme tesouro que esperava, perdeu até o pequeno lucro que ela lhe dava. Cuidado com a ambição. Contenta-te com o que já tens.

(Esopo)

7.31 A RAPOSA E O LENHADOR

Existiu um lenhador viúvo que acordava às 6 da manhã e trabalhava o dia inteiro cortando lenha, e só parava tarde da noite. Ele tinha um filho lindo, de poucos meses e uma raposa, sua amiga, tratada como bicho de estimação e de sua total confiança. Todos os dias o lenhador ia trabalhar e deixava a raposa cuidando de seu filho. Todas as noites ao retornar do trabalho, a raposa ficava feliz com a sua chegada. Os vizinhos do lenhador alertavam que a raposa era um bicho, um animal selvagem, e, portanto, não era confiável. Quando ela sentisse fome comeria a criança. O lenhador sempre retrucando com os vizinhos e falava que isso era uma grande bobagem. A raposa era sua amiga e jamais faria isso. Os vizinhos insistiam: - "Lenhador abra os olhos! A raposa vai comer seu filho." - "Quando sentir fome comerá seu filho!" Um dia o lenhador muito exausto do trabalho e muito cansado desses comentários ao chegar a casa viu a raposa sorrindo como sempre e sua boca totalmente ensanguentada... O lenhador suou frio e sem pensar duas vezes acertou o machado na cabeça da raposa... Ao entrar no quarto, desesperado,

encontrou seu filho no berço dormindo tranquilamente e ao lado do berço uma cobra morta... O lenhador enterrou o machado e a raposa juntos. Se você confia em alguém, não importa o que os outros pensem a respeito, siga sempre o seu caminho e não se deixe influenciar... e, principalmente, não tome decisões precipitadas...



8. DESAFIOS



8.1 AVENIDA COMPLICADA

- **OBJETIVO:** esta dinâmica proporciona um exercício de trabalho em equipe, além de aquecer o raciocínio e desenvolver a imaginação.
- **MATERIAL:** cópia do texto, lápis ou caneta para cada um dos participantes.
- **DESENVOLVIMENTO:**
 1. Distribuir uma cópia da Avenida Complicada para os grupos (vide modelo no final), além A tarefa de cada subgrupo consiste em encontrar um método de trabalho que resolva, com a máxima rapidez, o problema da Avenida Complicada.
 2. Obedecendo às informações constantes da cópia da Avenida Complicada, a solução final deverá apresentar cada uma das cinco casas caracterizadas quanto à *cor, proprietário, carro, bebida e animal doméstico*.
 3. Na Avenida Complicada, encontram-se CINCO CASAS – A, B, C, D e E. Cada casa caracteriza-se pela **cor diferente**, pelo **proprietário que é de nacionalidade diferente**, pelo **carro** que é de **marca diferente**, pela **bebida diferente** e pelo **animal doméstico diferente**.

A AVENIDA COMPLICADA

As informações que permitirão a solução da Avenida Complicada são:

- As cinco casas estão localizadas na mesma avenida e no mesmo lado.
- O mexicano mora na casa vermelha.
- O peruano tem um carro Mercedes.

- O argentino possui um cachorro.
- O chileno bebe coca-cola.
- Os coelhos estão à mesma distância do carro Cadillac e da cerveja.
- O gato não bebe café e não mora na casa azul.
- Na casa verde bebe-se whisque.
- A vaca é vizinha da casa onde se bebe coca-cola.
- A casa verde é vizinha da casa direita, cinza.
- O peruano e o argentino são vizinhos.
- O proprietário do Wolkswagen cria coelhos.
- O Chevrolet pertence à casa cor-de-rosa.
- Bebe-se Pepsi-cola na terceira casa.
- O brasileiro é vizinho da casa azul.
- O proprietário do carro Ford bebe cerveja.
- O proprietário da vaca é vizinho do dono do Cadillac.
- O proprietário do Chevrolet é vizinho do dono do cavalo.

	A	B	C	D	E
COR					
CARRO					
BEBIDA					
ANIMAL					
PROPRIETÁRIO					

8.2 O HÓSPEDE

- OBJETIVO: refletir sobre preconceitos, percepções variadas, prática de rótulos ou estereótipos.
- MATERIAL: texto “O hóspede”.
- DESENVOLVIMENTO:

1. Distribuir o texto O Hóspede para todos os participantes.
2. Solicitar que alguém efetue a leitura.
3. Levantar, ao final, o questionamento: “*Quem é essa pessoa?*” ou “*Que tipo de pessoa é essa?*”

Ao final, o educador revela (caso ninguém tenha descoberto quem é): é um bebê. A partir daí, a forma de perceber a história muda totalmente e passa-se à discussão da necessidade de compreender o cliente em toda a sua amplitude.

O HÓSPEDE

Quem mora em cidades praianas raramente sente falta de visitantes, principalmente durante a temporada de férias. Na maioria das vezes este fato é uma experiência agradável para os donos da casa. Há pouco, porém, recebemos uma visita que foi o fim.

Ele apareceu com uma comitiva não inferior a três pessoas, cuja missão na vida era atender a todas as suas necessidades. Fomos informados que teríamos que acomodar toda essa gente. Assim o fizemos.

Ele chegou trazendo (imaginem só!) a sua própria coleção de ferramentas e, nos momentos de folga, começava a desmontar quase tudo o que havia na casa.

Gostamos de levar as pessoas que nos visitam pela primeira vez para almoçar num belo restaurante na serra, onde se tem uma vista maravilhosa. A paisagem geralmente deixa as pessoas fascinadas. Pois o cara nem ligou: chegava a bocejar de sono.

Como se não bastasse, fez uma cena na hora do almoço, recusando comer o que fora pedido para ele, jogando o prato

longe. Além disso, antes de sairmos do local, peguei-o beijando a garçonne.

Revelou-se um verdadeiro desmancha prazeres. Enquanto ele dormia, a sua comitiva cuidava para que o seu sono não fosse interrompido, obrigando todos a andarem na ponta dos pés e a falar baixinho. Quando acordava, por volta das cinco horas da manhã, era propenso a fazer com que todos acordassem também, monopolizando a conversa em tom de voz bastante elevado.

Enfim, todos tinham que estar totalmente à sua disposição, atende-lo nas suas necessidades todas e do jeito que ele queria.

8.3 PERCEPÇÃO DO OUTRO

- OBJETIVO: exercitar a percepção e a memória visual, observar detalhes, descontrair.
- MATERIAL: cópia do texto.
- DESENVOLVIMENTO: é uma dinâmica que não precisa ser feita com todos os participantes. Torna-se já satisfatória (e até preferível) ao ser aplicada em parte do grupo e os demais participantes só observam. Pode-se, ao final, inverter – quem participou passa a ser observador.
 1. Solicitar algumas pessoas voluntárias (oito a dez, de preferência que o grupo de voluntários fique par) – ou alguns casais.
 2. Pedir que sejam formadas duplas, de modo que fiquem um de frente para o outro, numa fila horizontal.
 3. Orientar que os participantes de cada dupla observem-se minuciosamente.
 4. Ficar de costas um para o outro.

5. Orientar que as duplas alterem alguma coisa em si (objeto, cabelo, roupa, etc.).
6. Voltar a ficar de frente um para o outro.
7. Perguntar: “o que foi mudado no outro?”
8. Ouvem-se todas as duplas.
9. Terminar com a leitura do texto (Ver Vendo, abaixo), fazendo algumas reflexões acerca da loucura do dia-a-dia, onde não nos percebemos e, muito menos, percebemos a riqueza dos detalhes nas coisas e pessoas que nos cercam.

VER VENDO

De tanto ver, a gente banaliza o olhar – vê... não vendo.

Experimente ver, pela primeira vez, o que você vê todo dia, sem ver.

Parece fácil, mas não é: o que nos cerca, o que nos é familiar, já não desperta curiosidade. O campo visual da nossa retina é como um vazio.

Você sai todo dia, por exemplo, pela mesma porta. Se alguém lhe perguntar o que você vê no caminho, você não sabe.

De tanto ver, você banaliza o olhar. Sei de um profissional que passou 32 anos a fio pelo mesmo hall do prédio do seu escritório. Lá estava, sempre, pontualíssimo, o porteiro. Dava-lhe bom dia e, às vezes, lhe passava um recado ou uma correspondência.

Um dia o porteiro faleceu. Como era ele? Sua cara? Sua voz? Como se vestia? Não fazia a mínima idéia. Em 32 anos nunca conseguiu vê-lo. Para ser notado, o porteiro teve que morrer.

Se, um dia, em seu lugar estivesse uma girafa cumprindo o rito, pode ser, também, que ninguém desse por sua ausência.

O hábito suja os olhos e baixa a voltagem. Mas há sempre o que ver: gente, coisas, bichos. E vemos? Não, não vemos.

Uma criança vê o que um adulto não vê. Tem olhos atentos e limpos para o espetáculo do mundo. O poeta não é capaz de ver pela primeira vez, o que, de tão visto, ninguém vê. Há pai que raramente vê o próprio filho. Há marido, que nunca viu a própria mulher.

Nossos olhos se gastam no dia-a-dia, opacos.

...É por aí que se instala no coração o monstro da indiferença.

(Otto Lara Rezende)

REFERÊNCIAS

AMARAL, Jader Denicol do. **Jogos Cooperativos**. 2 ed. São Paulo: Phorte, 2004.

ARAS. **Transformações**: uma maneira diferente de ser e fazer igreja. Maringá: Associação de Reflexão e Ação Social, 2008.

BARRETO, Vera. **Paulo Freire para educadores**. 3. ed. São Paulo: Arte e Ciência, 1998.

CANDAU, Vera Maria et al. **Oficinas Pedagógicas de Direitos Humanos**. 4 ed. Petrópolis, Vozes, 2001.

CARNEGIE, Dale. **Como fazer amigos e influenciar pessoas**. 51 ed. São Paulo: Companhia Editora Nacional, 2007.

_____. **Como desfrutar sua vida e seu trabalho**. 3 ed. São Paulo: Companhia Editora Nacional, 1990.

CASAGRANDA, Edison; TROMBETTA, Gerson Luís; PICHLER, Nadir Antônio (Orgs.). **Filosofia na praça**: conhecimento, ética e cultura. Passo Fundo: EdiUPF, 2009.

CECHETTI, Vilson; DALMAGRO, Neli Burtet. **Presente**: Histórias e Mensagens. Campo Erê: Imprimax, 2006.

CHAMPAGNAT. Divisão de Apoio Pedagógico. **O repensar do processo**: coletânea de técnicas de ensino/aprendizagem. 2 ed. Curitiba: Champagnat, 1993.

DICKMANN, Ivo et al. (Orgs.). **Convivendo e compartilhando a vida em grupo: roteiros para grupo.** Passo Fundo: Centro Diocesano de Pastoral, 2006. (Caderno de Formação; 12).

DICKMANN, Ivanio; DICKMANN, Ivo. **Como organizar uma cooperativa de habitação.** Passo Fundo: Battistel, 2009.

DROIT, Roger-Pol. **101 experiências de filosofia cotidiana.** Rio de Janeiro: Sextante, 2002.

FRITZEN, Silvino José. **Exercícios práticos de dinâmicas de grupo: 1º Volume.** 23 ed. Petrópolis: Vozes, 1996.

_____. **Exercícios práticos de dinâmicas de grupo: 2º Volume.** 24 ed. Petrópolis: Vozes, 1997.

GARCIA, José Wilson; TEIXEIRA, Carmen Lúcia; DICK, Hilário (Orgs.). **Como vivenciar a fé e a mística no grupo de jovens?** São Paulo: Centro de Capacitação da Juventude, 2008.

GRAY, Alice (Org.). **Histórias para o coração.** Campinas: United Press, 2001.

HUNTER, James C. **O monge e o executivo: uma história sobre a essência da liderança.** 15 ed. Rio de Janeiro: Sextante, 2004.

JOHNSON, Spencer; WILSON, Larry. **O vendedor-minuto.** 5 ed. Rio de Janeiro: Record, 1985.

LUFT, Lia. **Perdas e ganhos.** 31 ed. Rio de Janeiro: Record, 2005.

MACGREGOR, Cynthia. **150 Jogos não-competitivos para crianças: todo mundo ganha!** São Paulo: Madras, 2006.

MANDINO, Og. **O maior milagre do mundo**. 14 ed. Rio de Janeiro: Record, 1979.

_____. **O mago da palavra**. Rio de Janeiro: Record, 1996.

MILITÃO, Albigenor; MILITÃO, Rose. **S.O.S. Dinâmicas de grupo**. Rio de Janeiro: Qualitymark, 1999.

_____. **Jogos, Dinâmicas & Vivências Grupais**: Como desenvolver sua melhor “técnica” em atividades grupais. Rio de Janeiro: Qualitymark, 2000.

_____. **Vitalizadores**: mais de 100 opções para você acordar o seu grupo e mantê-lo aceso. 4. reimp. Rio de Janeiro: Qualitymark, 2006.

PEREIRA, William César Castilho. **Dinâmica de grupos populares**. 20 ed. Petrópolis: Vozes, 2004.

PRETTO, Fabrício; MOREIRA, Simone Costa (Orgs.). **Como cuidar da pessoa no grupo de jovens**. 2 ed. São Paulo: Centro de Capacitação da Juventude, 2013.

ROBBINS, Anthony. **Poder sem limites**. São Paulo: Círculo do Livro; Best Seller, 1987.

ROMÃO, José Eustáquio. **Avaliação dialógica**: desafios e perspectivas. 3. ed. São Paulo: Cortez; IPF, 2001.

SANTOS, Vanildes Gonçalves dos; CASSIMIRO, Hugo Leonardo; ALVES, Keila Cristina (Orgs.). **Como desenvolver participação social no grupo de jovens?** São Paulo: Centro de Capacitação da Juventude, 2007.

SERRÃO, Margarida; BALEEIRO, Maria Clarice. **Aprendendo a ser e a conviver.** São Paulo: FTD, 1999.

SILVEIRA, Caio Márcio. MELLO, Ricardo. GOMES, Rosemary. **Metodologias de capacitação:** CEFE, GESPAR, Capacitação Massiva. Rio de Janeiro: FASE; NAPP; FINEP, 1997.

SPIGOLON, Nima Imaculada; CAMPOS, Camila Brasil Gonçalves. **Círculos de cultura: teoria, prática e práxis.** Curitiba: CRV, 2016.

TEIXEIRA, Carmem Lúcia et al. **Ofício Divino da Juventude.** São Paulo: Editora Salesiana, 2004.

VUJICIC, Nick. **Uma vida sem limites:** inspiração para uma vida absurdamente boa. Ribeirão Preto: Novo Conceito, 2011.



DINAMIZAR A EDUCAÇÃO E TRANSFORMAR O MUNDO

**Este pequeno livro não é, objetivamente, de nossa autoria.
Ele é de um grupo gigante de anônimos que são os verdadeiros
autores/as de cada uma dessas dinâmicas, histórias, fábulas, contos...
Foram eles e elas que nos ensinaram a usar as dinâmicas como
instrumento de problematização da vida em grupo,
do ato pedagógico, da ação cooperativa autogestionária,
da práxis libertadora.**

**O nosso mérito talvez esteja em registrar os momentos, em escrever aquilo
que foi aprendido oralmente, vivenciado nos grupos da Pastoral da Juventude,
nos cursos de lideranças que fizemos e nos que assessoramos na
Economia Solidária, nos Grupos de Jovens que acompanhamos,
nas Comunidades Eclesiais de Base que participamos,
nas cooperativas habitacionais que ajudamos a fundar, no trabalho com os
jovens da agricultura familiar na região sul do Brasil, nos tempos de
nossos trabalhos em ONGs, das aulas na escola e na universidade.**

**Amorosamente, esperamos que essa coletânea se torne uma
referência para o trabalho dinamizador dos contextos de vida,
independente do espaço concreto que o nosso leitor
e nossa leitora estejam envolvidos, e que essas dinâmicas ampliem a nossa
capacidade de leitura do mundo e nosso engajamento sócio-político,
possibilitando projetar a práxis transformadora dos lugares de vivência.**

Ivo Dickmann e Ivanio Dickmann

