

REDAÇÃO EM CORRENTE

Objetivos: Percepção, sintonia, expectativas, interação, criatividade, descontração, sensibilização, comprometimento, avaliação, motivação, conhecimentos teóricos, análise e síntese.

Participantes: Até 20 participantes

Recursos: Sulfite

Tempo: 15 min

Instruções:

Escrever, em uma folha, uma palavra qualquer para iniciar a corrente da redação (por exemplo: EU, NÓS, SE, TALVEZ, SEI QUE, ESPERO, etc.).

Cada participante contribui com a redação, colocando uma palavra ou pequena frase que dê continuidade. Sucessivamente, todos os participantes escrevem.

O exercício se encerra após avaliação do que foi escrito.

VARIACÕES:

Fazer o exercício verbalmente.

Direcionar a redação para fixação ou avaliação da retenção de conhecimentos teóricos.

QUEM FOI O AUTOR

Objetivos: Estimular a leitura, avaliar assimilação, compreensão e retenção do conteúdo, troca de informações, motivação, criatividade, integração.

Participantes: 20 participantes

Recursos: Filipetas em branco, canetas, caixinha, música, cartolina branca, durex ou fita crepe.

Tempo: 40 min.

Instruções:

1º Momento

Cada participante recebe duas filipetas e deve elaborar um novo parágrafo que possa ser acrescentado ao texto, de acordo com suas próprias idéias.

Depois, deve copiá-lo na segunda filipeta.

Cada participante entrega uma das filipetas ao Facilitador, que as deposita em uma caixinha ou similar.

Cada membro do grupo sorteia um parágrafo e sai em busca daquele que o escreveu.

Quando encontrada, a cópia é entregue àquele que a sorteou e ambas as filipetas devem ser coladas em uma cartolina branca previamente preparada e anexada na parede pelo Facilitador.

2º Momento

Quando todos os parágrafos estiverem reunidos na cartolina branca, Facilitador e participantes fazem um levantamento dos autores e discutem:

Impressões obtidas.

Dificuldades na elaboração dos parágrafos e na busca dos pares.

Comentário sobre aquilo que escreveram.

O que o texto despertou em cada um.

Aprendizagem e contribuições.

O Facilitador coloca-se a disposição para solucionar dúvidas, acrescentado informações à discussão quando julgar necessário.

VARIAÇÃO:

Esta dinâmica pode ser aplicada após a leitura de um ou mais textos. É um exercício que facilita sobremaneira a retenção de conteúdos teóricos e conceituais.

PERGUNTE DIFERENTE

Objetivos: Estimular a leitura, avaliar assimilação, compreensão e retenção do conteúdo, troca de informações, motivação, trabalho em equipe, liderança, criatividade, percepção, integração, atenção, percepção, comunicação, flexibilidade. Avaliar o evento.

Participantes: 20 pessoas

Recursos: Fita ou CD com trechos de músicas em diferentes ritmos, aparelho de som, bolinha.

Tempo: 30min

Instruções

1º momento

O grupo deve se organizar em círculo.

O Facilitador coloca o CD com músicas diversas (lentas e agitadas)

Um dos membros do grupo inicia fazendo uma pergunta sobre o texto, no ritmo da música que estiver tocando naquele momento.

Os próximos quatro participantes, cada um na sua vez, respeitando o ritmo da música que estiver tocando quando receber a bolinha, reelabora a pergunta. Desta forma teremos uma pergunta com cinco variações.

O sexto participante, formula uma nova pergunta, e os quatro participantes seguintes continuam reelaborando a segunda pergunta.

Assim sucessivamente até o término.

2º momento

Após todos terem elaborado perguntas, Facilitador e participantes discutem a experiência, observando contribuição à aprendizagem, manifestando percepções pessoais, dificuldade ou facilidade em adequar a pergunta ao ritmo da música, etc.

VARIAÇÕES:

Esta dinâmica pode ser aplicada após uma aula / palestra / seminário, objetivando verificar a retenção dos conceitos e/ou avaliação do dia através das perguntas.

ANJO DA GUARDA

Objetivos: Integração, sociabilização, relacionamento interpessoal, empatia, comunicação, descontração

Participantes: Indefinido

Recursos: Filipetas com nomes dos participantes, canetas, caixa ou similar.

Tempo: Indefinido

Instruções

O Facilitador escreve os nomes dos participantes em uma filipeta e os deposita numa caixa.

Cada participante sorteia um papel (como em um amigo secreto).

Orientar o grupo que ninguém poderá retirar seu próprio nome. Se isso acontecer, refazer o sorteio.

Cada participante será o anjo daquele que sorteou e, portanto, também terá seu anjo.

Os nomes não devem ser revelados até o término do jogo.

O papel de cada anjo é de aproximar-se, dar atenção e integrar-se com a pessoa sorteada, de forma sutil, sem que esta perceba imediatamente quem é seu anjo.

A caixa deve ser colocada em local apropriado para que, durante o evento, os anjos se comuniquem por bilhetes. O sigilo deve ser mantido.

Ao final, cada um tenta adivinhar quem é o seu anjo.

VARIAÇÃO:

Esta dinâmica pode ser aplicada em viagens, cursos e reuniões nos quais os participantes permanecem juntos por período de tempo relativamente longo.

SAUDAÇÕES

Objetivos: Integração, sociabilização, comunicação, descontração.

Participantes: 20 pessoas

Recursos: Filipetas com nomes participantes ilustres, caixinha ou similar.

Tempo: 25 min

Instruções

Dois participantes saem da sala.

No meio do círculo do grupo colocam-se duas cadeiras para personagens "ilustres", mas invisíveis. (Por exemplo: um orangotango, a miss universo, o presidente do país, jornalistas, cantores, artistas, etc.).

Aqueles que saíram da sala sorteiam duas filipetas com nomes de personagens.

Os participantes terão de saudar cada um dos personagens imaginários e o restante do grupo tentará adivinhar quem são.

O grupo terá dois minutos para fazer a descoberta.

Após o tempo esgotado, um novo grupo de duas pessoas dará continuidade à dinâmica seguindo o mesmo processo por meio de um novo sorteio.

DESCREVENDO FORMAS

OBJETIVO: trabalhar a capacidade de comunicação e entendimento da mensagem.

MATERIAL: sucata, formas geométricas, revistas, sulfite e lápis.

DESENVOLVIMENTO: dividir os participantes em duplas. Um dos participantes escolhe uma sucata ou forma geométrica, observa-a atentamente e a oculta, de forma que seu parceiro não a veja. Aquele que escolheu o objeto deve descrevê-lo para seu colega, que pode fazer perguntas para conseguir mais pistas. Aquele que está descrevendo o objeto deve ser orientado a dizer apenas uma informação por vez. Quando este descobrir qual era o objeto, invertem-se os papéis.

VARIAÇÃO:

1- a descrição pode ser feita através de antônimos, ou seja, dizendo o que o objeto não é.

2- participantes posicionam-se um na frente do outro, com um anteparo entre eles. Um dos participantes escolhe uma figura na revista. Esta figura deverá então ser ditada (descrita) para o colega que irá reproduzi-la (desenhá-la) na folha. Ao final retira-se o anteparo e verifica-se como ficou o trabalho. Caso haja tempo, é interessante repetir a atividade invertendo-se os papéis.

QUESTÕES PARA DISCUSSÃO:

Como foi ter a informação e passá-la aos poucos?

O trabalho saiu da forma que você imaginou que sairia ao ditá-la? O que deu errado? Por que?

Como foi receber as informações sem ter noção do que sairia no final?

De que outra maneira seu colega poderia ter procedido para que a comunicação fosse mais eficaz?

Como é a transmissão das informações em sua empresa? Ela é semelhante a que ocorreu aqui? Ocorrem os mesmos problemas? Em que situações? Como você sente-se em relação a isto?

A JAULA

OBJETIVO: trabalhar a resistência à mudança através da vivência de ver-se preso a determinadas situações que desejamos evitar. Pode objetivar também trabalhar a função da cultura organizacional.

MATERIAL: humano

DESENVOLVIMENTO: dividir os participantes em dois grupos (A e B). O grupo A deve posicionar-se em círculo, mantendo certa distância entre si (aproximadamente um braço) - formando a jaula. O grupo B representará os animais e, como tais, deverão circular livremente pela sala (ou pátio) devendo, necessariamente, entrar e sair da jaula.

Ao sinal do instrutor os animais deverão começar a circular. A um novo sinal (previamente combinado) as pessoas do grupo A devem dar as mãos, fechando a jaula e prendendo, assim, aqueles que ficaram dentro do círculo. Os animais presos passam então a fazer parte da jaula. O jogo reinicia-se e continua até que sobre apenas um participante ou todos tenham sido aprisionados.

VARIAÇÃO:

1. o grupo A escolhe um líder que irá comandá-los dando o sinal para que a jaula feche. O sinal pode ser o mesmo em todas as rodadas ou variar a cada uma, de forma a confundir os demais participantes (animais).

QUESTÕES PARA DISCUSSÃO:

Como foi jogar? O que sentimos?

Como é ser a jaula? Como é prender os demais?

Como é ser preso e obrigado a transformar-se em jaula?

Que relação esta atividade tem com o dia-a-dia das empresas?

Imaginem que as grades que compunham a jaula são situações que acontecem na empresa e não controlamos. Como reajo ao ser “aprisionado” por essas situações? Quais ações executo para resolvê-las? Quais deveria executar?

APANHAR O BASTÃO

OBJETIVO: apresentação de grupos ou propiciar maior integração.

MATERIAL: bastão ou vassoura

DESENVOLVIMENTO: formar um círculo o mais aberto possível. cada participante deve inicialmente falar seu nome para que os demais o recordam ou aprendam.

Escolhe-se um jogador que se coloca no centro do círculo segurando uma das extremidades do bastão que está apoiado no chão. Este deve iniciar o jogo falando o nome de um dos componentes do círculo. ao mesmo tempo em que o chama deve soltar o bastão. Aquele que foi chamado deve correr para o centro e tentar apanhar o bastão antes que este toque o chão. Se conseguir apanhá-lo substituirá o jogador do centro e continua o jogo chamando outro participante. Caso contrário, ou seja, se não pegar o bastão antes que este chegue ao chão, retornará ao seu lugar e o jogador do centro permanece onde está reiniciando a atividade.

O jogo termina quando todos tiverem sido chamados.

QUESTÕES PARA DISCUSSÃO:

Como foi jogar?

O que foi possível observar e conhecer de nossos colegas através desta atividade?

BARRA MANTEIGA

OBJETIVO: trabalhar relações de poder, competitividade

MATERIAL: giz para riscar o chão ou fita crepe

DESENVOLVIMENTO: riscam-se duas linhas com mais ou menos 10m de distância. Divide-se o grupo em duas equipes (A e B). Cada grupo deverá posicionar-se atrás de uma das linhas, mantendo uma das mãos esticadas a frente do corpo. Escolhe-se um participante para iniciar o jogo, se ele for do grupo A então deve dirigir-se até o grupo B e escolher um participante batendo em sua mão. Assim que bater na mão, do participante escolhido, deverá sair correndo de forma a ultrapassar a linha de seu grupo antes que o outro o pegue. Caso seja pego, ele começa a integrar a equipe adversária, caso contrário fica no próprio grupo. Independentemente de pegar ou não aquele que o escolheu, o participante do grupo B assume agora seu papel, ou seja, deve escolher alguém da equipe A e proceder da mesma maneira, batendo em sua mão e correndo.

O time vencedor será aquele que ao término do tempo estipulado possuir o maior número de participantes.

QUESTÕES PARA DISCUSSÃO:

Como é ser escolhido? E preterido?

Como é escolher?

O que sentimos quando conseguimos superar o outro? E quando somos superados?

Analizar o tamanho final dos grupos:

- no grupo que perdeu restaram apenas pessoas não escolhidas ou aqueles que não foram pegos por serem mais velozes?
- o tamanho do grupo determina sua eficácia?
- na empresa o tamanho do departamento determina seu “poder” ou este é determinado pela sua eficácia?
- antes de começar a atividade os grupos elaboraram estratégias de ação? Quais?

TELÉGRAFO

OBJETIVO: trabalhar a percepção como fator na comunicação

MATERIAL: humano

DESENVOLVIMENTO: dividir os participantes em dois grupos com igual número de participantes que deverão sentar-se frente a frente em fila. Numa das extremidades, entre as duas fileiras posiciona-se o instrutor. Os participantes são orientados a darem as mãos para os participantes de sua equipe. O instrutor deverá então transmitir uma mensagem telegráfica, apertando simultaneamente a mão dos dois primeiros participantes, que deverão passá-la adiante e assim sucessivamente. O último jogador da fileira ao receber a mensagem, deverá levantar a mão acusando seu recebimento e reproduzi-la para sua verificação. Ganhador o jogo o grupo que ao final de três partidas fizer o maior número de pontos pela velocidade e precisão.

QUESTÕES PARA DISCUSSÃO:

A mensagem chegou certa sempre? O que pode ter interferido?

Em que momentos houve a interferência? Quais motivos levaram à ocorrência do fato? O que poderia ser feito para evitá-la?

Como ocorre a transmissão de informações na empresa? Há falhas? Quais?

É fácil descobrir onde ocorreu a falha na comunicação interna?

O que é mais importante descobrir onde falhou ou por quê falhou? (achar os culpados ou atuar nas causas)

TELEFONE SEM FIO

OBJETIVO: trabalhar os ruídos na comunicação

MATERIAL: humano

DESENVOLVIMENTO: dividir os participantes em dois grupos com igual número de participantes que deverão sentar-se frente a frente em fila. Numa das extremidades, entre as duas fileiras posiciona-se o instrutor. O instrutor deverá então falar uma palavra ou frase no ouvido dos dois primeiros participantes, que deverão passá-la adiante e assim sucessivamente. O último jogador da fileira ao receber a mensagem, deverá levantar a mão acusando seu recebimento e reproduzi-la para sua verificação. Ganha o jogo o grupo que ao final de três partidas fizer o maior número de pontos pela velocidade e precisão.

VARIAÇÃO: em vez de dois grupos pode-se fazer a atividade com todos os participantes conjuntamente, contudo perde-se a característica de jogo por não ter competição.

QUESTÕES PARA DISCUSSÃO:

A mensagem chegou certa ? O que pode ter interferido?

Em que momentos houve a interferência? Quais motivos levaram à ocorrência do fato? O que poderia ser feito para evitá-la?

Como ocorre a transmissão de informações na empresa? Há falhas?

Quais os principais ruídos que interferem na comunicação dentro das empresas?

É fácil descobrir onde ocorreu a falha na comunicação interna?

O que é mais importante descobrir onde falhou ou por quê falhou? (achar os culpados ou atuar nas causas)

EXISTEM OUTRAS MANEIRAS?

OBJETIVO: trabalhar a disposição para a mudança

MATERIAL: bolinha de tênis, cronômetro.

DESENVOLVIMENTO: formar um círculo em pé, com os participantes a uma distância aproximada de um braço entre si. O instrutor escolhe alguém para iniciar a atividade, entregando-lhe a bola e pedindo que a jogue a outra pessoa, que deverá passá-la adiante e assim sucessivamente, até que todos a tenham recebido. O instrutor deve orientar o grupo no sentido de não ser permitido passar a bola para quem já a recebeu anteriormente e que todos devem lembrar-se para quem passaram-na.

Quando a bola já tiver passado por todos, o instrutor pede que repitam a operação na mesma seqüência anterior mais duas vezes. Com estas jogadas terminado o instrutor avisa que a partir de agora cronometrará o tempo gasto na operação. Ao final da rodada comunica o tempo gasto e desafia o grupo a reduzi-lo, lembrando o grupo que não é permitido alterar a seqüência da bola.

QUESTÕES PARA DISCUSSÃO:

- Qual o processo percorrido pelo grupo para conseguir diminuir o tempo?
- Como foi mudar algo que já estava determinado?
- Qual foi a reação predominante no grupo: resistência ou envolvimento?
- Como reagimos quando somos desafiados a mudar nossa maneira de agir dentro das organizações? Por que isto acontece?
- Em que já fui desafiado a mudar no meu trabalho? Como reagi? Por quê? Que resultados obtive?
- Em que já fui desafiado a mudar em mim mesmo? Como reagi? Por quê? Que resultados obtive?



Desenvolvimento de Líderes
focado na Gestão de Pessoas

Acesse 

www.treinamentolideranca.com.br