



Escolha suas Funções!

Objetivo desse Jogo

Pessoas emocionalmente inteligentes podem identificar seus próprios pontos fortes e limitações, assim como de outras pessoas também. Este jogo:

- permite aos alunos analisar a forma como as suas qualidades pessoais contribuem para, ou impedem, o bom funcionamento do grupo
- aumenta a consciência pessoal sobre os pontos fortes do outro
- permite que os jovens pratiquem habilidades de influência
- desenvolve habilidades de conflito e negociação, liderança e trabalho em equipe

Nota: Este jogo funcionará melhor ainda com um classe onde os alunos se conhecem há pelo menos mais de um ano.

Duração : 40 minutos

Material

- Três cartões em branco por aluno
- *Descrições das Funções da Equipe* (ao final do documento para impressão)

Sugestão para uma introdução divertida

" Você se lembra de alguma reunião de grupo infernal onde você, vamos dizer, não estava no melhor de seus dias... Talvez você estivesse um pouco impaciente com um amigo falando devagar demais. Talvez você tenha esperado até que a reunião estivesse quase no fim para trazer uma informação crítica. Talvez você tenha gritado com alguém que você acha que realmente mereceu... Mas o que seus colegas não entendem sobre você é que suas intenções são boas. Você queria ajudar na reunião, queria mesmo. Se apenas seus colegas pudessem apreciar suas qualidades... Alguém já se sentiu assim? "

COMO JOGAR

1. Distribua os cartões em branco e a folha **Descrições das Funções da Equipe** para os alunos.
2. Peça aos alunos para ler as **Descrições das Funções da Equipe** e circular os três funções que melhor os descrevem. Instrua-os a colocar uma estrela ao lado da função que seja a mais próxima de como eles se vêem atuando em um grupo.
3. Peça aos alunos que escrevam suas qualidades selecionados nos cartões em branco (uma qualidade por cartão).
4. Recolha todos os cartões dos alunos e embaralhe-os completamente.
5. Redistribua os cartões, dando a cada aluno três novos cartões.
6. Peça aos alunos que leiam suas novas cartas. O objetivo de cada aluno é conseguir de volta as suas três funções originais (não necessariamente as suas cartas originais), ou acabar com três cartões com funções que eles poderiam exercer de qualquer forma. Os alunos começam a trocar cartas. A fim de se livrar de uma função, o aluno vai se aproximar de alguém e propor uma troca. É do interesse do aluno mostrar os atributos positivos desta função e como ela se encaixa no estilo de comportamento da outra pessoa. Os alunos não tem que necessariamente trocar um cartão por outro cartão, eles podem oferecer ou aceitar cartões mesmo sem troca. Um aluno pode presumivelmente não ter cartões em um determinado momento desta atividade, ou ter cinco ou seis. A chave do jogo, porém, é "vender" as funções que você não quer, e procurar e conseguir as funções que você quer.
7. Dê ao grupo 10 minutos para negociação. Ao término dos 10 minutos avise que o tempo acabou e peça aos alunos que se sentem em círculo.
8. Pergunte quem conseguiu ter suas três funções de volta? Quem conseguiu recuperar duas? Quem desistiu de encontrar suas funções e apenas manteve as funções que recebeu?

ATIVIDADE OPCIONAL

[**Nota:** Essa atividade é aplicável apenas se você estiver trabalhando com uma turma que se conhece muito bem]:

Diga aos alunos que eles agora vão entrar na parte psicológica do jogo. Ande ao redor do círculo e peça ao grupo para adivinhar qual função que cada pessoa escolheu como a que melhor se assemelha a ela. Dê 2 minutos de tempo de adivinhação antes de pedir aos alunos que dêem seus palpites.

PERGUNTAS PARA DEBATE

- Você geralmente vê as funções que você escolhe como pontos fortes ou fracos? As funções que você escolheu podem ser tanto uma força pessoal, quanto uma limitação?
- Há um lugar-comum que sugere que julgamos os outros por suas ações, mas julgamos a nós mesmos por nossas intenções. Como é que este pensamento pode se relacionar com esse jogo, e como você se comporta em trabalhos de grupo?
- Foi fácil ou difícil para você encontrar pessoas que aceitassem os cartões que você tinha? O que você fez ou disse para convencer alguém que estava hesitante?
- Como foi descrever uma função que não agrada você de uma forma positiva, a fim de passá-la adiante?
- Em uma equipe, cada função tem uma importância específica. Um quebra-cabeça precisa de todas as suas peças para se completar. Como essa ideia pode mudar a forma que você valoriza, ou não, a participação dos outros?

Descrições das Funções da Equipe

Circule as três funções que melhor descrevem o seu comportamento em trabalhos de grupo. Em seguida, coloque uma estrela ao lado da função que mais se parece com você.

Iniciador: Sugere idéias e planos, faz a reunião realmente começar
Pesquisador: Procura fatos e informações que ajudem o grupo a realizar a tarefa
Diplomata: constrói alianças, negocia acordos entre opiniões diversas
Condutor: ajuda a movimentar e organizar o fluxo de informações
Juiz: escuta e avalia
Harmonizador: ajuda a resolver conflitos, conciliar desentendimentos
Focado: estimula o grupo a completar a tarefa
Desafiador: confronta ideias aceitas, provoca novas ideias
Apoiador: apóia ideias sugeridas pelo grupo
Clarificador: interpreta ideias, esclarece confusões
Especialista: fornece conselhos, fatos e informações que os membros do grupo desconhecem
Influenciador: Convence os outros a apoiar ideias e projetos