**Pacote de formação das ERR**

**A2.5d Actividades de constituição de equipas – Guia do Facilitador**

**1. Actividade de constituição de equipas para o jogo do “acondicionamento de ovos”**

**Tamanho do grupo:** 15 a 50 participantes

**Duração:** 60 minutos

**Materiais:** Para cada grupo/ERR: 1 ovo cru (mais alguns para o caso de acidentes), balões insufláveis x 5, papel branco x 5 folhas, “post it” de tamanho grande x 5, palhas x 10, fita adesiva x 1.

**Objectivo:** pôr em prática o trabalho de equipa e fomentar o pensamento criativo.

**Instruções**

Os grupos/ERR usam os materiais para construir uma embalagem que proteja um ovo cru. Os ovos que resistirem a uma queda de, aproximadamente, 3 metros, vencem o desafio.

**Organização**

1. Dividir o grupo em grupos/ERR mais pequenos. Fornecer a cada equipa o material acima mencionado.
2. Explicar as regras da actividade de constituição de equipas. Informar que o objectivo é descobrir e construir uma estrutura que impeça que um ovo se parta ao cair de uma grande altura. As equipas terão 15 minutos para construir a estrutura. Se a protecção do ovo for conseguida por mais de uma equipa, ganha a equipa que tiver utilizado menos palhas ou outros materiais.
3. Separar as equipas, de modo a que não fiquem muito perto umas das outras (para evitar que haja cópia de ideias).
4. Anunciar PARTIDA! E conceder às equipas 15 minutos, aproximadamente, para construírem a sua estrutura, com um ovo dentro.

**Vencedor do jogo**

No final do limite de tempo, reunir outra vez todos os participantes. Deixar cair cada uma das estruturas da mesma forma. Depois de deixar cair todas as estruturas, abri-las e ver que ovos ficaram intactos. A equipa vencedora é aquela que tiver usado menos palhas/materiais.

**Balanço**

* Perguntar às equipas como correu a sua experiência; o que correu bem e o que resultou em termos de trabalho de equipa.
* Perguntar se as suas ideias mudaram ou evoluíram com o decorrer do tempo.
* Perguntar sobre traços ou características de uma boa liderança ou trabalho de equipa ou sobre contributos importantes durante o jogo.
* Perguntar se as equipas fariam alguma coisa de diferente numa próxima vez.

**2. Actividade de constituição de equipas para o jogo do “campo de minas”**

**Tamanho do grupo:** 15 a 50 participantes

**Duração**: 45 minutos

**Materiais:** um espaço exterior ou interior bastante grande; vários objectos leves e macios para servirem de obstáculos (tais como, copos de papel grandes, garrafas de plástico vazias, cones, bolas de espuma macia, etc.) e uma venda.

**Objectivo:** Promover o trabalho de grupo e a confiança.

**Instruções**

**Organização**

Procure um espaço exterior ou interior bastante grande. Certifique-se de que não há objectos perigosos nem outros riscos nas proximidades. Construa o “campo de minas”, colocando “minas” (copos de papel grandes, garrafas de plástico vazias, cones, bolas de espuma macia, etc.) em vários pontos do local seleccionado.

Uma vez plantado o campo de minas, peça a cada grupo/ERR que escolha um **guia**: o guia poderá observar e falar, para orientar os seus colegas de equipa, enquanto caminham pelo campo de minas, mas não pode tocar nos seus colegas, nem entrar no campo de minas.

Os colegas devem estar com os **olhos vendados** e não podem ver, nem falar.

Os colegas com os olhos vendados terão de caminhar pelo “campo de minas“.

Conceda a cada grupo/ERR alguns minutos para planearem e prepararem a sua estratégia de comunicação

Quando as vendas estiverem colocadas e todos estiverem prontos, diga “Partida!” e a actividade começa.

Estabeleça uma **penalização** pelo toque numa “mina”: talvez um desconto de tempo ou perda de pontos ou, no pior dos casos, uma nova partida.

Enquanto orienta a actividade, tente inspirar os jogadores e realçar a importância da confiança e da segurança. Promova um ambiente de seriedade.

O objectivo é que cada uma das pessoas vendadas passe de um lado para o outro do campo. Essa pessoa terá de evitar tocar nas “minas”, ouvindo atentamente as orientações verbais do seu guia.

Nota:

* Certifique-se de que as pessoas vendadas não chocam umas com as outras. O facilitador deve assegurar-se de que não haverá colisões, devendo acompanhar as movimentações e ajudar a manter as pessoas separadas.
* Criar uma penalização pelo toque numa “mina”: talvez um desconto de tempo ou perda de pontos ou, no pior dos casos, uma nova partida.
* Se alguém preferir não jogar, não deve forçar essa pessoa a tapar os olhos.

**Balanço**

Terminado o tempo, fazer um balanço e permitir uma reflexão; perguntar aos grupos/ERR o que aprenderam com a experiência.

Saliente a importância da preparação, confiança e comunicação e o papel do líder..

**3. Logótipo**

**Tamanho do grupo:** 15 a 50 participantes

**Duração:** 60 minutos

**Materiais:** papel e marcadores para o quadro

**Objectivo:** desenvolver relações de trabalho harmoniosas dentro da equipa.

Quando usar: numa acção de formação em que os grupos tenham de desempenhar tarefas específicas.

**Instruções**

1. O facilitador deve pedir aos participantes que constituam vários pequenos grupos e escolham um nome para a sua equipa.
2. Pedir a cada equipa que desenvolva um logótipo gráfico (marca comercial) que retrate quem/o que eles são aos outros participantes. Desenhar uma versão ampliada no quadro de papel, para que o grupo possa observá-lo. Conceder dez minutos para esta actividade.
3. Depois de concluído o logótipo, peça a cada equipa que elabore um *slogan* com doze palavras ou menos, que explique o logótipo e crie uma identidade para o grupo. Conceder dez minutos para esta actividade.
4. Peça a cada grupo que mostre o seu produto aos restantes participantes e explique o que representam, tanto o logótipo como o *slogan*.

**Balanço:**

Discutir a utilidade do exercício para o trabalho que os participantes irão fazer no futuro.

**Atar e desatar**

**Tamanho do grupo:** 15 a 25 participantes

**Duração:** 10 a 15 minutos

**Materiais:** Nenhum

**Objectivo:** Demonstrar que a cooperação e os esforços da equipa são técnicas bem sucedidas para a resolução de problemas.

**Quando usar**: No início de uma sessão sobre cooperação e constituição de equipas ou participação.

**Instruções**

1. Pedir a um participante que se voluntarie como "director".
2. Pedir aos outros participantes que deem as mãos e formem um círculo. Depois, sem soltarem as mãos, os participantes devem deslocar-se por cima, por baixo e uns entre os outros, de modo a formarem um nó humano.
3. Depois de formado o nó, o "director" terá de o desatar. Todos devem colaborar, seguindo as instruções do director. Não poderão mexer-se, se não lhes for dito para o fazerem. Registar o tempo que isso dura.
4. Depois de desatado o grupo, pedir ao director que dê as mãos ao grupo e forme outra vez o nó. Desta vez, os próprios participantes terão de desatar o nó, sem a ajuda do director. (Deverá ser muito mais fácil.)
5. Comparar o tempo que foi necessário com e sem o director.

**Balanço**

Perguntar se o grupo percebeu de que tratava o exercício. Provavelmente referirão trabalho de grupo, cooperação, não dependência de um director, etc. Permitir que se faça um debate em torno da questão do trabalho de equipa.

**5. Histórias complicadas**

**Tamanho do grupo:** 10 a 30 participantes

**Duração:** 20a 30 minutos

**Materiais:** envelopes e cartões

**Objectivo:** reforçar as competências de análise e resolução de problemas.

**Quando usar:** durante um evento de grupo que discuta o trabalho de grupo ou a resolução de problemas.

**Instruções**

1. Designar observadores (os facilitadores podem ser observadores)
2. Escrever as respostas/pistas em cartões VIPP. Incluir os números das histórias. (ver abaixo)
3. Pedir aos participantes que constituam quatro grupos com um observador por grupo.
4. Todos os cartões rotulados com "1" são colocados num envelope marcado com o número "1," e assim por diante, para os restantes três conjuntos de cartões. Cada equipa deverá ter quatro envelopes marcados com os números 1, 2, 3 e 4.
5. Pedir às equipas que resolvam o enigma. Para cumprir esta tarefa, cada equipa terá de fazer duas coisas: obter todas as pistas e determinar a solução correcta. A solução não poderá ser apresentada antes de todas as pistas da história estarem na posse da equipa.
6. Para obter as pistas, os membros de cada equipa terão de negociar com as outras três equipas. As regras da negociação são as seguintes:

**Regras**

Apenas um membro de uma equipa pode sair da sala em qualquer momento. Apenas um membro pode negociar com qualquer equipa em qualquer altura. Cada membro da equipa terá de ter, pelo menos, uma oportunidade de negociar com outra equipa. Durante a transacção com outra equipa, não podem ser trocadas mais de duas pistas.

**História 1: O acidente de carro**

O Sr. Smith e o seu filho estão a conduzir um carro. O carro tem um acidente. O pai morre instantaneamente. O filho fica gravemente ferido e é levado para o hospital. O cirurgião olha para ele e diz: "Não posso fazer esta operação. É o meu filho Artur. "Como explica isto?

**História 2: Quantas maçãs?**

Um merceeiro tem algumas maçãs para vender. Um cliente compra metade das maçãs e metade de uma maçã. Um segundo cliente leva metade das maçãs restantes e metade de uma maçã. O terceiro cliente compra metade da quantidade que sobrou e metade de uma maçã. O merceeiro ficou sem maçãs. Nenhum dos clientes comprou partes de maçãs. Todas as compras foram números inteiros. Quantas maçãs tinha o merceeiro no início?

**História 3: O vencido é o vencedor**

Duas pessoas têm, cada uma, um cavalo. Cada uma delas insiste que o seu cavalo é o mais lento. Combinaram fazer uma corrida para resolver a discussão, mas nenhuma delas confiava que a outra cavalgasse à máxima velocidade, sem tentar refrear o cavalo. Como é que se pode determinar definitivamente qual é o cavalo mais lento?

**História 4: Meias baralhadas**

Há doze meias brancas e quarenta e nove meias vermelhas misturadas numa gaveta. São meias individuais e não pares. Qual é o número mínimo de meias que deve tirar da gaveta, de olhos fechados, para garantir que, entre as que tirou, há um par que condiz? Todas as meias são do mesmo tamanho e feitas do mesmo tecido e, por isso, não é possível distingui-las através do tacto.

**O acidente de carro**

Resposta: O cirurgião era a mãe de Artur.

**Quantas maçãs?**

Resposta: O merceeiro tinha inicialmente sete maçãs.

**O vencido é o vencedor**

Resposta: Cada pessoa monta o cavalo da outra.

**Meias baralhadas**

Resposta: Se tirar três meias da gaveta, duas das três têm de condizer, visto que só existem duas cores.

Sente-se onde possa ver e ouvir a maior parte da equipa. Tome notas e inclua citações, quando possível. Anote aquilo que ajuda e o que prejudica a equipa e o impacto do que foi dito ou feito.

Procure dados sobre:

* Comportamento competitivo (trabalho contra as outras equipas).
* Comportamento colaborativo (trabalho com as outras equipas).
* Comportamento orientado para as tarefas (concentrando-se no trabalho a fazer).
* Comportamento estratégico (ter uma visão de conjunto).
* Comportamento no processo (como a equipa trabalha em conjunto).

**Balanço**:

No final do exercício, os observadores farão um relato do que acima se menciona, devendo seguir-se um debate sobre o que aconteceu em cada grupo e no conjunto dos grupos.

**Exoneração de responsabilidade**

Plataforma **da OMS para a Aprendizagem sobre Segurança Sanitária – Materiais de Formação**

Estes Materiais de Formação da OMS são propriedade da © Organização Mundial da Saúde (WHO) 2018. Todos os direitos reservados.

A sua utilização destes materiais está sujeita aos “Termos de Utilização dos Materiais

de Formação da Plataforma da OMS para a Aprendizagem sobre Segurança Sanitária”, que aceitou ao descarregá-los e que estão disponíveis na Plataforma da OMS para a Aprendizagem sobre Segurança Sanitária em: <https://extranet.who.int/hslp>

Caso adapte, modifique, traduza ou de alguma forma altere o conteúdo destes materiais, não poderá sugerir que a OMS de algum modo aprova essas modificações, como não poderá usar o nome ou o símbolo da OMS nos materiais modificados.

Solicita-se ainda que informe a OMS de quaisquer alterações que tenha efectuado para utilização pública destes materiais, para fins de manutenção de registos e desenvolvimento contínuo, através do endereço electrónico [ihrhrt@who.int](mailto:ihrhrt@who.int)