

## Água et saneamento- 2. animação - Ficha E&A-2.1.3.

### Os jogos de animação ou "dinâmicas" *A experiência da Cabirma em Republica Dominicana*

*Cécile Casagrande, Damien du Portal*

*julho 99*

*tradução ESSOR*

#### [1. Introdução](#)

#### [2. A utilização das "dinâmicas" nos programas dominicanos](#)

#### [3. Certos exemplos...](#)

#### [4. As "regras do jogo"](#)

[Anexo a la ficha 2.1.2.:](#) Exemplo de contrato entre o sitio e o programa  
[sumário animação](#)

#### AVISO IMPORTANTE

*As fichas e histórias de experiências "Pratiques" são difundidas no quadro da rede de trocas de idéias e de métodos entre as ONG signatárias da "Charte Inter Aide".*

*É importante lembrar que essas fichas não são normativas e não pretendem em nenhum caso "dizer o que temos que fazer" ; elas se contentam de apresentar experiências que conseguiram resultados interessantes num contexto onde elas foram encaminhadas.*

*Os autores de "Pratiques" não vêem nenhum inconveniente, pelo contrário, se essas fichas sejam reproduzidas na condição expressa que as informações que elas contêm sejam transmitidas integralmente, também este aviso.*



### 1. Introdução

Na América Latina, existe uma importante tradição de movimentos e de animação comunitários. Portanto, as ONG utilizam frequentemente diferentes métodos de animação durante as reuniões, as "charlas" (conferências - debates) ou as formações : sketch, canções, brainstorming, sombras chinesas.

No entanto, a técnica mais utilizada é a "dinâmica" que consiste em organizar um jogo com os participantes. Por exemplo, a dinâmica das cadeiras musicais, solicita a participação ativa de cada um dos envolvidos. Conforme o caso, os participantes terão que levantar, correr, gritar, subir em cima de uma cadeira e empurrar seu vizinho).

A "dinâmica" pode servir para despertar a platéia, através de jogos, adivinhações, histórias cômicas, exercícios para movimentar as pessoas...). Também pode ser útil para evidenciar problemas específicos com relação ao assunto tratado : o funcionamento de um grupo, a reflexão em grupo, a organização ou a transmissão da informação.



## 2. A utilização das "dinâmicas" nos programas dominicanos

Na República Dominicana, praticamos sistematicamente pelo menos uma "dinâmica" no início de uma reunião ou de formação. De fato, isso tem diversos interesses :

- Fazer tudo para que os participantes percam sua timidez, expondo seus pontos de vista, mesmo que seja um meio novo, estranho às suas relações de convivência;
- Obter uma boa concentração das pessoas presentes. Quando os participantes chegam a uma reunião, eles ainda pensam nas suas preocupações ou problemas. A "dinâmica" permite desligar-se do que é exterior à reunião. Depois do jogo, as pessoas ficam com "o espírito livre" para se concentrarem sobre o tema da reunião.
- Evitar o aborrecimento, grande inimigo das reuniões e formações.
- Permitir aos participantes desfazer-se do sono e do cansaço, ou dos pesadelos provocados pela digestão...
- Evitar a dispersão da assembléia. É preferível dedicar 10 minutos para a organização de uma "dinâmica", retomando a concentração dos participantes, do que prosseguir uma reunião ou uma formação com um número cada vez menos de pessoas atentas ao que está sendo exposto.
- Favorecer as relações de amizade, de confiança e evitar a agressividade entre os participantes: depois de rirem juntos das mesmas coisas, a comunicação é muito mais facilitada entre as pessoas presentes.
- As "dinâmicas" introduzem uma certa igualdade de tratamento, propicia a participação de cada um e resguarda os hábitos individuais.
- Elas permitem ao animador valorizar certas pessoas um pouco retraídas e dar oportunidade para se expressar.
- Elas permitem enfim ao animador de se sentir totalmente confortado na sua posição de "responsável" do grupo.



## 3. Certos exemplos...

Podemos classificar as "dinâmicas" em função de seu objetivo principal. O manual "Técnicas participativas para la educação popular" \*\* utilizado pelo programa da Cabirma propõe uma boa centena de "dinâmicas", classificadas conforme as categorias seguintes : "dinâmicas" de apresentação, de análise, de abstração, de comunicação, de organização e de planificação.

Citamos logo abaixo alguns exemplos de "dinâmicas" retiradas desse manual citado anteriormente, freqüentemente utilizados no programa :

### **Cesta virada do avesso : "dinâmica" de apresentação ou de animação**

*Os participantes formam um círculo, sentados em cadeiras.*

*Cada pessoa sentada à direita será chamado "ananás" e a pessoa à esquerda "laranja" (ou outra fruta...).*

*O animador fica de pé, no centro.*

*Ele designa alguém e diz "ananás" : a pessoa designada deverá dar o nome de seu vizinho da direita. Se o animador diz "laranja", a pessoa designada deverá dar o nome de seu vizinha da esquerda. Se a pessoa enganar-se ou passar mais de 3 segundos para responder, ela vai para o centro e o animador pega seu lugar.*

Esse jogo pode ser realizado no início de uma formação, por exemplo, para que todas as pessoas façam a apresentação. No centro de formação da Cabirma, realizamos esse jogo na primeira noite de cada sessão de formação, antes de passar o vídeo sobre a higiene da água. As pessoas divertem-se, despertam-se e ficam atentas ao vídeo.

### **Os números chineses : "a dinâmica" de animação, de concentração**

*O animador diz aos participantes que ele é um professor de chinês e que vai ensinar a todos os números de 1 a 5.*

*Essa "dinâmica" repousa sobre um subterfúgio que os participantes devem descobrir : O animador (jogando seu papel de examinador) mostra sinais supostos chineses ( ou qualquer tipo de sinais ? ? ( ? i ? d...) no quadro, sinais que representem números, mas de fato, quando designamo-los, ele indica - sem evidenciar - o número com os dedos de sua mão. Para o zero, ele não designa o número da mão.*

*Depois, ele questiona cada participante. As pessoas compreendem rapidamente que é um subterfúgio porque um mesmo sinal pode designar diferentes números.*

Essa "dinâmica" valoriza a importância da observação.

Na mesma ordem de idéas, "dinâmicas" valorizando a necessidade da organização ao seio de um grupo revelam-se muito mais eficazes do que um discurso. Citamos aqui abaixo alguns exemplos de "dinâmicas" de organização, utilizadas no Programa de Bayaguana :

### **O chefe de orquestra :**

*Quando falta uma pessoa, o grupo deve escolher um chefe de orquestra que faz movimentos que todos repetem. A pessoa afastada fica no meio do grupo e deve determinar quem é o chefe.*

Podemos concluir que a "dinâmica" muitas vezes, em um grupo funciona dessa maneira e que é sempre interessante ser observador para identificar o chefe, e assim evitar ser manipulado.

### **A mensagem : um grande clássico**

Para apontar a necessidade de anotar as informações (papel da secretária da comissão água) e da importância da presença às reuniões (onde a informação é transmitida diretamente) podemos propor o jogo seguinte :

*4 ou 5 pessoas se distanciam. A primeira volta ao grupo, que lê uma pequena história para essa pessoa : "Eddy o animador teve um acidente de moto ontem, domingo 14 de outubro. Ele foi transportado ao hospital Dario Contreras para fazer uma cirurgia do pulso, no osso rádio. Ele não tem nada de grave, mas não poderá participar da reunião de terça - feira na Media Cara".*

*A segunda pessoa que saiu volta ao grupo, e o primeiro conta-lhe da sua maneira essa pequena história, e assim por diante.*

A história se transforma facilmente em "o pedreiro morreu no hospital e será enterrado quarta ou quinta feira" e o sucesso é garantido !

A seguir, podemos reler essa história para a platéia e juntos tirar algumas conclusões : assistir as reuniões permite dispor da informação original. Anotar os elementos importantes e consignar as decisões evitará problemas depois - daí a importância de uma boa secretária.

## Os números :

*O jogo dos números consistem em formar grupos onde cada membro recebe um cartão com um número : por exemplo dois grupos de 5 com números de 1 a 5 em cada grupo.*

*Depois, o animador comunica um valor de 5 números (15 423, 45 213...) que cada grupo deve reconstituir o mais rapidamente possível, os membros se posicionando em uma boa ordem.*

Depois do jogo, repetido várias vezes, uma discussão com o público e os participantes da "dinâmica" permite demonstrar que os grupos mais organizados são os mais rápidos. Pode também mostrar que o grupo que escolhe seu chefe é mais eficaz que um grupo sem chefe, ou que um grupo com um líder fraco não se impõe contra a opinião do grupo...



## 4. As "regras do jogo"

Para que uma "dinâmica" seja eficaz, é importante que o animador respeite certas regras :

- enunciar de forma clara e sem hesitar, as regras do jogo antes de começar. É sempre desejável que o animador tenha repetido de seu lado e previamente, as explicações necessárias a fim de não "se atrapalhar" durante a apresentação, o que poderia produzir com certeza um efeito contrário.
- Depois do anúncio das regras do jogo, perguntar aos participantes se eles compreenderam ou se desejam fazer perguntas. Se necessário, pedir a uma pessoa para repetir o que foi dito.
- Ter uma forte autoridade pedagógica. As "dinâmicas" consistem em fazer realizar ações não habituais aos participantes. Importa que o animador tenha a comodidade necessária para que isso pareça natural a todos. Muitas vezes, ficamos surpreendidos de encontrar, com muito desprazer pessoas com "ar de importante" ou pessoas de idade que adotam comportamentos lúdicos, que poderiam parecer, num outro contexto, atacar sua dignidade.
- Fechar formalmente o jogo de animação.

Um grupo de doze pessoas permite fazer uma "dinâmica" rica e... movimentada. Além de doze pessoas, torna-se difícil fazer participar cada pessoa e o conjunto pode se tornar muito complexo. No entanto, durante uma reunião onde a platéia é numerosa, podemos fazer participar doze pessoas e o resto da platéia pode depois comentar a "dinâmica". Podemos também fazer participar todo o pessoal, mas dividir em grupos de 10 a 15 pessoas. Por exemplo, a dinâmica dos "números", apresentada acima, adapta-se bem a esse tipo de situação).

Uma "dinâmica" é eficaz quando ela é curta, divertida e instrutiva. Ela pode eventualmente estender-se em muitas reuniões, para ser dada a solução do enigma na reunião seguinte). Ela deve ser atrativa : podemos propor a "dinâmica" em presença das crianças, que geralmente aceitam participar. Depois elas podem sair da reunião quando a "dinâmica" terminar, permanecendo no local somente se o assunto da reunião interessá-las diretamente).

**\*\* Referências :** Técnicas participativas para la educacion popular : manual de "dinâmicas" em espanhol (disponível na Inter Aide).

Outras idéias e materiais interessantes são detalhados no manual "**Outils et techniques pédagogiques pour une formation participative**" 1994 (58 p.) de Vétérinaires Sans Frontières.

(copia disponível na Inter Aide em Port-au-Prince ; ou a comandar ao pé de VST, tél : 33.4.78.69.79.59 ; fax 33.4.78.69.79.56, preço 40 FF).

 Des "dinâmicas", ou **jeux de groupes, en français** peuvent être commandés à l'association Jeux coopératifs.org <http://jeux.nonviolence-actualite.org/groupe.html>



Voces podem nos dar vossas idéias e sugestões à travês do [e-mail](#) ou el [forum](#).  
Obligado !

[sumário animação](#)

<p><b>Annexe : Exemplo DE CONTRATO ENTRE O SITIO E O PROGRAMA para a realização uma obra hidráulica programa de Manakara, Madagascar</b></p>
--

## CONTRATO PARA A REALIZAÇÃO UM PROJETO HIDRÁULICO COMUNITÁRIO

Entre a comunidade de \_\_\_\_\_  
e  
Inter Aide Projeto hidráulico de Manakara

Nós, comunidade de \_\_\_\_\_  
representada por \_\_\_\_\_ de uma parte

e a ONG Inter Aide representada por \_\_\_\_\_ de outra parte,

estamos de acordo com os engajamentos seguintes a fim de melhorar de forma durável as condições de vida e de saúde do sitio de \_\_\_\_\_ , realizando um projeto hidráulico comunitário.

Esse projeto versará de uma parte educativa e organizacional da comunidade e, de outra parte, da construção de uma obra hídrica para obtenção de água potável que será gerenciada e mantida pela comunidade.

PRIMEIRAMENTE, a comunidade comprometer-se-á :

- a colaborar plenamente com Inter Aide e fornecer todas as informações necessárias ao cumprimento do projeto;
- a eleger uma comissão representativa da comunidade e de agentes hidráulicos encarregados

da manutenção técnica da obra;

- a assistir as reuniões de sensibilização e de organização convocadas pela comissão e / ou Inter Aide;
- a fornecer toda a mão-de-obra não especializada necessária a realização do projeto :
- equipes diárias que serão supervisionadas pela equipe técnica de Inter Aide, sendo \_\_\_\_\_ pessoas por dia das \_\_\_\_\_ horas as \_\_\_\_\_ horas;
- dias de trabalhos comunitários aos momentos designados
- a fornecer todos os materiais necessários que dispõe : água, areia, pedras...
- a realizar trabalhos específicos de : transporte, escavação, capinarem coleta de pedras e de areia, fabricação de cascalho, realização de vedação \_\_\_\_\_ e todos outros trabalhos necessários a realização do projeto a pedido da equipe técnica do Programa Hidráulico;
- dispor durante a duração dos trabalhos de \_\_\_\_\_ habitações para armazenar os materiais e o alojamento da equipe do Programa Hidráulico;
- a fornecer a equipe do Programa Hidráulico madeira de aquecimento;
- a pagar uma cotização à comissão para a manutenção da obra e a compra de tinta, cadeados...;
- a elaborar um regimento para regulamentar a utilização e a manutenção da obra a fim de assegurar sua durabilidade;
- a respeitar os modos de trabalho do Programa Hidráulico Inter Aide : horas de trabalho...

A comissão água aldeã será encarregada de:

- intermediar as relações entre a comunidade e o Programa Hidráulico Inter Aide;
- organizar a comunidade para a boa exequibilidade do projeto;
- fazer respeitar o regimento;
- recolher e gerenciar a cotização para a manutenção da obra.

SEGUNDO, a Inter Aide comprometer-se-á:

- ÿ a respeitar os costumes do sítio;
- ÿ a organizar atividades de educação sobre saúde, água potável e higiene,
- ÿ a dispensar formações específicas aos membros da comissão e aos agentes hidráulicos;
- ÿ a apoiar tecnicamente, colaborando com a comunidade para a realização de sua obra;
- ÿ a conceder os materiais necessários a realização da obra que a comunidade não pode fornecer.

As duas partes comprometer-se-ão :

- ÿ a coabitar da melhor maneira possível durante toda a duração da colaboração;
- ÿ trabalhar juntos para a realização do projeto;
- ÿ respeitar todos os pontos expostos citados acima.

ESSE CONTRATO FOI DISCUTIDO E ACEITO PELAS DUAS PARTES DURANTE A REUNIÃO DO \_\_\_\_\_ A \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_  
Para a comunidade

\_\_\_\_\_  
Para o projeto Hidráulico  
de Manakara - Inter Aide



*\* Cécile Casagrande lançou a parte Empréstimos produtivos no centro La Cabirma em Republica Dominicana de 94 a 98. Ela foi responsável do programa vulgarização agrícola*

*de Manakara em Madagascar, de janeiro a junho 99.*

*Damien du Portal foi responsável da parte Hidráulica do centro de Formação da Cabirma de outubro 94 a janeiro 98. Desde aí, é responsável do programa Hidráu-agro em Manakara, Madagascar. Ele supervisa agora os programas hidráulicos e agrícolas do sector Afrimad (Etiópia e Madagascar).*

