

Pesca pela Comunicação

(atividade experiencial de dinâmica de grupo e comunicação)

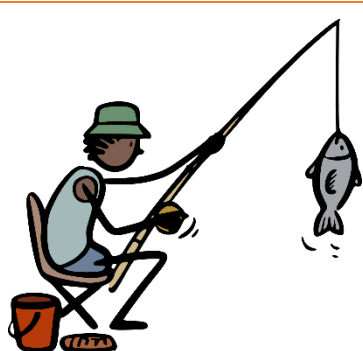
Breve descrição	A atividade “Pesca pela Comunicação” é uma simulação experiencial estruturada na qual pequenos grupos gerem um recurso partilhado em condições de comunicação limitada. Através de um jogo metafórico, os participantes encenam padrões de cooperação, competição e negociação. A tarefa funciona como uma ferramenta projetiva de dinâmica de grupo, revelando barreiras de comunicação e apoiando a aprendizagem reflexiva sobre interdependência e responsabilidade social. A intervenção combina simulação experiencial com reflexão escrita e dialógica estruturada, baseando-se na teoria da aprendizagem experiencial (Kolb, 2015), na dinâmica de grupo (Lewin, 1947), na investigação sobre dilemas sociais relacionados com recursos partilhados (Ostrom, 1990) e em abordagens de comunicação baseadas nas necessidades (Rosenberg, 2015).
Objetivos	▪ Desenvolver competências de comunicação intra e intergruppal ▪ Examinar comportamentos de cooperação, competição e partilha de recursos ▪ Promover a negociação, a tomada de decisões coletiva e o pensamento estratégico ▪ Sensibilizar para os dilemas sociais e a interdependência ▪ Explorar reações emocionais relacionadas com a escassez, a confiança e a equidade ▪ Promover a reflexão sobre inclusão, exclusão e resolução de conflitos
Duração	▪ Instruções e formação de grupos: 5–10 minutos ▪ Simulação do jogo (10 rondas/dias): 20–25 minutos ▪ Análise e reflexão: 10–15 minutos ▪ Total: aproximadamente 45 minutos
Formato social	▪ Três pequenos grupos (mínimo de 3 participantes por grupo) ▪ Tomada de decisão dentro do grupo ▪ Reflexão de todo o grupo durante o balanço ▪ Discussão conduzida pelo facilitador Para um mínimo de 9 pessoas mais o moderador
Materiais e organização	• Quadro de pontuação ou flipchart • Tabela com: <i>10 linhas (dias)</i> <i>3 colunas (aldeias/povoações)</i> • Canetas/marcadores

O apoio da Comissão Europeia à produção desta publicação não implica qualquer aprovação do seu conteúdo, que reflete exclusivamente as opiniões dos autores, não podendo a Comissão ser responsabilizada por qualquer utilização que possa ser feita das informações nela contidas.

Preparação

- Divida os participantes em três grupos
- Peça a cada grupo que escolha um **nome** para a sua aldeia piscatória
- Explique que representam povoações distintas que, historicamente, não comunicam entre si
- Prepare o tabuleiro com a tabela de 10 dias
- Prepare as fichas de peixe e as regras de reprodução

Descrição passo a passo



Passo 1: Formação de grupos e construção de identidade

Os participantes são divididos em **três pequenos grupos**, com um mínimo de três membros por grupo para garantir uma interação significativa e uma tomada de decisão partilhada.

Cada grupo é convidado a **criar um nome para a sua aldeia/povoação de pescadores**. Este passo serve tanto para fins organizacionais como psicológicos. Para além da simples identificação, a escolha de um nome para o grupo promove:

- a formação da identidade do grupo
- um sentimento de pertença e de apropriação
- cooperação precoce e construção de consenso
- o envolvimento emocional com o cenário da dramatização

O facilitador salienta brevemente que cada grupo representa uma comunidade separada de pescadores que vivem de forma independente e que, tradicionalmente, não comunicam com os outros povoados. Este enquadramento narrativo apoia a imersão na simulação e reforça a perceção das fronteiras entre grupos, o que é importante para a observação posterior das dinâmicas de comunicação e negociação.

Os nomes dos grupos são escritos no quadro e utilizados de forma consistente ao longo da atividade, ao registar os resultados e ao dirigir-se às equipas.

Passo 2 Enquadramento narrativo

O facilitador apresenta a história:

Três povoações de pescadores viviam nas margens do lago. Não se encontravam e, desde tempos antigos, pescavam de acordo com um horário acordado. Um grupo pescava às 6h00, o segundo às 9h00 e o terceiro às 11h00. O peixe era a sua única fonte de subsistência.

Os peixes podiam reproduzir-se durante a noite. Eram necessários quatro peixes para produzir um novo peixe. Por exemplo, se houvesse 13 peixes, apenas três grupos de quatro poderiam reproduzir-se,

O apoio da Comissão Europeia à produção desta publicação não implica qualquer aprovação do seu conteúdo, que reflete exclusivamente as opiniões dos autores, não podendo a Comissão ser responsabilizada por qualquer utilização que possa ser feita das informações nela contidas.

resultando em três novos peixes. O lago nunca poderia conter mais de 20 peixes.

Devido ao tamanho dos barcos e a acordos locais, cada grupo só podia apanhar 0, 1, 2 ou 3 peixes por dia.

Vocês são esses pescadores. A vossa tarefa é sustentar a vossa aldeia da melhor forma possível durante os próximos 10 dias.

Passo 3: Rondas diárias ("10 dias de vida")

Para cada dia:

1. Os grupos discutem a estratégia em privado
2. Cada grupo decide quantos peixes pescar (0–3)
3. As decisões são anunciadas simultaneamente
4. Os peixes são retirados do lago
5. A regra de reprodução é aplicada durante a noite
6. Os resultados são registados no quadro

Os grupos recebem inicialmente instruções **para não comunicarem com os outros grupos**.

Passo 4 – Observação do processo

Durante o jogo, o facilitador observa:

- o surgimento de lideranças
- padrões de negociação
- cooperação vs. competição
- reações emocionais
- estratégias de risco ou conservadoras
- tentativas de comunicação entre grupos

Passo 5 – Balanço e reflexão

Após 10 dias, os participantes formam um círculo.

Perguntas orientadoras:

- Que estratégia o seu grupo utilizou e porquê?
- O que achou dos outros grupos?
- Confiaram neles?
- O que aconteceu à população de peixes ao longo do tempo?
- Quando é que surgiu a cooperação ou o conflito?
- Em que medida isto se assemelha a situações reais de comunicação ou partilha de recursos?
- O que ajudou ou impediu a comunicação?

Os participantes relacionam o jogo metafórico com contextos sociais ou organizacionais reais.

Variações e diferenciação

O apoio da Comissão Europeia à produção desta publicação não implica qualquer aprovação do seu conteúdo, que reflete exclusivamente as opiniões dos autores, não podendo a Comissão ser responsabilizada por qualquer utilização que possa ser feita das informações nela contidas.

- permitem a negociação entre grupos após o Dia 5
- introduzem uma reunião comum ou um tratado
- alterar as regras de reprodução
- adicionar “eventos de crise” (tempestade, poluição, escassez)
- atribuir funções (líder, secretário, negociador)
- encurtar as rondas para os participantes mais jovens

Notas práticas

- Evite dar conselhos estratégicos
- Mantenha a neutralidade
- Permita que surjam tensões naturais
- Enfatize a reflexão em vez de “ganhar”
- A segurança psicológica é essencial

A distância simbólica do cenário de pesca permite aos participantes explorar temas sensíveis (competição, desconfiança, justiça, exclusão) de forma indireta e mais aberta.

Após a simulação, os participantes podem ter tido tempo para **uma reflexão escrita individual** antes de participarem na discussão em grupo. Cada participante documenta brevemente:

- o que aconteceu durante o jogo,
- como o seu grupo tomou decisões,
- o que sentiram em relação aos resultados,
- o que os frustrou ou surpreendeu,
- o que precisavam dos outros grupos,
- e como a comunicação (ou a falta de comunicação) influenciou os resultados.

Esta fase de escrita serve como um passo de regulação emocional e de construção de significado, permitindo aos participantes processar as suas experiências antes da partilha verbal.

Posteriormente, é conduzido um **diálogo de grupo facilitado**. Os participantes são encorajados a articular as suas necessidades, expectativas e respostas emocionais de forma clara e respeitosa. As reações típicas incluem sentimentos de injustiça, raiva, direito adquirido ou desconfiança em relação a outros grupos. Estas reações são tratadas como material de aprendizagem valioso, em vez de problemas a corrigir.

O facilitador orienta os participantes a:

- reconhecerem as necessidades subjacentes (segurança, justiça, sobrevivência, confiança),
- diferenciar entre emoções e acusações,
- expressar necessidades explicitamente,
- praticar a comunicação construtiva e a adoção de outras perspetivas.

O objetivo desta fase não é avaliar o sucesso ou o fracasso no jogo, mas desenvolver **a autoconsciência, a literacia emocional e as competências de comunicação assertiva**.

Referências | Recursos

Kolb, D. A. (2015). *Aprendizagem experiencial: A experiência como fonte de aprendizagem e desenvolvimento* (2.ª ed.). Pearson.

O apoio da Comissão Europeia à produção desta publicação não implica qualquer aprovação do seu conteúdo, que reflete exclusivamente as opiniões dos autores, não podendo a Comissão ser responsabilizada por qualquer utilização que possa ser feita das informações nela contidas.

Lewin, K. (1947). Fronteiras na dinâmica de grupo. *Human Relations*, 1(2), 143–153. <https://doi.org/10.1177/001872674700100201>

Ostrom, E. (1990). *Governing the commons: The evolution of institutions for collective action*. Cambridge University Press.

Rosenberg, M. B. (2015). *Comunicação não violenta: Uma linguagem de vida* (3.ª ed.). PuddleDancer Press.

O apoio da Comissão Europeia à produção desta publicação não implica qualquer aprovação do seu conteúdo, que reflete exclusivamente as opiniões dos autores, não podendo a Comissão ser responsabilizada por qualquer utilização que possa ser feita das informações nela contidas.



Co-funded by
the European Union

