

Jogo 1  
Ciranda de Conversas – Presencial

# GUIA DO LÍDER LOCAL





Material de propriedade do V2V, Bruno Barcelos e Danusa Coutinho licenciado para o programa de voluntariado da Alpargatas para o uso exclusivo de seu programa de voluntariado.

A reprodução do mesmo fora deste propósito é proibida e passível de punição conforme previsto na legislação de direitos autorais.

As penas não se aplicam às exceções autorizadas pelos autores quando consultados pelo: [contato@v2v.net](mailto:contato@v2v.net)





CIRANDA DE  
CONVERSAS

Discutam conceitos que “dão um nó na cabeça”  
mas que viram chaves de sucesso para as suas  
ações de voluntariado.

# Instruções



## OBJETIVOS DO JOGO

As equipes devem chegar ao **máximo consenso**, ao discutirem frases polêmicas, e que foram ditas por voluntários e organizações em diversas sessões de capacitação.

Durante os anos, essas falas continuam a se repetir, demonstrando a necessidade de mantê-las em pauta a fim de qualificar a intervenção voluntária.



## QUEM JOGA

Líder Local, voluntários, parceiros locais internos e externos, como por exemplo o gestor da ONG parceira, representantes de áreas diversas da empresa, e outros agentes que possam estar ligados ao seu programa de voluntariado.



## DURAÇÃO

Cerca de  
30 minutos.

# INSTRUÇÕES

Os Líderes Locais fazem a replicação do jogo em encontro presencial, junto aos voluntários e/ou parceiros.

## MATERIAIS NECESSÁRIOS

1

Frases e imagens impressas em cartas, ou em alternativa, computador com os PDF das frases do jogo.

2

Bloco de notas, papel, ou post-its para os participantes marcarem as suas dúvidas.  
Tabela para inserir as respostas.

3

Documento com gabarito de explicações sobre cada frase/imagem.

4

Opcional: Tabuleiro com marcação: concordo/ discordo/ tenho dúvidas para o jogador da vez posicionar sua opinião.

### Material impresso:

No começo do jogo todos as cartas são dispostos com as frases viradas para baixo.

### Online:

Se as frases estiverem no computador/tablet: O documento PDF é aberto. E as regras do jogo são apresentadas.

## Como jogar

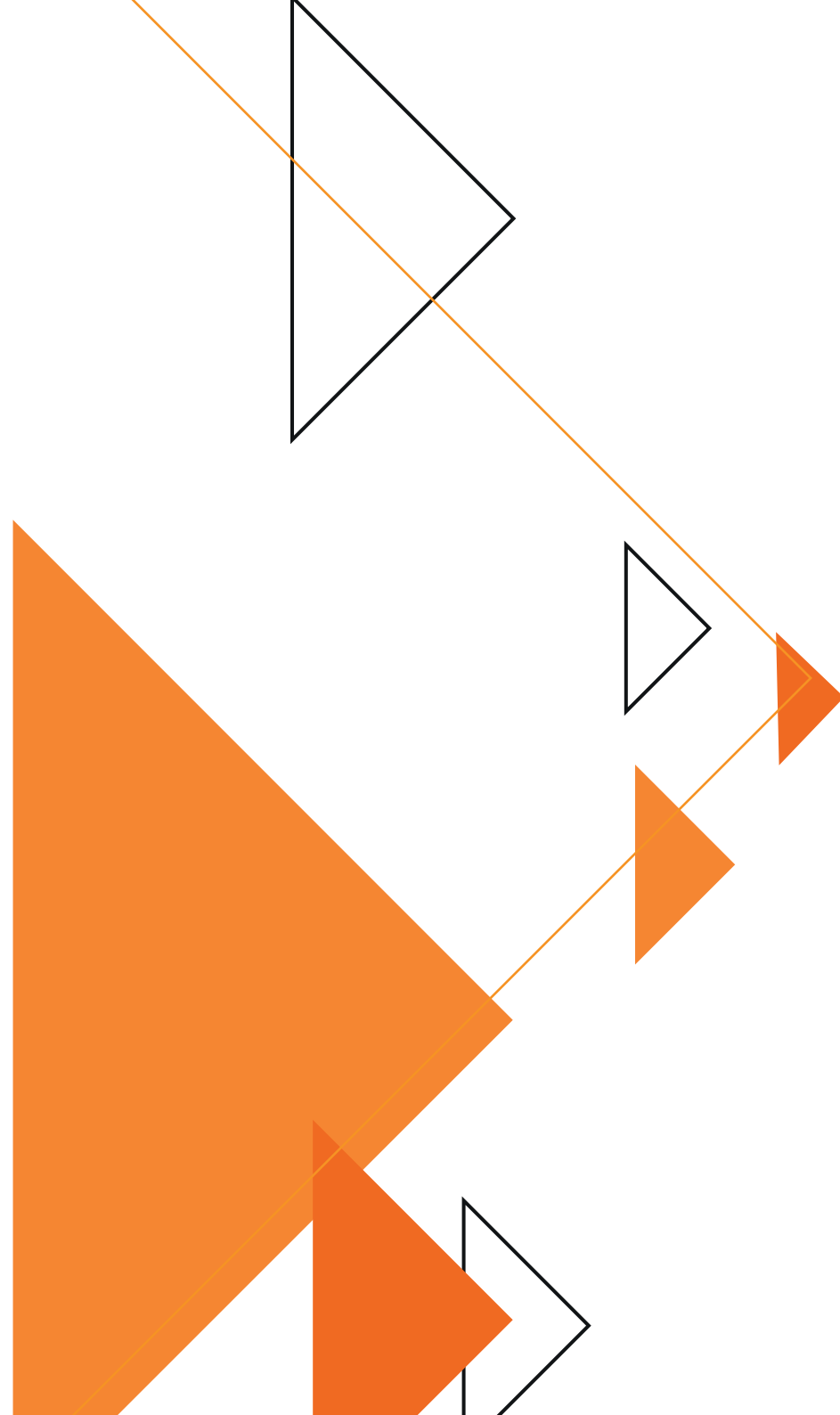
- 1** Cada jogador, na sua vez, pega uma carta.  
  
Ou, a cada novo slide do PDF, é a vez de um jogador.
- 2** O jogador da vez lê em voz alta o conteúdo da carta e comunica se Concorda, Discorda ou Tem Dúvida, argumentando sua escolha.  
  
Havendo material impresso, o jogador posiciona sua carta no tabuleiro.

- 3** Após a escolha da pessoa que retirou a carta, abre-se então um debate entre os participantes, através do qual o grupo aceita ou modifica a jogada realizada.

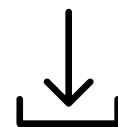
O grupo conclui a discussão estabelecendo um consenso sobre a posição final da frase/imagem numa tabela (Concordo, Discordo ou Tenho Dúvida). Caso haja uma pessoa no grupo que não concorde com a escolha da maioria, essa carta deverá ficar no compartimento “Tenho Dúvida”.

- 4** O jogo termina quando o grupo conclui a leitura de todos os cartões/slides.

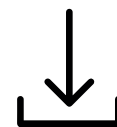
Aqueles cartões sobre os quais não se chegou a um consenso e foram colocados no compartimento “Tenho Dúvida” serão alvo de consulta do gabarito com esclarecimentos.



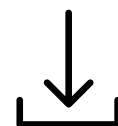
## Baixe os arquivos



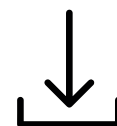
cartas



PDF



gabarito



tabuleiro



Para ajudar na compreensão desse conteúdo  
conheça o material completo por meio de vídeos  
e e-books disponíveis na plataforma AVA.





### **Bruno Barcelos**

Dezesseis anos de experiência em gestão, execução e consultoria de projetos em empresas privadas e públicas, nas áreas de ESG, Sustentabilidade, Investimento Social Privado e Voluntariado no Brasil e Europa.

Facilitador de processos organizacionais sob a ótica antropológica, e experiência em mentorias, formações e palestras in company para o desenvolvimento estratégico, humano e social.



### **Danusa Dias Reis Coutinho**

Mentora em Gestão Estratégica do Voluntariado Empresarial com metodologia lúdica. Mestre em Administração com foco em Liderança Compartilhada para Sustentabilidade.

Especialista em lazer, gestão social e saúde mental com experiência de mais vinte anos como consultora, palestrante e professora acadêmica nas áreas de RSE, voluntariado e temas afins.



Há mais de 20 anos ajuda grandes empresas a gerar impacto social positivo por meio da construção coletiva, da empatia e do protagonismo social, conectando voluntários em mais de 25 países.  
Mais de 11 milhões de pessoas já foram beneficiadas pelas mais de 55 mil ações sociais cadastradas em toda a Rede.