

# Passo em Frente

(Comunidade\*, 14-18 anos)

## Resumo:

O jogo “Passo em Frente” é uma dinâmica especialmente criada para desenvolver habilidades de empatia, promover a união e aumentar a consciencialização sobre preconceitos e estereótipos. Pode ser adaptado de duas maneiras: numa primeira formulação, os participantes assumem personalidades fictícias e respondem de acordo com essas personalidades; na segunda formulação, os participantes jogam como eles mesmos, partilhando as suas próprias emoções e experiências. Ambas as formas visam aprofundar a compreensão mútua e estimular discussões reflexivas sobre a diversidade e os preconceitos. O jogo “Passo em Frente” é uma ferramenta eficaz para promover a empatia, a união e a consciencialização sobre preconceitos, fortalecendo os laços entre os participantes e tornando-os mais conscientes de como as suas perceções podem ser influenciadas por preconceitos. Este jogo é uma valiosa adição a programas de desenvolvimento pessoal, educação e sensibilização para a diversidade.

## Duração:

1 hora

## Objetivo:

Desenvolver competências ao nível do respeito pelo outro e do reconhecimento das emoções;

Promover o reconhecimento da dignidade humana como valor fundamental e fundante;

Desenvolver uma atitude de respeito e de admiração pela pessoa;

Compreender e aceitar que existem preconceitos e estereótipos enraizados em cada um de nós que é necessário contrariar e combater.

## Materiais:

Cartão com a identificação das identidades das personagens do jogo

Cartão com os temas de discussão.

## Descrição do jogo:

Sugerem-se duas dinâmicas para o jogo, que pode decorrer de uma ou de outra forma.

**Forma A** - são atribuídas personagens com características definidas a cada participante, que terá de encarnar essa personagem e assumi-la no decorrer da dinâmica. As respostas deverão ser dadas de acordo com o que essa personagem sentiria e de que forma reagiria perante as situações apresentadas.

Dinâmica: todos os participantes, depois de terem recebido a sua personagem,



devem alinhar-se lado a lado. Não é permitido questionar o dirigente\* sobre outros detalhes das personagens, nem a devem dizer aos colegas. A cada frase lida, se o participante achar que a personagem que lhe foi atribuída se identifica com a afirmação, deve dar um passo em frente. Caso contrário, o participante permanece no mesmo sítio. No final das questões, estarão alguns jovens ainda perto da linha de partida e outros espalhados pelos diferentes níveis do percurso. No momento seguinte, deve ser feita uma reflexão conjunta, ainda sem desvendar cada personagem, sobre o porquê da conseqüente distribuição espacial dos jovens e sobre as condicionantes e dificuldades que cada um sentiu neste percurso. No fim da dinâmica, cada um tem oportunidade de desvendar a sua personagem e de que modo a enriqueceu (por exemplo, por que motivo assumiu que a família era pobre, ou infeliz, ou gordo, ou magro, etc.). Neste momento, será interessante verificar a diferente deslocação de elementos com a mesma personagem e perceber o que levou cada um a fazer a interpretação do seu personagem dessa forma.

**Forma B** - cada participante “joga” como ele próprio, considerando as suas emoções, experiências e opiniões sobre si próprio.

Dinâmica: os participantes devem colocar-se em círculo, de frente uns para os outros, de olhos fechados durante toda a dinâmica. A cada frase lida, se o participante se identificar com a mesma, deve ser dado um passo em frente e abrir os olhos, reconhecendo quem sente o mesmo que ele. De seguida, devem dar um passo atrás e fechar novamente os olhos, antes de ser lida a frase seguinte. Na segunda e última fase da dinâmica, os participantes devem assumir uma posição confortável (sentados, espalhados pela sala, etc.) para se fazer uma pequena partilha do que sentiram e perceberam com a dinâmica.

### **Informação para o dirigente:**

As dinâmicas, principalmente se se optar pela forma B, devem ser feitas em ambiente intimista e em contexto de reflexão e introspeção.

A equipa de animação pode promover a criação de outras personagens.

Sugere-se que no fim do jogo (logo depois ou mais tarde), deverá haver oportunidade para se dialogar procurando uma reflexão pedagógica que oriente o sentir dos escuteiros para este tema.

### **Objetivos Pedagógicos:**

F2.

A1; A4; A5.

C6.

E3.

I2.

\* aquando da leitura deste documento encontra-se subentendida a respetiva nomenclatura marítima e aérea. Dirigente/ animador.

