

## CAPACITAÇÃO EM DINÂMICAS DE GRUPO E JOGOS DE EMPRESA

### APRESENTAÇÃO

Dentre as diversas ferramentas e recursos instrucionais para os profissionais de RH aplicarem em suas intervenções destinadas à Seleção, Desenvolvimento de Competências e atividades de treinamento figuram as abordagens vivenciais como as mais eficazes na aprendizagem comportamental. Assim, a necessidade de desenvolver pessoas em ambiente simulado faz das atividades de Dinâmica de Grupo e de Jogos uma poderosa ferramenta aplicada ao mundo organizacional.

As principais vantagens da simulação vivencial são: possibilitar o aprendizado experimental sem que se pague o ônus das experiências no ambiente real e estimular a tomada de consciência para a mudança comportamental necessária, já que permite um nível mais profundo de reflexão e ação nos níveis emocionais / afetivos e atitudinais (crenças e valores). Essa perspectiva é de fundamental importância na educação de adultos.

Este treinamento enfoca a fundamentação e as técnicas para a construção e condução de desses recursos aplicados em processos de Seleção e em atividades de Treinamento.

### A QUEM SE DESTINA

Profissionais que atuam em processos de Seleção e em programas de capacitação de pessoal.

### RESULTADOS PARA OS PARTICIPANTES

- Elaboração de vivências que sejam eficazes como caminhos de autoavaliação e autodesenvolvimento.
- Desenvolvimento de habilidades para estabelecer a conexão entre a dinâmica ou jogo e a realidade do trabalho.
- Seleção das atividades das dinâmicas ou jogos adequadas ao propósito requerido.

### CONTEÚDO PROGRAMÁTICO

- A dinâmica dos grupos — teoria de Kurt Levin.
- A linha construtivista como abordagem metodológica nas dinâmicas de grupo.
- O processo grupal segundo a teoria de Schutz.
- Criação e aplicação de vivências em grupo.
- Jogos: panorama histórico.
- Os jogos de guerra e jogos de negócios.
- Jogos: principais conceitos.
- Tipologia dos jogos.
- Características e aplicabilidade dos jogos nas empresas.
- Os elementos estruturais de um jogo.
- O papel do facilitador na condução de jogos.
- A ação do facilitador x processo grupal.
- O ciclo de atividade vivencial.
- A criação de jogos.
- A modelagem e a administração de recursos.
- As possibilidades e limitações dos jogos.

### METODOLOGIA

Fundamentação teórica e experimentação prático-vivencial, através de exposição, debates, simulações, jogos e desafios.

### CARGA HORÁRIA

O curso terá a carga horária de 16 (dezesesseis) horas, em dois dias consecutivos.

## **PROFESSOR/A – ROSA PORTO**

Mestre em Engenharia pela UFRGS – Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Graduada em Psicologia, com diversas especializações: consultoria organizacional, dinâmica de grupo, análise transacional, arte terapia e gestalt-terapia. Especializada na Formação Holística de Base, pela Universidade Holística Internacional de Brasília. Coach de executivos, com formação internacional pelo Integrated Coaching Institute.

Professora da FGV – Fundação Getúlio Vargas / RJ, FDC - Fundação Dom Cabral e da UCAM – Universidade Cândido Mendes, em cursos de pós-graduação e programas de MBA.

Consultora e professora na área de desenvolvimento humano, liderança e qualidade de vida, atuou em inúmeros programas pra empresas privadas e instituições públicas, em diversos programas das áreas comportamental e gerencial.

Desenvolveu sua carreira profissional na PETROBRAS, nas áreas técnica, gerencial e de Recursos Humanos (Universidade Corporativa).

É professora e consultora do **IDEMP** – Instituto de Desenvolvimento Empresarial.