

FAB 2050:

O JOGO SÉRIO

GUIA DOS FACILITADORES

Notas explicativa prévia

- O FAB 2050: O JOGO SÉRIO não é um jogo de entretenimento, passatempo ou brincadeira. Trata-se de um processo que utiliza elementos de jogo para ajudar os participantes a desenvolver coletivamente as suas visões, gerando um processo disruptivo e de aprofundamento e fundamentação das visões e idealizações. Podem existir ou não vencedores, dependendo da escolha das etapas do processo a implementar nas sessões.
- Perante questões sobre a pertinência do FAB 2050: O JOGO SÉRIO, referir que a crítica/avaliação deve ocorrer apenas no final depois de todas as etapas previstas.

Missão dos facilitadores

- Apoiar o seu grupo/mesa a desempenhar as tarefas, garantindo o máximo de participação de todos os envolvidos.
- Apoiar os participantes a aprofundarem as suas próprias ideias, sem os influenciar ou direcionar para um caminho.
- Controlar o tempo para que todos os grupos trabalhem sincronizados.
- Disponibilizar e organizar os materiais para cada etapa do processo na sua mesa de trabalho.
- Comunicar e coordenar as atividades com o/a facilitador/a geral.
- Registrar informação das etapas do processo, anotando os resultados e fazendo o registo fotográfico.
- Informar que, apesar da definição de regras para o jogo, pretende-se que o processo seja flexível e criativo.

As etapas do processo

Etapa 1 – Quebra-Gelo (30 min.)

- Disponibilizar as cartas de formas e ícones na mesa de modo visível, separadas por grupos de cartas iguais.
- Sugerir aos participantes que as cartas de ícones resultam da combinação de várias formas simples sobrepostas.
- Informar que a caneta de quadro branco serve para escrever sobre as cartas transparentes.
- **Controlar os tempos:**
 - 3 minutos para escolher as cartas (máximo 3 de ícones e restantes ilimitadas).
 - 2 minutos para fazer a autoapresentação.
 - 1 minuto para desenhar.
 - 1 minuto para complementar autoapresentação.

Etapa 2 – Explorar conceitos (45 min.)

- Distribuir um baralho pessoal por jogador.

- Distribuir uma carta aleatoriamente do baralho extra por cada participante, definindo o conceito-chave secreto para cada participante.
- Impedir que os participantes revelem aos demais a sua carta de conceito-chave secreto durante a construção com as cartas de ícones e formas.
- Garantir que os participantes fazem o processo de votação adequadamente com os seus baralhos pessoais.
- Calcular os resultados das votações e comunicar ao/a facilitador/a geral.
- **Controlar os tempos:**
 - 5 minutos para construir os conceitos de acordo com os conceitos-chave na carta.
 - 2 minutos para apresentar o conceito-chave.

Etapa 3 - Consolidação de conceitos (30 min.)

- Disponibilizar nas mesas Folha-Quadro da Visão e explicar que será o registo para a etapa em causa e as seguintes.
- Apoiar os participantes a recolher os seus baralhos pessoais (identificados por cores distintas).
- Apoiar os participantes na descrição dos conceitos, com o máximo de isenção e sem influenciar decisões.
- Indicação do processo de votação aos participantes.
- **Controlar os tempos:**
 - 20 minutos para definir conceitos e propostas.
 - 2 minutos para apresentar a visão.
 - 5 minutos para o processo de votação.

Etapa 4 - Consolidação de conceitos (45 min.)

- **Controlar os tempos:**
 - 10-15 minutos para construir a visão gráfica.
 - 15-20 minutos para descrever/adaptar a visão gráfica segundo os vários conceitos e ideias associadas.
 - 2 minutos para a apresentação completa da visão.

Etapa 5 - Análise crítica e reformulação de visões e propostas (30 min.)

- **Controlar os tempos:**
 - 15 minutos para os participantes escolherem uma nova mesa e trabalharem colaborativamente para indicar críticas/sugestões às ideias dessa mesa.
 - 15 minutos para os participantes voltarem à sua mesa de origem e reformularem as propostas (texto e visão gráfica) com base nos contributos recolhidos.

Etapa 6 – Apresentação e votação das visões propostas (15 min.)

- Apoiar os participantes a recuperarem o seu baralho pessoal.
- Explicar aos participantes o processo de votação, (distribuição dos votos como desejarem pelas mesas, não sendo relevante o conceito escrito na carta de voto).
- Calcular o total de cartas que a sua mesa obteve e comunicam ao/a facilitador/a geral.

ATENÇÃO: Este guia não dispensa a leitura e compreensão do Guia de Aplicação do FAB 2050: O JOGO SÉRIO. Todos os facilitadores devem participar no ensaio do processo com a equipa de implementação.