

Não é aconselhável a sua discussão antes da lista estar completa. Deste modo, é possível recolher uma grande participação e uma vasta gama de contribuições, não as limitando desde o início com valorações ou opiniões contrárias.

c) **Resolução de problemas.**

Mediante a utilização de histórias e/ou casos inventados ou reais, incentiva-se a discussão para a resolução de problemas comuns com os quais os sujeitos podem vir a ser confrontados.

Os jornais, as revistas ou as histórias populares podem ser utilizados de formas diferentes:

- pode ser utilizada uma história sem final e, nesse caso, pedir-se-á aos grupos ou à turma que criem um ou vários finais possíveis;
- pode ser utilizada uma história pedindo aos participantes para atribuírem diferentes valores às várias personagens;
- pode-se pedir ao(s) grupo(s) que identifique(m) uma ou várias soluções para cada caso.

Em qualquer dos casos, as histórias não devem ser muito longas nem excessivamente complexas.

d) **Jogos de clarificação de valores.**

Consiste em promover o debate entre posições diferentes (podendo ou não chegar-se a consenso), através da utilização de pequenas frases que sejam opinativas e polémicas.

Pode-se pedir a um dos participantes para assumir a defesa da opinião expressa na frase, a um segundo para a atacar (ainda que essas não sejam as suas posições na realidade) e a um terceiro ainda que observe o debate, para depois o descrever ao grande grupo.

Podem utilizar-se escalas do tipo «concordo totalmente», «concordo em parte» «é-me indiferente», «discordo em parte» e «discordo totalmente», fazendo mover as pessoas na sala para cada uma das posições (que são afixadas nas paredes), ou utilizando as opiniões individuais para o debate em pequenos grupos e, numa fase posterior, em grande grupo.

e) **Utilização de questionários.**

Em geral, os questionários são utilizados para recolher conhecimentos e opiniões existentes. No entanto, também podem ser utilizados para transmitir (e não apenas para avaliar) conhecimentos.

Preenchidos os questionários, individualmente ou em grupo, pode-se depois responder às perguntas em grande grupo.

f) **Role play ou dramatização.**

Consiste na simulação de pequenos casos ou histórias em que intervem o número de personagens que se quiser. Não devem ser longas (cerca de 10 minutos) e devem ser

complementadas com debate em pequeno ou em grande grupo. É uma forma particularmente dinâmica de analisar uma situação ou provocar um debate.

O *role play* pode ser eficazmente aproveitado no treino de determinadas situações, tais como saber escutar o outro, saber olhar directamente o parceiro ou parceira, saber dizer sim ou não, saber expressar um cumprimento ou uma carícia.

g) **Visita externa.**

Pode aproveitar-se de forma bastante mais eficaz a visita de alguém especialista num determinado assunto, se houver uma apresentação anterior à visita e uma preparação das perguntas e questões que a turma desejaria colocar.

A visita pode também ser complementada com um trabalho em sub-grupos, em que são pedidas opiniões, sínteses ou dúvidas que tenham ficado após a visita.

h) **Produção de cartazes.**

É uma forma de organizar a informação recolhida (textos, fotografia, gráficos, esquemas, etc. Para ser apresentada ao grande grupo, ou pode ser uma forma de fomentar a discussão à volta de um tema.

Nesse caso pede-se com antecedência aos participantes que tragam revistas e jornais relacionados com um dado tema que se vai debater. As colagens podem ser feitas em sub-grupos ou colectivamente.

Cada grupo (se for esse o caso) apresenta os seus trabalhos que são depois debatidos em grande grupo.

i) **Caixa de perguntas.**

Consiste na recolha prévia e anónima de perguntas, sobre temas de interesse da turma, ou para levantamento de necessidades. Pede-se a cada sujeito que formule duas ou três perguntas por escrito, numa folha de papel ou que posteriormente dobrada em quatro é colocada numa caixa (tipo urna de voto).

j) **Fichas.**

Facilitam o desenvolvimento dos trabalhos, e devem ser construídos de acordo com os objectivos a alcançar:

- recolha de informação;
- exploração de informação;
- síntese de informação;
- avaliação.

Têm ainda a vantagem de ser um óptimo recurso, quando o tempo para a actividade é curto.

l) **Exploração de vídeos e outros meios audiovisuais**

Estes materiais podem ser um auxiliar muito importante para o desenvolvimento das actividades, no entanto muitas vezes confunde-se a utilização do instrumento com a própria realização da actividade.