

Versão Teste

Partilhe a sua experiência em: goo.gl/9YLTv3



COLABORATÓRIOS

Bem vindos aos Colaboratórios!

Este Jogo de Cartas foi concebido para inspirar a exploração de Abordagens Colaborativas em situações, iniciativas ou temas de interesse partilhado. Trata-se de uma Versão Teste disponível para exploração.

É composto por 22 cartas:

* **6 Arenas** (Contexto, Forma, Quadro de Referência Partilhado, Proximidade Afetiva, Energia e Materialidades) onde as abordagens colaborativas se podem desenvolver e ir ganhando expressão à medida que se aprofundam os seus processos

* **16 Dimensões** que podem ser cruciais à compreensão, análise, montagem, monitorização ou avaliação de iniciativas e/ou processos colaborativos

Nesta fase de teste são apresentadas duas cartas “brancas” para poderem acolher novas dimensões e/ou jogadas como “Jokers”.

Versão Teste

Partilhe a sua experiência em: goo.gl/9YLTv3



COLABORATÓRIOS

Regras

Estas cartas foram concebidas para serem jogadas em grupo, podendo também ser jogadas individualmente.

Em grupo permitem agilizar partilhas de ideias, opiniões e/ou assunções entre participantes diversos e/ou sem qualquer tipo de relação prévia; promover reflexividades partilhadas de forma expedita; agilizar uma focalização e aprofundamento de dimensões e co-produzir decisões.

“Não há jogadas certas ou erradas” nem posições privilegiadas no jogo.

Os grupos podem decidir as regras e objetivos do jogo que lhes forem mais convenientes e/ou adaptáveis ao que pretendem extrair do seu jogo e aos vários contextos da sua aplicação.

Nesta fase de teste são apresentados seis exemplos de regras ainda em exploração para poderem ser experimentadas.

Versão Teste

Partilhe a sua experiência em: goo.gl/9YLTv3



COLABORATÓRIOS

Materiais

O Jogo pode ser jogado com:

- um único baralho partilhado por todo o grupo;
- um ou dois baralhos com cartas distribuídas pelos participantes;
- um baralho partilhado por pares de participantes;
- um baralho por cada participante.

Se se pretender explorar as dimensões nas Arenas, pode utilizar-se uma *base de Jogo* em A0 para suporte.

Em cada mesa devem estar disponíveis *canetas, post-its* de cores variadas, *autocolantes* para os participantes registarem o seu nome na lapela e as *regras de orientação* a prosseguir.

Opcionalmente podem estar disponíveis dados para identificação de quem começa, rebuçados e folhas de registo da evolução do jogo (quando aplicáveis!).

Versão Teste

Partilhe a sua experiência em: goo.gl/9YLTv3



COLABORATÓRIOS

Durações

A duração do Jogo poderá ser pré-definida pelos seus promotores ou definida pelo coletivo de jogadores, consoante o conjunto de regras escolhidas.

Em processos de iniciação ao jogo e/ou teste das regras mais convenientes à sua optimização, aconselha-se uma familiarização inicial em dinâmicas de pelo menos 45 a 60 minutos.

Quando o jogo vier a ser utilizado como instrumento efetivo de trabalho podem ser aconselháveis durações mais prolongadas.

Em processos em que se utilizem combinação de regras no alinhamento de várias *temporadas* (em função dos propósitos, grau de profundidades e/ou desenvolvimentos pretendidos) as durações a alocar a cada ronda deverá considerar o grau de dificuldade e/ou ambição da mesma e o grau de familiaridade dos participantes com as cartas.



Versão Teste



Partilhe a sua experiência em: goo.gl/9YLTv3

COLABORATÓRIOS

Facilitação

O Jogo pode usufruir de um *facilitador* que deverá assegurar:

- que tod@s os participantes se sintam confortáveis e familiarizados com as regras e com o código de ética a utilizar
- um ambiente de paridade, cordialidade e respeito pelas jogadas de cada participante
- a expressão e troca de opiniões na sua diversidade e que “não há jogadas certas ou erradas” à partida
- o cumprimento dos tempos que vierem a ser definidos à sua duração
- apoio aos registos de ideias nos post-its e nas folhas de registo geral
- uma reserva de tempo no final para fazer um resumo das co-produções e eventuais próximos passos a desenvolver

Versão Teste



Partilhe a sua experiência em: goo.gl/9YLTv3

COLABORATÓRIOS

Código de Ética

Aplica-se a tod@s @s participantes do Jogo, assegurando um compromisso coletivo relativamente à expressão individual do:

- ✓ direito de decisão sobre a partilha da sua imagem e/ou outros dados pessoais (i.e. na redes sociais ou outros contextos e/ou materiais de divulgação)

Tip: em caso de não autorização o/a participante pode sinalizar essa sua vontade com uma marca visível no autocolante com o seu nome

- ✓ direito a reserva e registos “em off” sempre que não autorizem a divulgação de ideias expressas e/ou partilhadas fora do contexto do Jogo

Tip: o direito de reserva deverá ser expresso sempre que se entenda, devendo os contributos proferidos sob esta reserva ser omitidos dos registos em *post-its* e/ou neles ser assinalados enquanto tal

Versão Teste



Brainstorming

“Brainstorming”

Objetivo: levantamento de insights, ideias, opiniões sobre uma iniciativa, situação e/ou tema, para posterior debate, organização e/ou aprofundamento

Materiais: 1 jogo de cartas por participante + 1 base de jogo com as Arenas

Jogo:

- ✓ As cartas são jogadas na mesa suportadas por *post-its* com os conteúdos das ideias recolhidas, decorrente da narrativa e/ou com dúvidas que persistam mesmo depois de esclarecidas
- ✓ Sempre que a mesma carta é jogada no mesmo quadrante esta junta-se à que já foi jogada
- ✓ Os *post-its* de cor #1 são apenas utilizados na 1ª vez que uma carta é jogada. Das vezes seguintes que a mesma carta for jogada, são utilizados *post-its* de cor diferente

Versão Teste



Brainstorming

“Brainstorming” (2)

Tips:

- ✓ Identificar uma situação / iniciativa / tema para explorar. Sorteiam o 1º jogador/a iniciar o jogo
- ✓ Um/a participante disponibiliza-se para fazer uma breve apresentação / narrativa (5') sobre a iniciativa, situação e/ou tema e para sobre ela desenvolver ao longo do jogo
- ✓ Um 1º jogador/a escolhe 1 carta para jogar, juntando-lhe um ou vários *post-it(s)* com a(s) ideia(s) que pretende partilhar
- ✓ Todos os participantes vão-se inscrevendo para participar continuando a adicionar livremente cartas à vez

Resumo Final:

- ✓ Partilham como se sentiram com a experiência e refletem em conjunto sobre os conteúdos das co-produções
- ✓ Podem contabilizar o nº de vezes que cada carta foi jogada, as cartas que não foram jogadas e a intensidade de incidência de *post-its*



Explorer

Versão Teste



"Explorer"

Objetivo: *iniciar-se e/ou estabilizar uma base a explorar numa situação, iniciativa ou tema pouco familiar*

Materiais: 1 jogo de cartas partilhado + 1 base de jogo com as Arenas

Jogo:

- ✓ O baralho é jogado com a face virada para cima
- ✓ Cada jogador tira à vez uma carta do baralho disponível na mesa
- ✓ As cartas são jogadas nas Arenas suportadas por *post-its* com os conteúdos das ideias recolhidas
- ✓ Os *post-its* de cor #1 apenas são jogados na 1ª vez que a carta é usada, sempre que um jogador quiser adicionar ideias às cartas jogadas deve utilizar os *post-its* de cor diferente

Tip: Os jogadores tentam jogar as cartas todas e ocupar todas as Arenas pelo menos com uma carta

Versão Teste



"Explorer" (2)

Tips:

- ✓ Identificar uma situação / iniciativa / tema para explorar. Sorteiam o 1ª jogador/a iniciar o jogo
- ✓ Um/a participante disponibiliza-se para fazer uma breve apresentação / narrativa (5') sobre a iniciativa, situação e/ou tema e para sobre ela desenvolver ao longo do jogo.
- ✓ O primeiro jogador regista as suas ideias em *post-its* da cor #1 e escolhe o quadrante em que a vai jogar
- ✓ Todos os participantes podem, a seguir, juntar *post-its* de outra cor com novas ideias/considerações, antes de retirar a próxima carta do baralho

Resumo Final:

- ✓ Partilham como se sentiram com a experiência e refletem em conjunto sobre os conteúdos das co-produções
- ✓ Podem contabilizar o nº de vezes que cada carta foi jogada, as cartas que não foram jogadas e a intensidade de incidência de *post-its*

Icebreaking

Versão Teste



"Icebreaking"

Objetivo: *quebrar gelo na partilha e/ou exploração de uma situação, iniciativa ou tema de interesse partilhado*

Materiais: 1 jogo de cartas por participante + 1 base de jogo com as Arenas

Jogo:

- ✓ Cada jogador/a joga 1 carta de cada vez.
- ✓ As cartas são jogadas na mesa suportadas por *post-its* com os conteúdos das ideias a expressar
- ✓ Sempre que a mesma carta é jogada no mesmo quadrante esta junta-se à que já está jogada
- ✓ Os *post-its* de cor #1 são apenas utilizados na 1ª vez que uma carta é jogada. Das vezes seguintes que a mesma carta for jogada são utilizados *post-its* de cor diferente
- ✓ Tentam jogar as cartas todas e ocupar todas as Arenas pelo menos com uma carta

Versão Teste



"Icebreaking" (2)

Tips:

- ✓ Identificar uma situação / iniciativa / tema para explorar. Sorteiam o 1ª jogador/a iniciar o jogo
- ✓ O primeiro jogador joga 1 carta e regista as suas ideias em *post-its* e escolhe o quadrante em que a vai jogar
- ✓ Pelo sentido dos ponteiros do relógio todos os participantes continuam a jogar com base no seu baralho (podem repetir e/ou jogar cartas diferentes e escolher em ambos os casos os quadrantes em que as vão jogar)
- ✓ No final da 1ª ronda podem flexibilizar as regras e/ou escolher um foco a aprofundar

Resumo Final:

- ✓ Partilham como se sentiram com a experiência e refletem em conjunto sobre os conteúdos das co-produções
- ✓ Podem contabilizar o nº de vezes que cada carta foi jogada, as cartas que não foram jogadas, a intensidade de incidência de *post-its*, e a intensidade de ocupação dos quadrantes



Versão Teste



Iceberg

"Iceberg"

Objetivo: explorar dimensões de uma situação, iniciativa ou tema de interesse partilhado

Materiais: 1 jogo de cartas coletivo + 1 base de jogo com as Arenas

Jogo:

- ✓ O baralho é jogado exposto de forma a que todas as cartas estejam visíveis.
- ✓ Cada jogador escolhe à vez uma carta do baralho disponível na mesa
- ✓ As cartas são jogadas nas Arenas suportadas por *post-its* com os conteúdos das ideias recolhidas
- ✓ Os *post-its* de cor #1 apenas são jogados na 1ª vez que a carta é usada. Sempre que um jogador quiser adicionar ideias às cartas jogadas deve utilizar os *post-its* de cor diferente
- ✓ Identificam as cartas que foram a jogo com mais contributos

Versão Teste



Iceberg

"Iceberg" (2)

Tips:

- ✓ Identificar uma situação / iniciativa / tema para explorar. Sorteiam o 1º jogador/a iniciar o jogo
- ✓ O primeiro jogador escolhe 1 carta do baralho da mesa e junta-lhe 1 *post-it* da cor #1 com uma questão que queira explorar
- ✓ Por ordem do sentido dos ponteiros do relógio, cada participante pode optar por juntar um novo *post-it* à(s) carta(s) jogada(s) ou tirar nova carta do baralho e juntar novas cartas ao jogo
- ✓ No final da 1ª ronda continuam a jogar aprofundando dimensões e/ou explorando soluções para as questões e dimensões co-produzidas

Resumo Final:

- ✓ Partilham como se sentiram com a experiência e refletem em conjunto sobre os conteúdos das co-produções
- ✓ Podem contabilizar o nº de vezes que cada carta foi jogada, as cartas que não foram jogadas e a intensidade de incidência de *post-its*

Versão Teste



Sunrise / Surprise

"Sunrise | Surprise"

Objetivo: explorar e aprofundar de forma focalizada dimensões de uma situação, iniciativa ou tema de interesse partilhado

Materiais: 1 jogo de cartas por par de participantes + 1 base de jogo com as Arenas + 1 dado a que é atribuído o nome de cada Arena

Jogo:

- ✓ Os participantes formam pares, que escolhem em conjunto a cartas que vão jogar em cada ronda
- ✓ Jogam o dado para identificar a Arena a explorar em cada ronda
- ✓ As cartas são jogadas na Arena sorteada de face voltada para baixo (ocultando os seus conteúdos). Só quando tod@s tiverem jogado são revelados os conteúdos das cartas
- ✓ Sempre que um/a jogador/a quiser adicionar ideias às cartas jogadas deve utilizar os *post-its* de cor diferente
- ✓ Identificam a diversidade de cartas e ideias jogadas nas cartas repetidas

Versão Teste



Sunrise / Surprise

"Sunrise | Surprise" (2)

Tips:

- ✓ Identificar uma situação / iniciativa / tema para explorar. Sorteiam o 1º jogador/a iniciar o jogo
- ✓ Rodam o dado para identificar qual a Arena que vai estar a jogo
- ✓ Cada par conferencia durante 1 minuto e escolhe uma carta do seu baralho para jogar onde regista um *post-it* com 1 ideia que queira realçar
- ✓ Cada par coloca a sua carta oculta na Arena. Quando todas as cartas estiverem na mesa, revelam as cartas e discutem o resultado, podendo acrescentar *post-its* às cartas jogadas
- ✓ Continuam com novas rondas sucessivas

Resumo Final:

- ✓ Partilham como se sentiram com a experiência e refletem em conjunto sobre os conteúdos das co-produções
- ✓ Podem contabilizar o nº de vezes que cada carta foi jogada, as cartas que não foram jogadas, a intensidade de incidência de *post-its* e a diversidade de ideias expostas

Share & Add

Versão Teste



“Share & Add”

Objetivo: explorar dimensões de uma situação, iniciativa ou tema de interesse partilhado

Materiais: 2 jogos de cartas (incluindo as cartas em branco) com distribuição aleatória pelos participantes + 1 base de jogo com as Arenas

Jogo:

- ✓ Cada jogador/a joga 1 carta de cada vez
- ✓ As cartas são jogadas na mesa, à vez, suportadas por 1 *post-it* de cor #1 com uma ideia a expressar
- ✓ Em cada jogada, o jogador pode jogar 1 carta e/ou apenas juntar *post-its* de cor diferente às cartas já jogadas
- ✓ Não podem ser jogadas cartas repetidas em cada quadrante
- ✓ Tentam jogar as cartas todas e ocupar todas as Arenas

Versão Teste



“Share & Add” (2)

Tips:

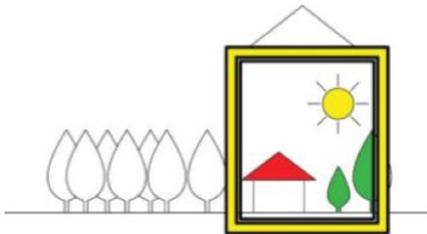
- ✓ Identificar uma situação / iniciativa / tema para explorar. Sorteiam o 1ª jogador/a iniciar o jogo
- ✓ Cada jogador escolhe 1 carta do seu jogo de mão para jogar e a Arena que quer explorar com essa carta
- ✓ O jogador seguinte pode escolher jogar uma carta diferente na mesma ou noutra Arena, uma carta igual às que se encontram jogadas mas numa arena diferente, ou simplesmente adicionar *post-its* às cartas jogadas e passar sem jogar nenhuma carta
- ✓ Continuam com novas rondas sucessivas

Resumo Final:

- ✓ Partilham como se sentiram com a experiência e refletem em conjunto sobre os conteúdos das co-produções
- ✓ Podem contabilizar o nº de vezes que cada carta foi jogada, as cartas que não foram jogadas, a intensidade de incidência de *post-its* e a diversidade de ideias expostas

Share & Add

CONTEXTO



con·tex·to | eis |
(latim *contextus*, -us, reunião, conjunto, sucessão, contexto)

Conjunto de circunstâncias à volta de um acontecimento ou de uma situação. Aquilo que envolve algo ou alguém (ex.: *contexto social*).

Modo pelo qual as ideias estão encadeadas no discurso.

Ligação entre as partes de um todo.

TIP: Utilize esta carta para identificar / caracterizar a arena em que se jogam as diferentes condições de partida da iniciativa e de chegada/(re)partida, ao longo do seu processo de desenvolvimento.

Versão Teste

QUADRO DE REFERÊNCIA PARTILHADO



re-fe-rên-ci-a

(latim *referentia*, -ae, plural neutro de *referens*, -entis, participio presente de *refero*, *refere*, trazer ou levar de novo, remeter, dar, responder, relatar)

A coisa referida. Menção. Registo. Ponto de contacto ou relação que uma coisa tem com outra. Conjunto de qualidades ou características tomado como modelo. Alusão. Código. Inscrição ou marca que permite identificar um processo, um documento, uma encomenda, um objecto, etc.

par-ti-lhar

Fazer partilha de... Dividir. Repartir. Distribuir. Participar.

TIP: Utilize esta carta para identificar / caracterizar a arena em que se joga a partilha de sentidos para ação alcançada entre os vários intervenientes no processo de desenvolvimento da iniciativa.

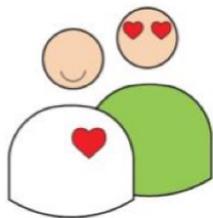
Quadro de Referência Partilhado

Versão Teste

Proximidade Afetiva

Versão
Teste

PROXIMIDADE AFETIVA



a-fe-ti-vo |èt|
(latim *affectivus*, -a, -um)

Em que há afeto. Que mostra afeto ou afeição. Relativo aos afetos.

pro-xi-mi-da-de |ss|
(latim *proximitas*, -atis)

Qualidade do que está próximo. Curto espaço. Vizinhança. Período de tempo a que está um acontecimento.

= a iminência, social ou afetiva.
= a familiaridade.

TIP: Utilize esta carta para identificar / caracterizar a arena em que se joga o tipo de proximidades / distâncias relacionais e afectivas entre os diversos intervenientes e entre estes e os objetos que são accionados pela iniciativa.

ENERGIA



e-ner-gi-a
(grego *enérgeia*, -as)

[Física] Capacidade que um corpo ou um sistema físico tem de produzir trabalho.

[Figurado] Maneira vigorosa de agir, de dizer ou de querer; força anímica.

TIP: Utilize esta carta para identificar / caracterizar a arena em que se jogam as “intangibilidades” do processo colaborativo / participativo que se manifestam como relevantes para alimentar e /ou condicionar as dinâmicas em curso ao longo do seu desenvolvimento.

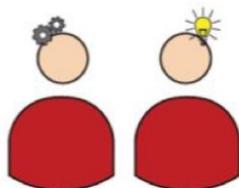
Energia

Versão
Teste

Materialidades

Versão
Teste

MATERIALIDADES



ma-te-ri-a-li-da-de

Qualidade de material

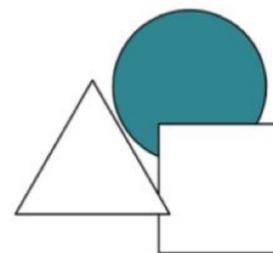
ma-te-ri-al
Formado de matéria

ma-té-ri-a
(latim *materia*, -ae)

Tudo o que é tangível. Assunto, objecto (ex.: *matéria em discussão*). Conjunto de assuntos que fazem parte do programa.

TIP: Utilize esta carta para identificar / caracterizar a arena em que se joga tudo o que resulta de “tangível” do processo colaborativo / participativo que como produto de dinâmica, planeamento, implementação de ações e /ou avaliação, ao longo do seu desenvolvimento.

FORMA



for-ma |ó|
(latim *forma*)

Configuração das coisas. Figura. Feito. Feição. Alinhamento, formatura. Modelo. Modo. Maneira. Formato. Formalidade.

TIP: Utilize esta carta para identificar / caracterizar a arena em que se jogam o tipo de abordagens colaborativas / participação que são prosseguidas e que se desenvolvem ao longo do desenvolvimento da iniciativa.

Forma

Versão
Teste



Catalisadores

Versão
Teste

CATALISADORES



ca-ta-li-sa-dor |ô|
(*catalisar* + *-dor*)

Que ou o que serve para catalisar.

Catalisar

- = causar estímulo a...
- = dar incentivo a...
- = estimular, incentivar.

TIP: Utilize esta carta para identificar / caracterizar o tipo de estímulo que desencadeou e / ou alimenta a iniciativa ao longo do seu processo de desenvolvimento.

RECURSOS



re-cur-so
(latim *recursus*, *-us*)

Meio. O que serve para alcançar um fim. Conjunto de meios disponíveis para serem utilizados (i.e recursos humanos, materiais, naturais, ...).

TIP: Utilize esta carta para identificar / caracterizar o tipo de meios disponíveis que desencadearam / estavam disponíveis e /ou alimentam a iniciativa ao longo do seu processo de desenvolvimento.

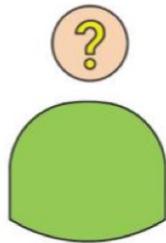
Recursos

Versão
Teste

Quem

Versão
Teste

QUEM?



quem
(latim *quem*)

Que pessoa?

TIP: Utilize esta carta para identificar / caracterizar quem e /ou o tipo de atores que desencadearam a ação (i.e. promotores) e / ou foram envolvidos / participaram na iniciativa ao longo do seu processo de desenvolvimento.

VALORES



va-lor |ô|
(latim *valor*, *-oris*)

Significado preciso de um termo.

Valorar

- = Emitir juízo de valor acerca de ...
- = Apreciar. Estimar. Ponderar.

TIP: Utilize esta carta para identificar / caracterizar os valores / pressupostos / juízos / *worldviews* / entendimentos ... que foram sendo accionados ao longo na iniciativa e do seu processo de desenvolvimento pelos diversos intervenientes e/ou coletivo.

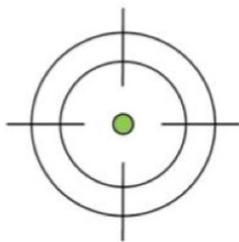
Valores

Versão
Teste

Propósitos

Versão
Teste

PROPÓSITOS



pro-pó-si-to
(latim *propositum*, -i)

Aquilo que se pretende alcançar ou realizar. Finalidade. Fim. Mira.

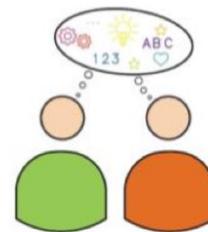
= intento.

TIP: Utilize esta carta para identificar / caracterizar os propósitos / intentos / finalidades / visões ... que foram marcando a iniciativa ao longo do seu processo de desenvolvimento.

Empatia

Versão
Teste

EMPATIA



em-pa-ti-a
(grego *empathia*, -as, paixão)

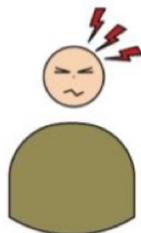
Forma de identificação intelectual ou afectiva de um sujeito com uma pessoa, uma ideia ou uma coisa.

TIP: Utilize esta carta para identificar / caracterizar o tipo e sentido de ligações afetivas entre os vários participantes na iniciativa e entre estes e o(s) objeto(s) em desenvolvimento ao longo do processo.

(DES) Conforto

Versão
Teste

(DES) CONFORTO



des-con-for-to |ô|
(derivação regressiva de *desconfortar*)

Falta de conforto. Desânimo. Desalento

Conforto

= Nova força. Novo vigor
= Bem-estar

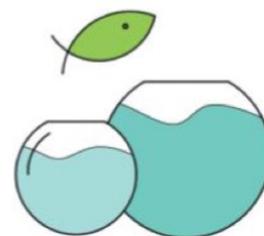
[Figurado] Consolação. Comodidade.
Aconchego.

TIP: Utilize esta carta para identificar / caracterizar o tipo de desconfortos pre-existentes e /ou desencadeados pela iniciativa ao longo do seu processo de desenvolvimento, para os vários intervenientes e/ou para o seu coletivo.

(RE) Conforto

Versão
Teste

(RE) CONFORTO



re-con-for-to |ô|

Acto ou efeito de reconfortar.
Consolação. Reforço de energia. Dar novo vigor. Restaurar a força moral.

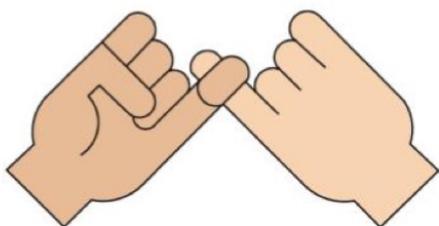
TIP: Utilize esta carta para identificar / caracterizar o tipo de re-confortos e/ou seguranças desencadeado(as) pela iniciativa ao longo do seu processo de desenvolvimento, para os vários intervenientes e/ou para o seu coletivo.



Compromisso

Versão
Teste

COMPROMISSO



com-pro-mis-so

(latim *compromissum*, -i, participio passado de *compromitto*, -ere, comprometer)

Promessa mútua. Acordo político.
Convenção. Contrato. Comprometimento.
Obrigar-se a ...

TIP: Utilize esta carta para identificar / caracterizar o tipo de compromissos / acordos desencadeados pela iniciativa ao longo do seu processo de desenvolvimento, entre os vários intervenientes.

AÇÃO



Ação

Versão
Teste

a-ção | àç |

(latim *actio*, -onis)

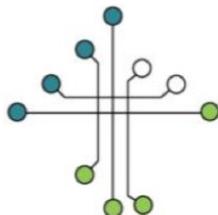
Ato ou efeito de agir.
Tudo o que se faz (ato, efeito, obra).
Maneira de atuar. Atuação. Comportamento.
Desempenho. Procedimento.
Operação de um agente. Processo para desenvolver um processo. Movimento ou atividade para obter um determinado resultado. Desenvolvimento das peripécias de um drama ou de uma narrativa.

TIP: Utilize esta carta para identificar / caracterizar o tipo de ações / operações / acontecimentos desencadeados pela iniciativa ao longo do seu processo de desenvolvimento.

Sistema de Ação

Versão
Teste

SISTEMA DE AÇÃO



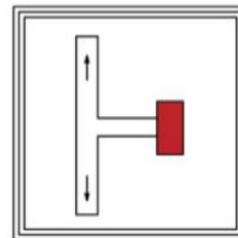
sis-te-ma | ê |

(latim *systema*, -atis, do grego *sústema*, -atos, conjunto composto de várias partes)

Conjunto de princípios verdadeiros ou falsos reunidos de modo que formem um corpo de doutrina.
Combinação de partes reunidas para concorrerem para um resultado, ou de modo a formarem um conjunto.
Modo de organização. Modo de governo, de administração, de rotação.
Conjunto de meios e processos empregados para alcançar determinado fim.

TIP: Utilize esta carta para identificar / caracterizar a dinâmica / racional/ funcionamento do sistema de ações da iniciativa ao longo do seu processo de desenvolvimento.

(IM) POSSIBILIDADES



im-pos-sí-vel

(latim *impossibilis*, -e)

pos-sí-vel

Impossível

= Não possível. Irrealizável. Incrível.

Possível

= Que pode ser. Que pode existir. Que pode acontecer. Que se pode fazer.
Praticável.

TIP: Utilize esta carta para identificar / caracterizar o campo de impossibilidades e de possibilidades que foram marcando a iniciativa desde o seu início e ao longo do seu processo de desenvolvimento.

(im)Possibilidades

Versão
Teste



Poder

Versão
Teste

PODER



po·der |ê|

(latim vulgar *potere, de possum, posse, ser capaz de, poder)

Possibilidade. Faculdade. Força física. Vigor do corpo ou da alma. Soberania. Mando. Autoridade. Força ou influência. Posse. Jurisdição. Domínio. Faculdade. Atribuição. Importância. Consideração. Grande quantidade. Abundância. Virtude. Capacidade de fazer uma coisa. Mandato. Procuração.

TIP: Utilize esta carta para identificar / caracterizar o tipo de poderes em presença na iniciativa desde o seu início e a sua evolução ao longo do seu processo de desenvolvimento.

Tempo(s)

Versão
Teste

TEMPO[S]



tem·po

(latim tempus, oris)

Série ininterrupta e eterna de instantes. Medida arbitrária da duração das coisas. Época determinada. Prazo. Demora. Estação, quadra própria. Época. Vagar. Ocasão. Oportunidade.

[Música] Cada uma das divisões do compasso.

[Mecânica] Quantidade do movimento de um corpo ou sistema de corpos medida pelo movimento de outro corpo.

TIP: Utilize esta carta para identificar / caracterizar os vários tempos em presença na iniciativa e o seus ritmos / alinhamentos / tensões ao longo do seu processo de desenvolvimento.

Confiança

Versão
Teste

CONFIANÇA



con·fi·an·ça

Coragem proveniente da convicção no próprio valor. Fé que se deposita em alguém. Esperança firme. Familiaridade.

TIP: Utilize esta carta para identificar / caracterizar grau de confiança e / ou desconfiança depositada na iniciativa, nos seus avanços, resultados e / ou intervenientes ao longo do seu processo de desenvolvimento.

Esperança | Acreditar

Versão
Teste

ESPERANÇA / ACREDITAR



es·pe·ran·ça

(esperar + -ança)

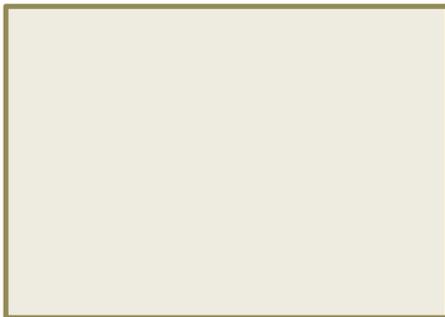
Disposição do espírito que induz a esperar que uma coisa se há-de realizar ou suceder.

Expectativa. Coisa que se espera.

Acreditar

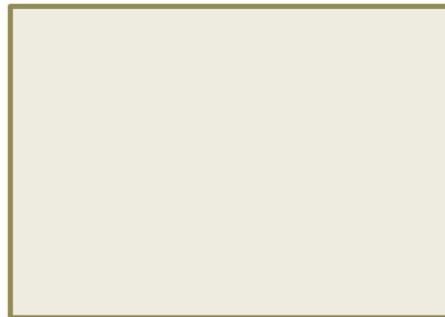
= dar crédito a...
= Crer.

TIP: Utilize esta carta para identificar / caracterizar o tipo e sentido do crédito e esperança depositados na iniciativa, nas suas ações, resultados e/ou intervenientes ao longo do seu processo de desenvolvimento.



TIP: Utilize esta carta para ...

Versão
Teste



TIP: Utilize esta carta para ...

Versão
Teste

