

DINÂMICA

|

*“Quem  
sou eu?”*

**E CAÇA AO TESOURO!**

Um e-book criado pela FGVin

[www.eaesp.fgv.br](http://www.eaesp.fgv.br)

**É UMA DINÂMICA DE  
INTEGRAÇÃO QUE JUNTA  
JOGOS DIVERTIDOS E  
INTERESSES EM COMUM.**

# *Módulos do E-book*

## *01*

### INTRODUÇÃO À DINÂMICA

- O que é a dinâmica?
- Objetivo
- Elementos essenciais

## *02*

### COMO FUNCIONA

- Resumo do problema
- Passo a passo do “Quem sou eu”
- Passo a passo da “Caça ao Tesouro”

## *03*

### DICAS E TRUQUES

- Como preparar os materiais
- Sugestão de perguntas
- Sugestão de países

## *04*

### FACILITAÇÃO

- Quebra-gelo “Quem sou eu”
- Execução “Caça ao Tesouro”
- Fechamento

# *Welcome à Criatividade e Inovação*

Esta dinâmica foi desenvolvida e redigida por alunos da graduação EAESP-FGV. Criadores do grupo: “Inovadores e Criativos”, da disciplina de imersão “Criatividade e Inovação”. Nossa disciplina consiste em criar uma dinâmica útil e valiosa para a sociedade.

Nosso propósito é que ela seja replicada em grupos. Pode ser utilizada por qualquer pessoa. :)



*01*

*Módulo 1*

**INTRODUÇÃO À DINÂMICA**

### Descrição da dinâmica

O que é a dinâmica?

A dinâmica é um “Quem sou eu?” de países e um “Caça ao Tesouro”.

### Objetivo

Ajudar os intercambistas e estrangeiros a se conhecerem dentro da faculdade.

Quais são os benefícios?

- Quebra-gelo.
- Fazer os alunos se aproximarem e conectarem.
- Juntar um grupo no WhatsApp para melhorar a comunicação entre participantes.
- Criar laços.

Os elementos essenciais:

1. Duração: 20 minutos.
2. Participantes: 10 jogadores e 2 facilitadores.
3. Complexidade: média.
4. Tempo de duração: 30 minutos.
5. Materiais necessários: etiqueta, caneta, papel, celular e 5 envelopes.

02

# *Módulo 2*

**COMO FUNCIONA**

# 02

# Módulo 2

## COMO FUNCIONA

### Resumo do contexto e problema

Visando resolver o problema de integração e convívio a longo prazo dos estrangeiros e intercambistas com alunos brasileiros estudantes, criamos uma dinâmica quebra-gelo, que tem por objetivo fazer eles se conhecerem mais e criarem vínculos. Dentro da dinâmica, eles irão se seguir nas redes sociais, formarão um grupo no Whatsapp e irão se divertir como grupo, facilitando o convívio entre eles na faculdade e fora.

### Diagrama de fases do quebra-gelo “Quem sou eu?”



# *Passo a passo*

## *“Quem sou eu?”*

### *01*

#### Objetivo

Os participantes devem representar um outro país e descobrir o país que estão representando ao interagir uns com os outros.

### *02*

#### Preparação

Facilitadores colocam etiquetas com os nomes dos países nas testas dos participantes. Eles não podem ver o nome do seu próprio país.

### *03*

#### Exploração

Os participantes começam a andar pela sala, conhecendo outras pessoas e tentando adivinhar qual país representam.

### *04*

#### Identificação do País

Quando acertam o país, o participante lê o QR code na tela, entra no grupo do WhatsApp do evento e envia a bandeira do país como emoji.

### *05*

#### Organização em Grupos

Ao acertarem todos os países, os participantes se organizam em grupos por continentes para a próxima atividade.

# *Regras do jogo*

Apresentamos algumas regras e restrições do jogo para facilitar. Você pode criar mais regras, de acordo com a necessidade e perfil da equipe de participantes. Sugerimos exibir em um slide ou dizer em voz alta as seguintes regras:

Os participantes começam a andar pela sala, conhecendo outras pessoas e tentando adivinhar qual país representam.

Eles podem fazer apenas uma pergunta por pessoa.

Para fazer a pergunta, os participantes precisam:

- 1\_ Chamar o outro pelo nome.
- 2\_ Contar uma curiosidade inútil sobre si mesmos.
- 3\_ Seguir o outro no Instagram.

**Você pode criar mais regras aqui...**

# Roadmap do “Quem sou eu?”

FASE 1: INTRODUÇÃO E  
PREPARAÇÃO

FASE 2: EXPLORAÇÃO

MODULE 3: IDENTIFICAÇÃO  
DO PAÍS

MODULE 4: ORGANIZAÇÃO  
EM GRUPOS

ANÚNCIO CAÇA AO TESOURO

# *Passo a passo*

## *“Caça ao Tesouro”*

### *01*

Objetivo

Trabalhar em equipe para encontrar envelopes escondidos e resolver tarefas. A divisão de grupos é por continentes.

### *02*

Esconde-esconde

Facilitador esconde os envelopes com números correspondentes aos grupos.

### *03*

Corrida de busca

Cada grupo deve procurar seu envelope e voltar para a sala o mais rápido possível. O primeiro grupo a retornar ganha.

### *04*

Discussão em Grupo

Dentro do envelope, há categorias ou questões que o grupo deve discutir e responder em consenso.


### *05*

Vencedor da dinâmica

O grupo que completar as discussões primeiro ou com respostas mais criativas pode ser premiado.

# *Desafio Opcional: visita à locais próximos*

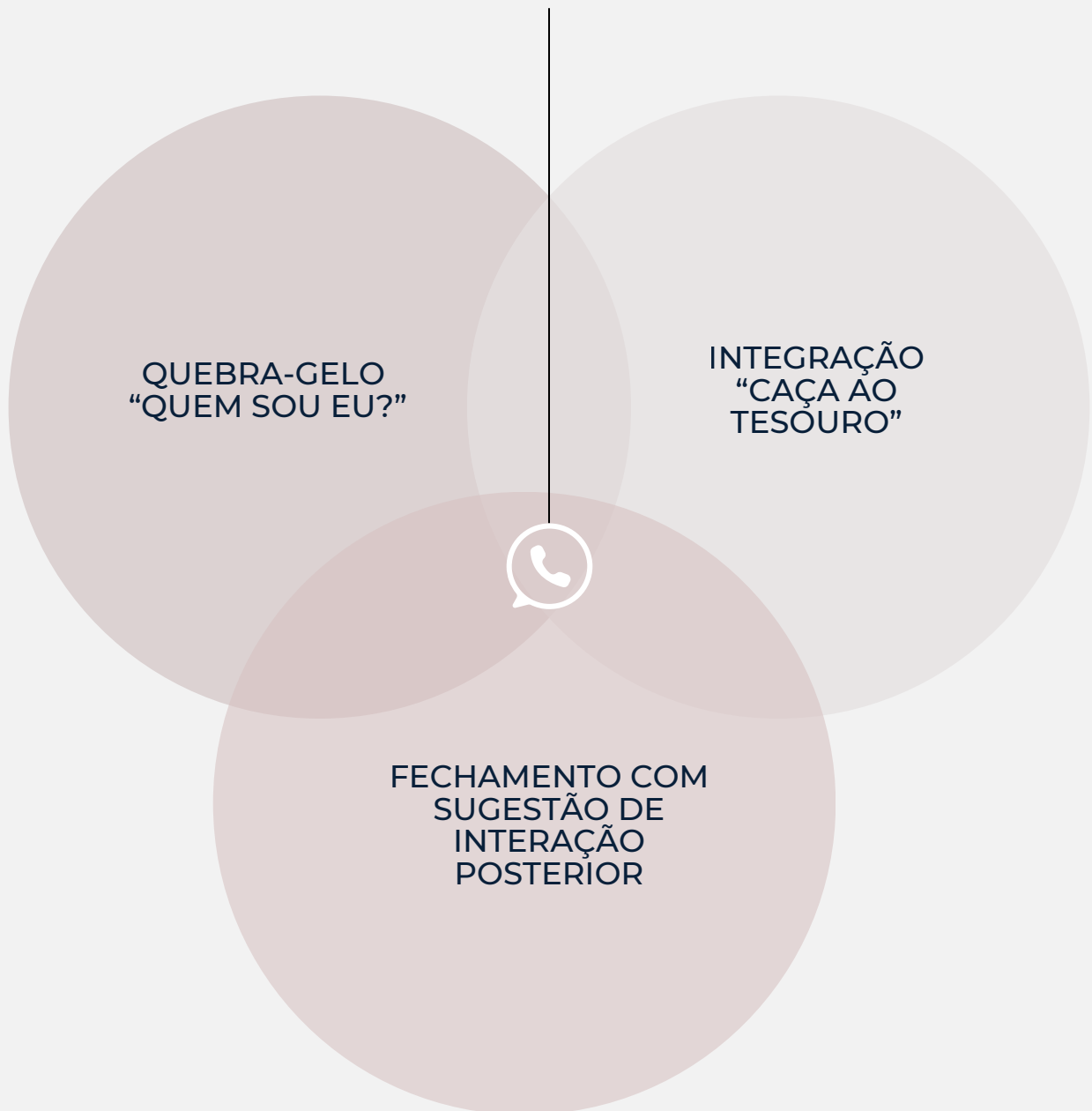
Você pode sugerir passeios para depois da dinâmica em locais próximos em sua região. Por exemplo, sugerimos uma visita cultural ao MASP ou ao Parque Trianon. Sugerimos pensar em locais acessíveis, culturais ou turísticos.



**VOCÊ PODE ESCOLHER UM  
CENTRO CULTURAL, MUSEU OU  
UM PARQUE EM SUA REGIÃO**

# *valor único da dinâmica*

## GRUPO DE COMUNICAÇÃO DE LONGO PRAZO COM WHATSAPP E VISITAS À LOCAIS PRÓXIMOS EM EQUIPE



03

# *Módulo 3*

**DICAS E TRUQUES**

# Dicas e Truques: Como preparar os materiais?

## 1. Etiquetas adesivas

Escreva o nome dos países nas etiquetas adesivas. O número de países deve corresponder à quantidade de alunos inscritos para a atividade.

## 2. Envelopes com perguntas

Em cada envelope, escreva o número do grupo correspondente e adicione as perguntas que os grupos deverão responder durante a atividade.



***Vale a pena garantir que todos os participantes estejam representados nos envelopes.***

Desenhe seu envelope de continente

Cada grupo será um continente e deverá ter um envelope que será escondido para a caça ao tesouro. Eles precisarão encontrar o envelope do grupo em que foram sorteados. Esconda o envelope em locais interessantes, como atrás do bebedouro e em outro andar. Também guardamos alguns no jardim!

# Sugestões

## PERGUNTAS PARA OS ENVELOPES

*Qual lugar o grupo gostaria de conhecer?*

*Qual comida o grupo gostaria de provar?*

*Quais hobbies o grupo tem em comum?*

**Você pode escrever novas ideias aqui embaixo!**

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

## LISTA DE PAÍSES SUGERIDOS

África: África do Sul, Egito, Marrocos

Oceania: Madagascar, Austrália, Nova Zelândia

América: Estados Unidos, Brasil, México, Canadá, Argentina

Ásia: China, Japão, Índia, Arábia Saudita, Coreia do Sul

Europa: Reino Unido, França, Alemanha, Itália, Espanha

**Você pode escrever mais países aqui embaixo!**

---

---

---

---

---

---

---

# *Identificando seu continente*

Os países e continentes não serão os originais, e sim um novo continente escolhido de acordo com um grupo. Por exemplo, um brasileiro com etiqueta da Espanha, passará a ser do grupo Europa. Certifique-se de que todos estão sorteados.

## MIND MAP

AMÉRICA

EUROPA

ÁFRICA

ÁSIA

OCEANIA

04

# *Módulo 4*

**FACILITAÇÃO**

# Instruções aos facilitadores

Quem sou eu? Facilitadores colocam etiquetas com países na testa dos participantes. Estes começam a andar pela sala conhecendo pessoas novas para descobrir seu país, só podendo fazer 1 pergunta por pessoa, em dupla. Porém, com algumas restrições. Para realizar a pergunta, o aluno necessita realizar 3 ações: chamar o outro pelo nome, contar alguma curiosidade inútil sobre si mesmo e seguir o outro no Instagram.

Após acertar o país, membros leem o QR code em tela, entram em grupo do WhatsApp do evento, e mandam a bandeira do seu país como "emoji".

Quando todos acertarem seus países, os participantes se organizaram em grupos, formados por continentes (de acordo com o país que tem na testa) para iniciar a caça ao tesouro.



## Relembrando a sequência de atividades

1 Quebra-gelo  
"Quem sou eu?"

2 Execução  
"Caça ao Tesouro"

3 Fechamento da dinâmica

# Instruções aos facilitadores

Caça ao tesouro! 1 dos facilitadores esconde os envelopes e cada grupo vai em busca do envelope com o número correspondente ao seu grupo. Ao encontrar o envelope, os participantes devem voltar para sala o mais rápido possível, o grupo que chegar primeiro ganha. Depois eles deverão abrir o envelope e responder em consenso as categorias listadas.

Fechamento. Após a dinâmica, perguntar para os participantes o que acharam, feedbacks, o que sentiram, se gostaram ou não e o que gostaram.

Pode ser aplicado em qualquer grupo, o que poderia mudar são os temas das perguntas dos envelopes. Como são estrangeiros e brasileiros escolhemos temas como “Lugares do Brasil que querem conhecer” e “Comidas brasileiras que querem conhecer”.

## Relembrando a sequência de atividades

1 Quebra-gelo  
“Quem sou eu?”

2 Execução  
“Caça ao Tesouro”

3 Fechamento da  
dinâmica



# Autores

Esta dinâmica foi desenvolvida e redigida por alunos da graduação EAESP-FGV. Criadores do grupo: “Inovadores e Criativos”.

- Clara Perez Beleza
- João Gabriel Boturão
- Joyce Axell
- Michael Ades

Coordenação, docência e pesquisa:

- Luciana Harumi Hashiba Maestrelli Horta
- Cristina Aparecida Pires de Souza Sartoretto

Monitoria, tradução e apoio:

- Marina Cerqueira Marinho

# Licença de uso

Disponibilizamos em licença creative commons de Atribuição internacional CC 4.0. Para saber mais, clique aqui: <https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>.

Como cita o Creative Commons:

“Esta licença permite que outros distribuam, remixem, adaptem e criem a partir do seu trabalho, mesmo para fins comerciais, desde que lhe atribuam o devido crédito pela criação original. É a licença mais flexível de todas as licenças disponíveis. É recomendada para maximizar a disseminação e uso dos materiais licenciados.” (Creative commons, 2025, n.p).

Pedimos, por gentileza, que ao utilizar, encaminhe um e-mail para a FGVin indicando como foi a utilização e feedback, para que possamos aprimorar as próximas edições.

DINÂMICA

|

*“Quem  
sou eu?”*

**E CAÇA AO TESOURO!**

Um e-book criado pela FGVin

[www.eaesp.fgv.br](http://www.eaesp.fgv.br)