**Atividade**

**O Gestor de Conflitos**

**TESTE**

**Qual é o seu animal de estimação?**

**INSTRUÇÕES:**

Leia com atenção os 35 provérbios populares a seguir dados. Cada um deles reflete uma determinada atitude em relação aos conflitos em geral.

Utilizando uma escala graduada de 1 a 5, assinale o seu grau de concordância ou de desconcordância em relação a cada um deles, pondo um circulo no respetivo algarismo, em que:

1. Discordo Totalmente
2. Discordo (até certo ponto)
3. Não Discordo nem Concordo
4. Concordo (até certo ponto)
5. Concordo Totalmente

Exprima sempre a sua opinião, seja ela positiva (5,4) ou negativa (1,2), procurando evitar a posição neutra correspondente a “Não Discordo nem Concordo” (3).

Tenha sempre presente a maneira mais ou menos características como você aborda e resolve as diferentes situações de conflitos nas suas relações com os outros (companheiro (a), filhos, amigos, grupos de trabalho, etc.).

**PROVÉRBIOS:**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 1- A verdade e a razão fogem quando ouvem disputas. | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 2- A verdade, ainda que amarga, se traga. | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 3- Ao amigo molestar, nem a rir nem a brincar. | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 4- Bom é ter amigos, nem que seja no inferno. | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 5- Cem amigos é pouco, um inimigo é muito. | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 6- Contra força de vilão, ferro na mão. | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 7- Deus disse que quem ganhasse que se risse. | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 8- Deus manda lutar, não manda vencer. | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 9- Dos fracos não reza a História. | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 10- Escutando, falando e errando, é que se aprende a falar. | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 11- Estorninhos e pardais, todos somos iguais. | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 12- Guarda-te do alvoroço do povo e de travar com o doido. | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 13- Mais vale astúcia que força. | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 14- Mais vale um cobarde vivo que um herói morto. | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 15- Mais vale um pássaro na mão que dois a voar. | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 16- Melhor é alguma coisa que nada. | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 17- Muito vale e pouco custa ao mau falar boa resposta. | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 18- No jogo se perde um amigo e se ganha um inimigo. | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 19- No meio é que está a virtude. | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 20- Não se sabe governar quem a todos quer contentar. | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 21- O doente morde na língua, mas mesmo assim vivem juntos. | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 22- O preto no branco fala como gente. | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 23- Os homens conhecem-se pelas palavras e os bois pelos cornos. | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 24- Ouve, vê e cala, viverás vida folgada. | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 25- Quem a um castiga, a cem fustiga. | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 26- Quem deixa o certo pelo incerto, é pouco esperto. | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 27- Quem não quer perder não joga. | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 28- Quem não quer ser lobo, não lhe vista a pele. | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 29- Quem parte e reparte e não fica com a melhor parte, é porque é burro ou no partir não tem arte. | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 30- Quem seu inimigo poupa, às mãos lhe morre. | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 31- Quem tem cu tem medo. | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 32- Quem tudo quer, tudo perde. | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 33- Se um burro te zurrar, não lhe zurres. | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 34- Um dia vale dois para quem diz “já” e não “depois”. | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 35- Veste-te em guerra, arma-te em paz. | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |

**Determinação do seu Estilo Dominante:**

Utilizando para o efeito a tabela seguinte, veja qual foi a pontuação que deu a cada um dos provérbios. Identificados pelo respetivo número de ordem seguindo do sinal de igualdade (=). Essa pontuação só poderá ser de 1 a 5. No final some a pontuação por colunas (essa pontuação só pode ir de 7 (mínimo) a 35 (máximo).

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Estilos** | **Tartaruga (1.1)** | **Tubarão (9.1)** | **Ursinho de Peluche (1.9)** | **Raposa (5.5)** | **Mocho (9.9)** |
| **Provérbios (pontuação)** | 1=12=14=24=27=28=31= | 6=7=9=25=29=30=35= | 3=4=5=11=17=18=33= | 8=13=15=16=19=26=32= | 2=10=20=21=22=23=34= |
| **Total:** |  |  |  |  |  |

**Tipos de Gestores de Conflitos**

**GESTOR TARTARUGA:**

* Evita o conflito.
* Quando não pode evitar, fica à espreita da melhor ocasião para bater discretamente em retirada.
* Quando não pode bater na retirada, opta pela neutralidade (não toma o partido de ninguém).
* O gestor tartaruga demite-se do seu papel e provoca ansiedade e mal-estar entre os outros que o rodeiam no local de trabalho.

**GESTOR URSINHO DE PELUCHE:**

* Procura atenuar tudo o que é diferença de opinião.
* É muito inseguro, mas tenta sempre relevar os aspetos positivos e os pontos comuns para um acordo.
* Preocupa-se, essencialmente, em ser aceite pelos outros.
* Usa um discurso pacifista e paternalista.
* Sempre que pode também evita o conflito.

**GESTOR RAPOSA:**

* Para si, gerir um conflito é como fazer política- tenta sempre encontrar o meio-termo.
* O seu lema é: “no meio está a virtude”.
* É uma pessoa aberta ao diálogo e sensata.
* Acaba muitas vezes por ser conservador e demasiado cauteloso nas suas tomadas de decisão.
* É um estilo em que, afinal, quase sempre todos perdem.

**GESTOR TUBARÃO:**

* Forçar é sua caracteristica principal.
* Por sistema procura atingir os seus objetivos, sem se preocupar com os interesses ou necessidades dos outros.
* Para si, perder é sinal de fraqueza intolerável.
* Ganhar, pelo contrário, é sinal de domínio e de poder.
* A sua estratégia é a do “ganho eu, perdes tu”.

**GESTOR MOCHO:**

* O conflito pode constituir um importante fator de mudança.
* É direto e frontal.
* A sua estratégia é a de confrontação, que é uma estratégia ganhadora.