

# ENTRE RELAÇÕES INTERPESSOAIS E PRÁTICAS CORPORAIS: REFLEXÕES SOBRE O PROJETO CORPORAÇÃO

ANALHA, G.O.; FERNANDES, P.T.

Departamento de Ciências do Esporte, Faculdade de Educação Física – UNICAMP

**Introdução:** É visível a relação entre o ambiente desportivo de alto rendimento e o ambiente corporativo, uma vez que ambos universos competem entre si para algum mercado e utilizam estratégias parecidas para alcançar resultados. Uma das estratégias muito utilizada refere-se a comunicação interpessoal: investir nos integrantes de uma equipe para que consigam uma ideal comunicação. Para isso, é necessário intervenções, para que modifiquem os processos e estados psíquicos (percepção, pensamento, motivação) dos trabalhadores/atletas. Essas intervenções algumas vezes são realizadas através de projetos que utilizam o recurso de atividades lúdicas para esta modificação de procedimentos psicológicos, que é o caso do projeto Corporação, realizado na empresa Instituto Estre. **Objetivo:** Descrever as características do projeto Corporação e analisar como as atividades lúdicas influenciaram os processos psicológicos para desenvolver a capacidade de resiliência. **Metodologia:** Foram aplicados jogos para 12 funcionários, durante um período de 4 meses, em 3 encontros semanais de 30 minutos, totalizando 32 encontros e 16 horas. A análise foi baseada na investigação dos documentos do projeto, que são os relatórios diários e o questionário de resiliência adaptada de Wagnild & Young (PESCE et al, 2005), aplicado pré e pós o projeto. **Resultado:** Os resultados mostraram que após as atividades, as atividades lúdicas influenciaram o grupo desenvolver a capacidade de resiliência, aumentando a média de 124,5 para 137,6 ( $p=0,024$ ), segundo o questionário de resiliência, além das análises subjetivas dos documentos. **Discussão:** Diante dos resultados, podemos dizer que as atividades lúdicas foram importantes para o desenvolvimento da resiliência do grupo, influenciando diretamente no desenvolvimento dos funcionários.

**Palavras-chave:** Psicologia - Relações Interpessoais – Jogo - Corporação - Resiliência