

Dragon Dreaming

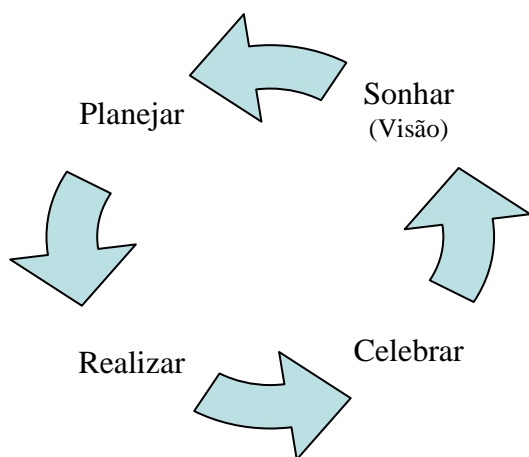
Projetos Ousadamente Bem Sucedidos

Facilitadores:

Daniel Fernandes (81daniel@gmail.com)

Pedro Lunarís (pedrolunarís@gmail.com)

*Polígrafo baseado em anotações feitas em
uma oficina oferecida por Ita Gabert no
Fórum Social Mundial de 2010*



Ética: qualquer projeto deve servir para:

- o crescimento pessoal dos envolvidos;
- melhorar a comunicação, ajudando a comunidade na qual ele vai ser aplicado;
- ajudar a Terra.

1º Passo: Visão

O Visionário (o Sonhador) chama 5 a 7 pessoas para contar o seu sonho. Depois passa o bastão da fala, *deixando seu sonho*

morrer para renascer como sonho coletivo. Cada pessoa que pega o bastão fala tendo como diretrizes:

- “Isso é o que eu sonho para o projeto ser 100% meu”;
- “Com isso, sei que não há nada melhor para fazer com meu tempo disponibilizado do que esse projeto.”

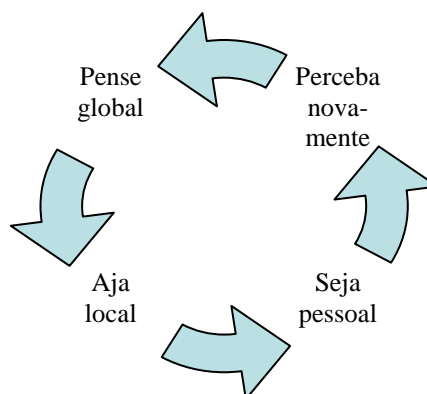
Vai se fazendo anotações de palavras-chave e cada pessoa aponta qualquer vontade de mudança de uma palavra para que a nova palavra tenha uma descrição melhor, mais compartilhada.

Quando o bastão voltar para o sonhador original (O Visionário), se ele abriu seu sonho (o deixou morrer), esse então estará modificado. E o bastão dá voltas até que todos estejam satisfeitos (segundo as diretrizes apontadas acima).

A fase da Visão (Sonho) não deve ser limitada por idéias de “como fazer”. E o Dragon Dreaming só é utilizado com projetos de duração determinada, e nunca sem tempo definido. (Se há um projeto maior, sem tempo definido – por ex., uma *ecovila* –, os projetos nos quais o Dragon Dreaming será utilizado são partes específicas desse projeto maior, cada um com um tempo determinado – por ex., construir um centro de eventos. Esse pode ser qualquer tempo, de meses a anos.)

Ao gráfico acima, podemos adicionar, como indicações, as quatro partes da seguinte frase, dita por Gandhi: “*Pense globalmente. Aja localmente. Perceba novamente. Seja pessoal.*”

O 1º passo (Visão / Sonho) se encerra com a busca de prioridades dentro do sonho.

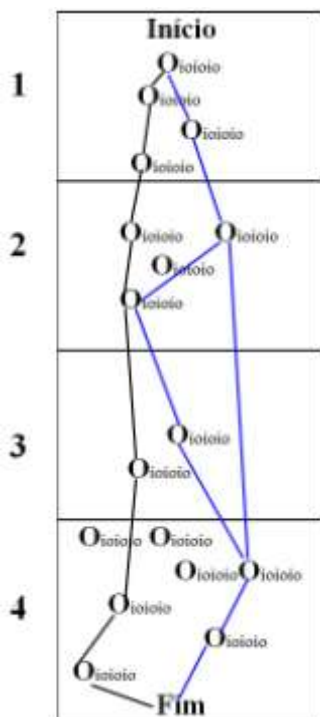


2º Passo: Planejar

Quais são as tarefas necessárias para se chegar lá. Também nesse passo se realizam anotações, com a verificação de todos.

Faz-se uma listagem de tarefas. Cada tarefa recebe um número: **1 – Sonhar**; **2 – Planejar**; **3 – Realizar**; **4 – Celebrar**. Um projeto deve almejar ter aproximadamente o mesmo número de cada tipo de tarefa. Assim, pode-se ver, cedo, se o projeto é equilibrado.

Para cada tarefa, fazemos um círculo e anotamos a palavra chave. Fazemos ligações de acordo com a ordem do processo das tarefas.



(Este projeto tem pouca Realização (3), e bastante Celebrar (4). Vê-se cedo, assim, que não está equilibrado. Além disso, não tem todos os círculos (tarefas) ligados a outros. No quadro final, toda tarefa tem que estar conectada com pelo menos uma outra. Outro problema é ter uma ligação pulando um quadrante. É necessário que haja ao menos uma tarefa em cada quadrante em um Trilho do Sonho.)

As *Trilhas de Sonho* são todo um trilho de tarefas que representa um processo / sequencia do seu início ao fim. São representadas pelas linhas que ligam as tarefas.

Todas as Trilhas de Sonho começam em um mesmo ponto e terminam em um outro mesmo ponto (celebração final, que muitas vezes tem toda uma Trilha do seu processo de realização).

Após colocadas todas as tarefas imaginadas no quadro, verificado se existem novas tarefas necessárias (procurando deixar o projeto balanceado), dado um nome para cada uma, traçado as ligações entre tarefas e visualizado as Trilhas de Sonho (pode-se circular cada Trilha para facilitar), é hora de indicar os participantes da equipe envolvida com cada tarefa. Para isso, se utiliza de três perguntas:

1º) Quem se sente chamado para uma tarefa?

A ou as pessoas que responderem a essa pergunta tem seu nome anotado ao lado do círculo da tarefa, com a cor **VERDE**. Esse (ou esses) é o **Realizador**, o responsável pela tarefa.

2º) Quem tem habilidades para colaborar com essa tarefa, mas não está disposto a realizá-la?

As pessoas a responderem essa pergunta tem seu nome anotado em **PRETO**. Essas pessoas são **Conselheiros** da tarefa.

3º) Quem tem “medo” de uma tarefa?

As pessoas que responderem essa pergunta tem seu nome anotado em **VERMELHO**. Essas pessoas são **Aprendizes**. É muito comum que os aprendizes de um projeto se tornem realizadores de tarefas semelhantes em projetos subsequentes.

Então, cada equipe levanta um tempo planejado para cada tarefa. Principalmente o(s) Realizador(es), com o auxílio do(s) Conselheiro(s). Assim, levanta-se um tempo estimado que cada Trilha de Sonho vai demorar.

Também estima-se quanto dinheiro cada tarefa irá necessitar. Nisso inclui-se quanto cada membro da equipe precisa receber para executar essa tarefa, e não se discute as necessidades de remuneração individuais porque o sonho já é compartilhado. Com as estimativas de valores para cada tarefa, tem-se a estimativa de valor do custo total do projeto.

Essas estimativas de tempo e de valores podem ser feitas, por vezes, de forma intuitiva. Sendo assim, muitas vezes não é uma estimativa exatamente acurada. Mas o que o grupo de John Croft, criador do processo do Dragon Dreaming, tem visto a respeito dessas estimativas é que, por mais que no caso específico de cada tarefa eles possam não ser tão acurados quanto quando se realiza cálculos diversos buscando a precisão, na soma final eles tendem a ser mais precisos do que as estimativas feitas nos projetos realizados pelas empresas hoje em dia. Isso deve acontecer porque em qualquer projeto muitas variações ocorrem, mas no Dragon Dreaming há a criação de uma inteligência coletiva, proveniente da sinergia do grupo, da intuição, e das trocas de opiniões entre várias realidades individuais. Nessa soma colaborativa, o todo tende a ser contemplado de forma mais presente e efetiva.

No final da fase de planejamento, dá-se um número para cada tarefa, afim de facilitar a comunicação nas discussões, através da compreensão de qual tarefa se trata a cada momento. Também é nesse ponto, tendo-se o total financeiro que o projeto deve precisar, que pode-se partir para a técnica da *Captação Empoderada de Recursos* (ver no final).

3º Passo: Realizar

Na passagem do 2º para o 3º passo, algumas pessoas do grupo se comprometem a tapar os furos financeiros que o projeto possa vir a ter. Não há nenhum contrato escrito envolvido. Essas pessoas serão a ponta da decisão em tudo que envolva dinheiro.

Quando um grupo começa a executar uma tarefa, faz riscos no círculo que representa essa tarefa no quadro do projeto. E faz uma celebração, comemorando esse início e afinando a relação do grupo. Quando a tarefa termina de ser realizada, o grupo preenche completamente o círculo que a representa no quadro, e celebra novamente, festejando o término dessa etapa.

É comum algumas tarefas no quadro não terem todos os membros da equipe (pelo menos um representante das cores verde, preto e vermelho). Por vezes, uma determinada tarefa não tem mesmo nenhum deles. Esse é um indicativo, presente desde cedo no projeto, de que pode haver a falta de alguma ou algumas habilidades específicas para que o projeto seja realizado até o seu final. Uma forma de lidar com isso é procurar pessoas que tragam essas habilidades para o projeto.

Mas, se na hora do início da tarefa não há nenhum Realizador (verde), o Realizador da tarefa de cima e o Realizador da tarefa de baixo (na Trilha do Sonho) são responsáveis juntos por essa tarefa. Se há uma tarefa que ninguém queira fazer, todo o grupo envolvido por fazê-la.

As tarefas são realizadas de acordo com sua ordem na Trilha do Sonho. Isso porque certamente essa ordem indica uma sucessão lógica, uma tarefa estando ligada a outra. Com o preenchimento dos círculos que representam a tarefa primeiro com riscos (quando essa tarefa começou a ser executada) e segundo de forma completa, todos os participantes do projeto ficam sabendo de como está seu desenvolvimento geral

simplesmente olhando para o quadro. Isso torna o processo produção bastante otimizado, e acaba com a necessidade de haverem atas.

É muito importante um cuidado constante de não baixar a energia dentro do grupo. Se alguma tarefa não foi feita, busca-se averiguar e apoiar, não cobrar.

4º Passo: Celebrar

O quarto passo é tão importante quanto qualquer outro no desenvolvimento do projeto. Através dele, o grupo se reenergiza para começar a sonhar novos projetos. Também se afina como equipe.

O que importa especificamente no quarto passo é o *reconhecimento das ações de cada um*. Então, a natureza da celebração fica totalmente a cargo de cada grupo de pessoas, mas é importante que nela se dê esse momento para que os participantes do projeto possam realizar esse reconhecimento.

Também se realiza uma partilha daquilo que foi aprendido por cada um no processo do projeto. Pode-se apontar o que foi percebido que outros participantes aprenderam.

Guerreiros Shambala

Segundo uma antiga profecia, chegar-se-ia em uma época em que os seres humanos teriam a capacidade de destruir a Terra. Nessa época, as pessoas capazes de fazer o trabalho de cura do planeta e uma das outras, conhecidos como Guerreiros Shambala, seriam pessoas que tivessem três características:

- Compaixão e empatia; não ter medo das coisas que as outras pessoas estão passando e sofrendo no mundo.
- Entender profundamente que tudo está conectado.
- Perceber que a fenda entre o que faz o mundo sofrer e o que faz o mundo celebrar passa por dentro de cada um, e não entre uma pessoa e outra.

Os *dragões* são isso: as partes de nós que podem fazer o mundo sofrer. Percebendo que temos essas partes, podemos utilizar de sua imensa força, não para fazer o mundo sofrer, mas, pelo contrário, para ajudar o mundo a celebrar. Essa é a base da prática do Dragão Sonhando: dançar com nossos dragões.

***Profundos agradecimentos a:
Ita Gabert &
John Croft***

***Compilado pela equipe do
Instituto Arca Verde
www.arcaverde.org***