

Atividade 4 – Equilíbrio na Tomada de Decisões

Habilidades priorizadas: Analisar as alternativas sistematicamente e examinar as prováveis implicações de cada uma delas; reconhecer e refletir sobre seus hábitos e a importância de estar aberto a novos desafios; agir de forma planejada, analisando, gerenciando e organizando prováveis hipóteses.

Parte 1 – Contextualização

As decisões que tomamos podem envolver uma escolha entre valores morais do que é certo ou errado, entre uma decisão arriscada ou uma opção mais segura, e tantas outras variáveis que muitas vezes não é fácil saber o que fazer. Aqui precisamos pensar sobre a necessidade de encontrar um equilíbrio entre os níveis de risco na tomada de decisões.

Filme

Assista a um trecho do filme chamado *Quero ficar com Polly*, que conta a história de Reuben, um especialista em avaliação de riscos de uma seguradora que está tentando decidir se é “muito arriscado” sair com uma garota que ele conheceu.

Reuben tenta abordar o assunto por meio do cálculo matemático dos riscos de namorar Polly, como ele faz no trabalho. Como o cálculo mostra que ele não deve ficar com ela, ele decide adotar uma abordagem mais intuitiva, que produz resultados muito diferentes.

O trecho mostra que tomar decisões com a mesma atitude que estamos habituados pode não ser a melhor ideia: pode ser melhor tentar olhar para a situação de maneiras diferentes.

ASSISTA O VÍDEO



mlbr.com.br/filmeqfp



Vejamos um texto, bastante antigo, que aborda essa noção da análise de riscos:

“Rir é correr risco de parecer tolo.

Chorar é correr o risco de parecer sentimental.

Estender a mão é correr o risco de se envolver.

Expor seus sentimentos é correr o risco de mostrar seu verdadeiro eu.

Defender seus sonhos e ideias diante da multidão é correr o risco de perder as pessoas.

Amar é correr o risco de não ser correspondido.

Viver é correr o risco de morrer.

Confiar é correr o risco de se decepcionar.

Tentar é correr o risco de fracassar.

Mas os riscos devem ser corridos, porque o maior perigo é não arriscar nada.

Há pessoas que não correm nenhum risco, não fazem nada, não têm nada e não são nada.

Elas podem até evitar sofrimentos e decepções, mas elas não conseguem nada, não sentem nada, não mudam, não crescem, não amam, não vivem. Acorrentadas por suas atitudes, elas viram escravas, privam-se de sua liberdade.

Somente a pessoa que corre riscos é livre!”

Sêneca

Algumas pessoas, por vários motivos, tendem a tomar decisões mais arriscadas e ousadas, enquanto outras tendem a ser mais comedidas, tomando decisões mais seguras, com um nível de risco mais baixo. Tanto o filme quanto o texto trazem reflexões sobre a importância de ser flexível e de ser capaz de nos reposicionarmos entre as diferentes abordagens.

Refleta e responda

Leia as perguntas, reflita sobre elas e responda em seu caderno ou Livro do Aluno:

1. Escolha um contexto, isto é, uma situação do seu dia a dia e responda "qual a sua tendência pessoal, se arriscar mais ou menos?". Peça para que um familiar ou amigo que o conheça bastante responda sobre você e compare as respostas.
2. Como o Método do Equilibrista pode ajudar nesse tipo de situação?
3. Realize a Atividade do Livro do Aluno nas páginas 34 e 35.

Parte 2 – Jogo



Top That é um jogo estratégico para dois jogadores. Este jogo lida com conceitos de harmonia, equilíbrio e a necessidade de assumir riscos e também de evitá-los. O jogo incentiva os jogadores a considerarem os números e a probabilidade de sair os resultados desejados.

Esse é um dos poucos jogos que não está disponível no portal (arenas.mindlab.net), sendo assim, coloque a mão na massa para confeccionar seu próprio jogo. Daremos duas sugestões, escolha a que for melhor para você!

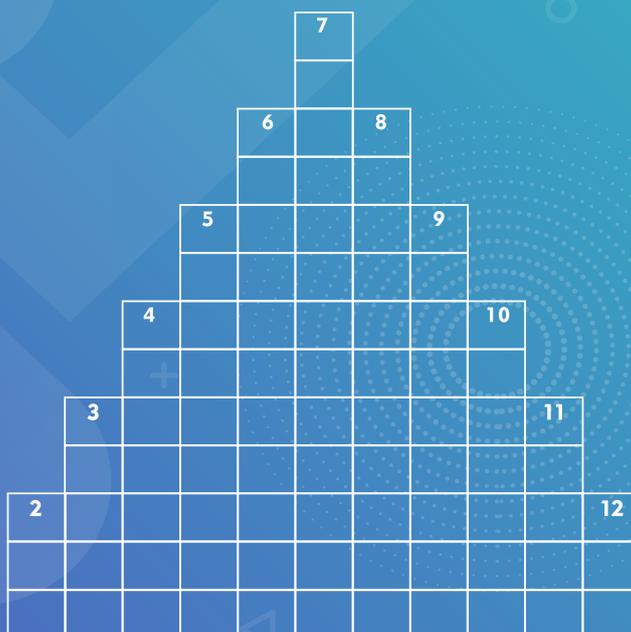
Opção A – Construindo o jogo em casa: Você pode seguir o seguinte passo a passo para construir o jogo, mas lembre-se de usar a sua criatividade sempre.

- 1 Em uma folha, desenhe 11 colunas com as seguintes quantidades de linhas para representar a altura (você pode pegar uma folha com linhas na horizontal para facilitar o trabalho):

1ª coluna: 3 quadrinhos
2ª coluna: 5 quadrinhos
3ª coluna: 7 quadrinhos
4ª coluna: 9 quadrinhos
5ª coluna: 11 quadrinhos
6ª coluna: 13 quadrinhos

7ª coluna: 11 quadrinhos
8ª coluna: 9 quadrinhos
9ª coluna: 7 quadrinhos
10ª coluna: 5 quadrinhos
11ª coluna: 3 quadrinhos

- 2 O resultado deve ser aproximadamente o seguinte, incluindo os números mostrados na figura no quadradinho mais alto:



- 3 Construa ou utilize 3 peças que precisam caber dentro dessas casas. Por exemplo: 3 tampas de garrafa, pinos de algum outro jogo etc.
- 4 Produza 22 marcadores, 11 de cada cor, no tamanho de uma das casas/quadrados do tabuleiro do jogo.
- 5 Você precisará de 4 dados comuns (1 a 6). Você poderá usar de algum outro jogo, poderá imprimir e montar ou poderá usar dados virtuais através de um app ou site (www.random.org/dice/?num=4).

Opção B – Imprimindo um tabuleiro semelhante a esse jogo: Caso você prefira, e tenha como, poderá imprimir um tabuleiro de um jogo semelhante a esse, mas que pode ser usado para jogar exatamente com as mesmas regras. No final dessa atividade, você encontra o tabuleiro e as peças que podem ser usadas para jogar ou como inspiração na construção do seu.



mlbr.com.br/lets Goreg

Objetivo do jogo: Ser o primeiro jogador a chegar ao topo de três trilhas (colunas).

Regras do jogo:

1. Cada jogador tem três alpinistas em sua equipe.
2. Há 11 rotas de escalada numeradas de 2 a 12. Cada percurso é dividido em várias seções/casas.
3. Cada jogador pode jogar várias vezes em uma determinada rodada.
4. Cada jogador tem uma equipe de três alpinistas. Eles são chamados de "alpinistas livres" antes de começarem a subir.
5. **Na sua vez de jogar:**
 - A cada rodada, quatro números são sorteados. Agrupe-os em dois pares da maneira que preferir. A soma de cada par corresponde ao número de uma das trilhas. Por exemplo: se você sortear os números 2, 3, 4, 5 você pode combinar $2 + 3$ e $4 + 5$ e subir nas trilhas 5 e 9, ou combinar $2 + 5$ e $3 + 4$ e subir duas vezes a trilha 7 (com o mesmo alpinista);
 - Você sempre deve escalar pelo menos uma trilha por rodada. Sempre que possível, você deve utilizar as duas somas obtidas (você não pode dispensar um resultado, se ele for possível);
 - Depois de subir, você precisa decidir se deseja marcar o seu progresso e terminar a rodada ou jogar outra vez, correndo o risco de perder todo o progresso desta rodada.

6. Subindo:

- Se você não tiver nenhum marcador em uma trilha (e você tem um alpinista livre), ele vai começar a subir a partir da base dessa trilha;
- Se você já tem um alpinista em uma trilha, ele irá avançar para a seção acima;
- Se você já tem um marcador (de rodada anterior) em uma trilha (e você tem um alpinista livre), ele continuará subindo a partir do marcador;
- Assim que um alpinista começa a subir, ele deve continuar na mesma trilha pelo resto da rodada.

7. Fim da rodada:

- A rodada termina quando você passa a sua vez ou quando não há uma jogada possível. No primeiro caso, os marcadores serão colocados no ponto onde os alpinistas terminaram a rodada. Se não for possível subir com qualquer uma das combinações, o jogador perde a vez e todos os progressos daquela rodada são desconsiderados;
- O jogador perde a vez quando todos os seus alpinistas estão na parede de escalada, mas nenhum deles pode avançar com os números sorteados, ou se todas as trilhas possíveis já foram completadas;
- Ao completar uma trilha, ela é sua e ninguém mais pode subir nela (nem mesmo você)!
- Quando você perde a vez, você também perde todo o progresso da rodada atual.

8. Completando uma trilha:

- Para completar uma trilha, você deve colocar um marcador após chegar ao topo (terminando, assim, essa rodada).

9. Vencendo o jogo:

- O vencedor é o primeiro jogador a completar três trilhas.

Perguntas frequentes sobre o jogo:

1. Fiz uma combinação dos dados e tenho 2 alpinistas fora do tabuleiro. Posso usar somente a soma de um dos pares de dados?

Resposta: Não, após realizar a combinação dos dados, você é obrigado a usar tudo que for possível.

2. Há uma forma de combinar os dados que vou usar um alpinista e uma forma que vou usar os 2 que estão fora. Devo usar qual?

Resposta: Você decide! Você é completamente livre para escolher como combinar os dados. Depois de escolhidos é que você deve usar o máximo que puder. Atenção: se não conseguir usar ao menos uma das somas, você irá perder toda a escalada dessa rodada.

3. Se eu não conseguir combinar os dados para dar nenhum dos números das trilhas que tenho alpinistas, perco todos meus marcadores?

Resposta: Não, apenas o que havia subido e não havia salvo em rodadas anteriores.

4. Qual o número máximo de vezes que posso jogar sem passar a vez para meu oponente?

Resposta: Teoricamente, não há um máximo, mas lembre-se, se não for possível usar nenhuma das combinações para escalar, todo seu avanço será perdido e será a vez do seu oponente.

5. Se eu conseguir realizar uma combinação que já tenho marcadores, eu posso subir com os marcadores mesmo que não tenha nenhum alpinista?

Resposta: Não, marcadores sozinhos não são capazes de escalar, apenas os alpinistas.

6. O que ocorre que em todas as jogadas eu tenho que começar de baixo novamente?

Resposta: Tente fazer uso do Método do Equilibrista. Você provavelmente está se arriscando mais do que deve e assim não consegue colocar seus marcadores.

Parte 3 – Aplicação na vida

Refleta e responda

Leia as perguntas, reflita sobre elas e responda em seu caderno ou Livro do Aluno:

1. Qual foi a sua tendência durante o jogo: seguir por trilhas mais arriscadas/curtas ou aquelas que você sabia que eram mais longas, mas que era fácil de conseguir combinar os números?
2. Você costumava parar ou continuava jogando até ser obrigado a parar por ter perdido tudo?
3. Leia o texto da página 33 do Livro do Aluno e depois realize a Atividade da página 32.



Escreva um parágrafo contando uma situação que você acredita ter se arriscado mais do que deveria e uma situação em que você não deixou de realizar o que precisava por medo de arriscar.

JOGO - LET'S GO!

Recorte nas linhas tracejadas.



JOGO - LET'S GO!

Recorte nas linhas tracejadas e dobre nas linhas contínuas.

