Habilidades priorizadas: Analisar as informações em função dos objetivos; ter resiliência e flexibilidade; tomar decisões assertivas diante de situações de risco.

Objetivos de ensino: Refletir sobre as condições de incerteza; introduzir a noção de análise de risco.

Atividade do jogo Yams - Parte 1
Carga horária sugerida: 2 horas (tempo para leitura dos textos, realização das atividades propostas, confecção do jogo e momentos de jogo em família).

1. CONTEXTUALIZAÇÃO

ANÁLISE DE RISCO E A PROBABILIDADE

Tendo em vista que a probabilidade calcula as chances reais de determinados eventos acontecerem, se faz necessário analisar todas as possibilidades de escolhas e entender se existem riscos ou não; e se sim, planejar e ordenar as melhores escolhas e ações para reduzir os impactos.

É comum identificar a análise de risco em empresas. Assim, elas podem verificar riscos e evitar que determinados danos aconteçam. Toda e qualquer organização pode apresentar algum tipo de perigo ao colaborador, seja na parte física, mental ou emocional. As perdas causadas podem levar a prejuízos irreparáveis à vida do funcionário, multas exageradas às organizações, quantias elevadas em indenizações e, em alguns casos, a vexação do nome da empresa.

Casos famosos de acidentes de trabalho apontam a relevância de cuidar do setor de Segurança e Saúde da empresa, como ocorrido em Belo Horizonte no âmbito da construção civil. Apontado como o maior acidente de trabalho da história do Brasil, um pavilhão de exposições assinado por Oscar Niemeyer veio a desabar, causando a morte de 69 pessoas.

Exercício – Reflita e responda

1. Quando tem que tomar uma decisão mais complexa, você costuma calcular o risco?
2. Dê exemplos de outras situações em que é importante avaliar a presença de riscos.
3. Conhece algum caso recente onde você consegue identificar alguma falha na análise de riscos?

2. QUE TAL ESTUDAR UM MÉTODO DE PENSAMENTO?

Vamos relembrar o método da Árvore do Pensamento?

A Árvore do Pensamento nos ajuda a perceber as diversas possibilidades diante da complexidade dos processos da vida. A árvore representa produção, crescimento, segurança, renovação e ramificações. Cada possibilidade implica em novas escolhas e novas ações que trazem novas possibilidades, por isso, é importante perceber a influência de algumas variáveis diante da imprevisibilidade do futuro.

VÍDEO DO MÉTODO

mlbr.com.br/arvometc

Atividade do jogo Yams - Parte 2
Carga horária sugerida: 2 horas (tempo para leitura dos textos, realização das atividades propostas, confecção do jogo e momentos de jogo em família).

1. CONTEXTUALIZAÇÃO

Observe a imagem abaixo:

Este agricultor está com um problema bastante sério! Ele precisa atravessar o rio para transportar sua carga que é composta por dois fardos de capim e um carneiro. Ocorre que ele só pode transportar uma coisa de cada vez no seu pequeno barco. Pior ainda, se ele deixar o carneiro junto com os fardos de capim, o bicho vai comer tudo.

Como fazer para que ele leve sua carga para a outra margem sem prejuízo algum?

Registre a solução do problema na página 74 do seu Livro do Aluno.

Solução: Leve o carneiro para a outra margem e deixa na margem de origem os dois fardos de capim. Volta, pega um fardo de capim e o leva para a margem onde já deixou o carneiro. Deixa lá o fardo e traz o carneiro de volta. Deixa o carneiro sozinho na margem de origem e leva o outro fardo de capim para outra margem. Com o barco vazio ele transporta o carneiro.

2. É HORA DE JOGAR!

Objetivo do jogo: Marcar o maior número de pontos em diversas categorias.
Componentes do jogo: Copo, 5 dados e tabelas de pontuação.

Regras do jogo:
1. O jogo é para 2 a 6 jogadores.
2. Cada jogador, na sua vez, deverá marcar um valor de pontos na "tabela de pontuação", correspondente ao resultado obtido com os 5 dados, respeitando as características das categorias do jogo.
3. São 13 categorias, portanto serão 13 rodadas. Em cada categoria (explicitadas na tabela: "Categorias - descrição e pontuação") só é marcado um valor.
4. Em cada rodada, é permitido jogar os dados por até 3 vezes, deixando ou não um ou mais dados na mesa.
5. Não é necessário fazer os três lançamentos de dados em uma jogada. Se houver, na " tabela de pontuação", uma categoria vazia para colocar o resultado dos dados na primeira ou na segunda tentativa, pode fazê-lo e passar a vez ao jogador seguinte.
6. Quando, na " tabela de pontuação", todas as categorias em que o resultado dos dados poderia ser registrado já estiverem preenchidos, o jogador deve escolher uma das categorias para "riscar" (colocar zero), não somando ponto algum. Não se pode "pular" a vez de jogar.
7. Ao final das 13 rodadas, todas as categorias estarão preenchidas por todos os jogadores. Os jogadores somam os pontos obtidos e aquele com a maior pontuação é o vencedor.

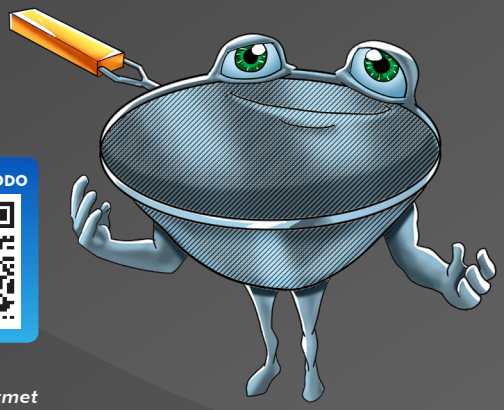
3. QUE TAL CONHECER UM MÉTODO DE PENSAMENTO?

Método do Filtro

Diante de uma grande quantidade de informações, é preciso identificar, classificar, selecionar e filtrar os aspectos relevantes. O Método do Filtro nos ajuda a ter clareza do objetivo a ser atingido, a definir atributos e critérios com clareza, separar informações relevantes e irrelevantes.

VÍDEO DO MÉTODO

mlbr.com.br/filtmet



4. REFLEXÕES EM FAMÍLIA

Converse com seus familiares sobre os aprendizados desenvolvidos a partir do jogo e, na sequência, realize as atividades 3 e 4 das páginas 69 e 70 do Livro do Aluno.

COMPARTILHE CONOSCO SUAS ATIVIDADES EM FAMÍLIA!

POSTE EM SUAS REDES SOCIAIS COM #MLEMFAMÍLIA OU NOS MANDE WHATSAPP.
MLBR.COM.BR / WHATS (11 96447-0332) E NÓS REPOSTAREMOS NOS CANAIS OFICIAIS DA MIND LAB!