

# Tomada de decisão

## O que é ética?

Ética é o sentimento que nos mostra o que é certo e o que é errado. É o padrão que nos diz como devemos agir. Baseia-se em princípios morais fundamentais e inclui um código de valores que guia nossas escolhas e ações. Ninguém de caráter bem formado vive sem levar em consideração este código.

Ética é mais do que fazer o que você precisa fazer. É fazer o que você realmente deve fazer. Já que agir eticamente às vezes significa deixar de fazer algo que queremos, ética é quase sempre um exercício de auto-controle.

Ética significa perceber a diferença entre o certo e o errado e procurar fazer o que é certo, bom e apropriado. E como fazer a coisa certa pode nos levar a perder mais amizades, dinheiro, prestígio ou prazer do que gostaríamos, praticar a ética, assim como exercitar o caráter, requer coragem.

## Como tomamos decisões?

Nós não somos robôs! Nós fazemos escolhas o tempo todo, todos os dias. Muitas dessas escolhas se referem a escolher entre agir de modo correto ou errado. Cada uma dessas escolhas envolve milhares de mensagens e idéias que rodopiam velozmente pela mente. Numa fração de segundos, nossa mente revisa os fatos, explora nossos sentimentos, estuda as conseqüências, compara opções com nossas crenças e prioridades, considera o que outras pessoas podem pensar e, só então, dá uma sugestão para agirmos de determinado modo.

Decisões são tomadas muito rapidamente, mas as conseqüências delas podem durar por toda a vida. Por isso a ponderação cuidadosa é tão importante. A ética pode ajudar muito, pois ela nos orienta em nossas escolhas e assim evitamos ações com más conseqüências.

A coisa mais certa a ser feita não é, geralmente, a mais fácil... Aprender a dizer não mesmo a pequenas coisas erradas, e mesmo quando você sente vontade de dizer sim, fortalece o caráter para enfrentar decisões mais importantes... Ser ético é difícil: você precisa refletir mais cuidadosamente e pode ter que desistir de algumas coisas que você gostaria de desfrutar.

## Como tomamos decisões éticas?

Decisões importantes exigem tempo e cuidadosa ponderação. Vou mostrar um plano que pode ajudar.

Use-o enquanto aquelas idéias e mensagens ainda estão rodopiando em sua mente... quer dizer, antes de você tomar uma decisão e partir para a ação. Primeiro, considere o impacto sobre todos os envolvidos na questão, se houver - e quase sempre há... . Eles são nossos "parceiros" na medida que são afetados pelas conseqüências de nossa decisão, e devem ser considerados. Portanto, antes de fazer alguma coisa:

1. Determine quem estará sendo ajudado ou prejudicado. Evite ou reduza o prejuízo, se houver.
2. Valores éticos têm prioridade sobre os valores não éticos!
3. Pergunte a si mesmo se está disposto a pagar o preço de fazer uma escolha não-ética. Você está disposto a sacrificar sua integridade, sua honra e reputação ao fazer escolhas não-éticas?
4. Princípios éticos (sinceridade, respeito, responsabilidade, zelo, senso de justiça e cidadania) são regras básicas para usar em todas as decisões na vida.
5. Faça suas escolhas difíceis com integridade, coragem e precaução! Pergunte a si mesmo se você realmente precisa tanto de algo que você agora você considera uma grande "necessidade".
6. Pense em como quer ser lembrado.
7. Vale a pena pensar a longo prazo.

Use as dicas abaixo para servir como o seu "alerta" pessoal:

Regra de Ouro: Você está tratando os outros como gostaria de ser tratado?

Publicidade: Como você se sentiria se sua atitude/ decisão fosse publicada na primeira página do jornal da cidade (ou da escola)?

Sua mãe está olhando: Pense nas pessoas mais éticas que você conhece. Você gostaria que eles soubessem o que você está fazendo ou dizendo?

Quando dois valores éticos conflitam, decida-se por aquele que produza mais benefício ao maior número de pessoas. Para tomar decisões difíceis, primeiro elimine as escolhas claramente não éticas; depois, selecione a melhor escolha ética.

Participantes: até 28 adolescentes de 11 a 13 anos de idade.  
Tempo: 45 minutos.

Objetivo: os adolescentes aprenderão a usar o Curso de Obstáculos Éticos como forma de examinar suas opções na tomada de decisões.  
O que o Instrutor deve providenciar: dados e pincéis atômicos

### O que o você diz:

### O que você faz ou mostra:

### O que fazem os participantes:

### Dicas para o instrutor:

1. Você já fez ou disse algo pelo qual se arrependeu? Eu sim! Aqui está um exemplo.

Compartilhe um exemplo de uma ação impulsiva ou de uma frase que tivesse conotação negativa ou resultados embaraçosos.

2. Se, ao menos, houvesse um curso de obstáculos mentais para eu refletir, de maneira que eu não tivesse me precipitado em dizer (ou fazer) a coisa errada! Se, ao menos, eu tivesse parado e pensado nas consequências! Hoje, eu vou tentar lhes poupar o constrangimento ou mesmo a dor que vem depois de fazer algo sem refletir antes.

Para começar, ache um parceiro. Reflita sobre o que você gostaria de estar fazendo nos próximos 15 anos. Ande livremente pela sala e compartilhe seus projetos com, pelo menos, 6 outras pessoas. Então, junte-se àquele que tiver os projetos mais parecidos com os seus. Se essa pessoa já tinha um parceiro, forme sua dupla com a pessoa seguinte cujos projetos sejam mais parecidos com os seus. Vocês têm 10 minutos

Ajude os alunos a encontrar os parceiros.  
Tempo: 10 minutos

Eles compartilham os projetos e encontram um parceiro no prazo de 10 minutos.

Talvez os jovens precisem de um estímulo, pois podem nunca ter pensado antes sobre o seu futuro.

3. Trabalhe com seu parceiro. Junte-se a um outro par e pegue um tabuleiro, um jogo de cartas e um dado. Encontre um lugar para jogar e siga jogando, de acordo com as instruções. Você tem 20 minutos para jogar.

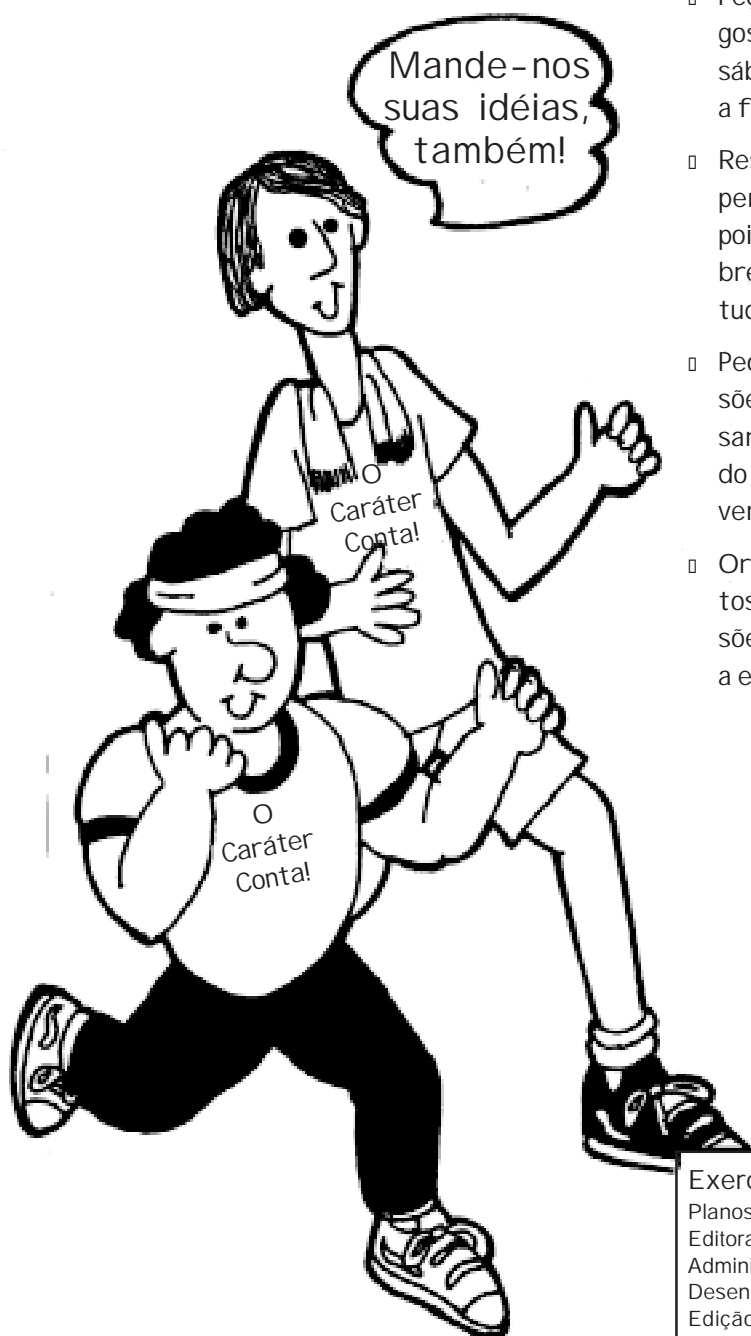
Distribua os tabuleiros e as cartas de situações "Claro!" (recorte antes das folhas de atividade 1a, 1b e 1c).

Eles jogam o jogo por 20 minutos.

4. Que decisões você tomou? Que perguntas o fizeram parar e refletir mais? Como você usará essas perguntas em sua vida? O que você fará de diferente como resultado desse debate?

Compartilhe essas perguntas com seus familiares, para que vocês todos possam tomar decisões éticas em casa.





- Reforce a importância de tomar decisões éticas fazendo uma "sessão de bilhetes". Providencie papel e canetas. Peça que os integrantes dos grupos escrevam bilhetes a membros da família, a amigos mais velhos ou mais novos, a professores, treinadores ou outras pessoas que os ajudaram a tomar boas decisões, ou que os influenciaram na tomada de boas decisões. Acompanhe a atividade com um debate. Depois, envie mesmo os bilhetes aos destinatários.
- Peça que os alunos enviem bilhetes a alunos ou amigos mais novos, elogiando-os por alguma decisão sábia que tenham tomado, encorajando-os sempre a fazer escolhas éticas.
- Ressalte essa lição, pedindo que todos copiem as perguntas do tabuleiro, numa folha de papel. Depois, peça para eles fazerem um funil com ela. Lembre-lhes que aquelas perguntas serão o "funil" para tudo o que disserem ou fizerem.
- Peça aos pais para observarem e elogiarem decisões éticas. Encoraje garotos e garotas a conversarem com alguém mais velho sobre as perguntas do tabuleiro do jogo, para referência, quando houver uma decisão a ser tomada.
- Organize um debate com alunos mais velhos ou adultos, para discutirem suas melhores e piores decisões, e de que modo os resultados delas afetaram a eles e aos outros.

### Exercitando o Caráter

Planos de aulas e atividades: Peggy Adkins

Editoração: Wes Hanson (e Joaquim Moura)

Administração: Rosa Maulini

Desenhos: Caroline Benfield

Edição em português: Companheiros das Américas

<http://www.partners-bsbdc.org>

Edição em inglês: Josephson Institute of Ethics

<http://www.charactercounts.org>

# É claro!

Um "jogo de situações" que vai lhe ensinar a decidir melhor

## Regras:

1. Primeiro todos jogam o dado para definir a ordem em que jogarão.
2. Então cada jogador rolará o dado e moverá o seu "marcador" (pode ser uma moeda, um feijão etc.) de acordo. Leia na Use as instruções no quadrado para tomar uma decisão.
3. Cada situação descrita nos cartões tem um valor em pontos. O objetivo do jogo é reunir o maior número de pontos possível acumulando cartões. Você pode acumular o cartão quando a resposta que você der à situação que ele descreve for considerada, pelo grupo, uma decisão ética.
4. Um jogador pode questionar a decisão de outro, se perceber que ela desrespeitou um dos "seis pilares do Caráter" (sinceridade, respeito, responsabilidade, zelo, senso de justiça e cidadania). Depois que ele expõe os motivos pelos quais discordou da decisão, o resto do grupo discute se ele tem razão. Se tiver, ele ganha o cartão que inicialmente ficara com o jogador cuja decisão foi denunciada. Após, o jogo continua normalmente, sendo a vez do jogador seguinte ao que ganhou o cartão.
5. Se uma pessoa desafia a decisão de outro mas se o resto do grupo discordar, ele deve dar um de seus cartões para o jogador desafiado.
6. O jogo acaba após um tempo previamente estipulado (20 ou 30 minutos).
7. O vencedor é o jogador que tiver acumulado mais pontos com os cartões que acumulou.



# É claro!

## "Jogo de situações" - a

Essas são as cartas de situações para o jogo de tomada de decisões, denominado "É Claro!". Faça uma cópia dessa folha, corte as cartas e coloque-as nos tabuleiros.

É CLARO!

Você é capitão da equipe de natação. Vocês são todos amigos, exceto por um bom nadador, de quem ninguém gosta. Quem você sugere que o treinador retire da equipe?

20 pontos

É CLARO!

Seus pais trabalham duro para alcançar os objetivos. Você foi selecionado para o teatro da escola, o que significa que você necessitará comprar ou alugar roupas que a sua família não tem condições financeiras para arcar. O que você fará?

15 pontos

É CLARO!

Seus pais não aprovam o traje que você comprou para a formatura da 8ª série. O que você fará?

10 pontos

É CLARO!

Seus melhores amigos estão rindo de um novo aluno da escola. O que você fará?

10 pontos

É CLARO!

Seu melhor amigo lhe pediu para prometer que não contasse quando você o visse pegando dinheiro da bolsa do professor. O que você fará?

20 pontos

É CLARO!

Sua avó levou 5 semanas para tricotar um suéter para você. Você odeia suéteres, mas, quando ela pergunta a sua opinião, você não quer magoar seus sentimentos. O que você fará?

10 pontos

É CLARO!

O balconista da loja de discos esqueceu de lhe cobrar um dos Cds que você comprou. O que você fará?

25 pontos

É CLARO!

Você ouviu que alguns colegas de classe estão planejando grafitar as paredes do ginásio de esportes. Eles não estão lhe vendo. O que você fará?

20 pontos

# É claro!

## "Jogo de situações" - b

Essas são as cartas de situações para o jogo de tomada de decisões, denominado "É Claro!". Faça uma cópia dessa folha, corte as cartas e coloque-as nos tabuleiros.

É CLARO!

Seu irmão não sabe que a garota que ele namora também está saindo com outro rapaz. Você a viu com o outro. O que você fará?

10 pontos

É CLARO!

Você encontra uma carteira com R\$ 1.000,00, na rua, próximo à sua casa. Ninguém o vê apanhá-la. Você não reconhece o nome na carteira de identidade. O que você fará?

25 pontos

É CLARO!

Você vê seu professor favorito beijando uma colega de trabalho, que você sabe ser casada com outro homem. Eles não lhe viram. O que você fará?

5 pontos

É CLARO!

Você esqueceu de fazer a tarefa de matemática. Um amigo lhe oferece seu caderno, antes da aula, para você copiar. O que você fará?

25 pontos

É CLARO!

Um amigo lhe oferece uma cópia da prova final de português. O que você fará?

20 pontos

É CLARO!

Um colega de sala lhe oferece R\$ 500,00, para que você leve um pequeno pacote a uma pessoa desconhecida. O que você fará?

10 pontos

É CLARO!

Seus amigos querem que você concorra a presidente do Grêmio Estudantil e, depois, os nomeie seus assessores, uma vez que você seja eleito. O que você fará?

10 pontos

É CLARO!

Você está de castigo. Seus pais estão fora nesta noite. Amigos passam lá para levá-lo para comer um hambúrguer, algumas horas antes de seus pais retornarem à casa. O que você fará?

15 pontos

# É claro!

## "Jogo de situações" - c

Essas são as cartas de situações para o jogo de tomada de decisões, denominado "É Claro!". Faça uma cópia dessa folha, corte as cartas e coloque-as nos tabuleiros.

É CLARO!

Você flagrou sua irmã mais nova fumando. Ela disse que, se você contar, ela vai dizer que você foi mal no exame de português. O que você fará?

15 pontos

É CLARO!

Seu pai insiste que a família inteira participe de um piquenique. É sempre chato! Um amigo convidou você para ir ao cinema. O que você fará?

10 pontos

É CLARO!

Você testemunha um amigo roubando numa loja do shopping. O que você fará?

25 pontos

É CLARO!

Seus amigos lhe oferecem uma cerveja, numa festa. O que você fará?

10 pontos

É CLARO!

Você trabalha numa loja de discos. Você vê seus amigos entrando e, um deles, coloca uma fita K7 no bolso, com o intuito de furtá-la. O que você fará?

10 pontos

É CLARO!