

Sinceridade

Você gostaria que seus pais confiassem mais em você? Você gostaria que seus amigos tivessem mais confiança em você? Como fazer isso acontecer? O que podemos fazer para merecer a confiança dos outros?

Pessoas éticas, de caráter, merecem a confiança das outras pessoas. Você se torna merecedor dessa confiança de forma gradual, mostrando repetidas vezes a sua honestidade, cumprindo sempre as suas promessas, e agindo com integridade e lealdade.

Embora a conquista da confiança de alguém tome muito tempo, perdê-la pode acontecer instantaneamente. Usem essas recomendações para obter - e manter - a confiança dos outros.

Honestidade é uma qualidade essencial que admiramos. Devemos tentar ser o mais honestos, precisos e justos em tudo o que dizemos e fazemos, para merecer a confiança dos outros. Devemos demonstrar confiança e sinceridade em tudo o que fazemos.

Honestidade - SIM

- Diga a verdade, toda a verdade, nada mais que a verdade.
- Seja honrado e correto.
- Seja sincero. Diga o que você pretende fazer e faça o que você diz.
- Se achar algo que não lhe pertence, devolva-o.
- Respeite o dinheiro e os bens que não lhe pertencem.

Honestidade - NÃO

- Não traia a confiança dos outros; procure atender as expectativas legítimas de quem confia em você.
- Não minta (não adultere fatos ou opiniões)
- Não iluda os outros deliberadamente, através de qualquer meio; ou seja, não esconda, distorça ou altere fatos e não diga meias verdades.
- Não se desvie do caminho certo, não seja ordinário ou trapaceiro.
- Não omita informações importantes de pessoas que confiam em você.
- Não roube nada de ninguém.
- Não engane, fraude ou trapaceie ninguém para conseguir o que você deseja ou para evitar problemas.

Cumprir promessas é fazer o que disse que faria. Suas promessas dão motivo para as pessoas confiarem em você. Uma promessa é uma obrigação moral para ir além do que a lei requer de nós. Uma promessa é uma responsabilidade em fazer todo esforço possível para cumprir seu compromisso.

Cumprir promessas - SIM

- Seja confiável, mantenha sua palavra.
- Pague suas dívidas.
- Devolva o que pegou emprestado.
- Faça apenas promessas que planeja firmemente cumprir e que você acredita ser capaz de cumprir.

Cumprir promessas - NÃO

- Não use de evasivas, truques, fraudes ou mentiras para se livrar de seus compromissos.
- Não quebre promessas.
- Não fique com nada que não seja seu.
- Não faça promessas que você não seja capaz de cumprir.

Lealdade significa proteger e promover os interesses das pessoas que confiam em você. É mais do que a sua preocupação normal pelos outros, por incluir maior dedicação e devotamento por essas pessoas especiais, mas nunca entrando em choque com a necessidade de ser sempre sincero, respeitoso, responsável, zeloso, justo e bom cidadão.

Lealdade - SIM

- Seja muito cuidadoso com informações privadas que possam vir a magoar ou a envergonhar alguém.
- Apóie e proteja a sua família, os amigos, professores, empregados, sua comunidade e seu país.

Lealdade - NÃO

- Não fale mal das pessoas pelas costas, espalhando rumores ou fofocas prejudiciais.
- Não minta, engane, furte ou prejudique os outros para manter ou conquistar uma amizade ou receber a aprovação de alguém.
- Não traia sua lealdade pedindo a um amigo para fazer algo errado somente por ser seu amigo.

Participantes: até 28 adolescentes com idade entre 11 e 13 anos
Tempo: 45 minutos

Objetivo: os participantes vivenciarão a perda e a obtenção de confiança.
O que o instrutor irá providenciar: para cada 4 participantes, providencie uma cópia das cartas do Jogo da Confiança Azul Intenso e 50 discos/cartões vermelhos e 50 discos/cartões azuis (se essas cores não estiverem disponíveis, substitua-as por qualquer outra cor; se fichas de plástico não forem encontradas, recorte cartões redondos de cartolinas coloridas); quadro-negro ou papel de "flip-chart".

O que o você diz:	O que você faz ou mostra:	O que fazem os participantes:	Dicas para o instrutor:
1. Vamos começar a aula de hoje com um gesto de cumprimento ou de confiança... um aperto de mão. Formem duplas com alguém próximo a vocês. Vocês têm um minuto para criar um aperto de mão diferente!	Dê um exemplo. Depois, cronometre 1 minuto para cada dupla criar um aperto de mão.	Os participantes trabalham em pares para criar apertos de mão especiais.	Encoraje-os a serem criativos. Dê um exemplo para dar início.
2. Seu tempo acabou! Agora nós precisamos de alguns voluntários para demonstrarem.	Encoraje duplas a demonstrarem seus apertos de mão criativos.	Voluntários demonstram seus apertos de mão.	
3. Nós usaremos as mãos para nossa próxima atividade: um jogo de cartas que ajuda a esclarecer sobre o assunto de hoje: "confiança é difícil de ser obtida, mas fácil de ser perdida". Que tipos de coisas vocês podem fazer quando os pais confiam em vocês? E os professores? Falem detalhes.	Mostre o Cartaz A. Peça respostas e liste privilégios no quadro-negro ou na folha grande papel.	Os alunos listam as vantagens de merecer a confiança dos outros..	
4. Qual a importância dessas vantagens e oportunidades? Em uma escala de 0 a 10, na qual 10 é a mais alta, quantos pontos você daria a cada uma desses privilégios?	Peça avaliação dos grupos e do grupão. Anote o resultado ao lado de cada privilégio.	Os participantes gradam cada privilégio no seu grupo.	Não classifique privilégios prioritários. Apenas atribua a cada um, uma pontuação de 0 a 10. Eles podem receber todos 10 ou qualquer nota de 0 a 10.

O que o você diz:	O que você faz ou mostra:	O que fazem os participantes:	Dicas para o instrutor:
<p>5. Agora nós vamos ter esses privilégios, adquirindo confiança. Cada dupla vai juntar-se a outra dupla. O objetivo deste jogo é obter o maior número possível de pontos azuis para obter os privilégios listados que você lhe interessam. Vocês embaralham as cartas. Decidam quem, nos seus grupos tira a carta primeiro. Ele ou ela lê a carta e segue suas instruções. A pessoa à sua esquerda será o próximo a jogar. Use um ponto vermelho cada vez que você estiver "no vermelho". Por exemplo, se você tem 2 pontos azuis e perde 5 azuis, você entrega seus 2 azuis e 3 vermelhos para representar os números negativos. Vocês têm perguntas?</p>	<p>Dê a cada grupo de 4, um jogo de cartas (que você recortou das folhas de atividades 1a e 1b), cópias das instruções (1c) e fichas (ou cartões) azuis e vermelhos (ou outra cor, se necessário).</p> <p>Responda às perguntas.</p>	<p>Eles formam grupos de 4, juntando 2 duplas do exercício do aperto de mão.</p>	<p>Ensaie, jogando você mesmo este jogo primeiro, antes de ensiná-lo aos alunos.</p>
<p>6. Comecem a jogar agora.</p>	<p>Caminhe por entre os grupos para ajudá-los a iniciar e a dar seguimento ao jogo.</p>	<p>Os participantes jogam até você encerrar o tempo.</p>	<p>Você poderia circular pela sala, dando um ponto azul a cada um, para representar a confiança inicial que os outros têm em nós.</p>
<p>7. O tempo do jogo acabou. Mãos para baixo! Cartas para baixo! Contem seus pontos azuis, diminuam os vermelhos dos azuis e calculem o total de pontos conseguidos.</p>		<p>Eles calculam sua pontuação.</p>	<p>Encerre o jogo quando faltarem 10 minutos para encerrar a sessão.</p>
<p>8. Como vocês fizeram? Vocês obtiveram confiança para ter os privilégios que necessitavam ou queriam? O que foi difícil para a obtenção dos pontos azuis? O que foi difícil para mantê-los? Como esta atividade se relaciona com a vida real?</p>	<p>Peça que comentem.</p>	<p>Os participantes comparam os pontos deles com os da lista de privilégios, debatem suas observações e tiram conclusões.</p>	
<p>9. Que idéias você pode tirar dessa atividade para usar em sua casa ou na escola? O que você fará hoje para ampliar a confiança em sua casa? Lembrem-se: "a confiança é difícil de se obter e fácil de se perder."</p>	<p>Encoraje aplicações práticas dos princípios aprendidos. Distribua a folha de atividade 2.</p>	<p>Eles debatem maneiras de aplicar os princípios em casa e na escola.</p>	



- Dê a cada aluno uma folha de papel, um pincel atômico e instruções para escrever um cartaz: "Procura-se Uma Pessoa em Quem Confiar". Inicie um debate sobre as qualidades e ações que fazem tornar uma pessoa digna da confiança dos outros.
- Peça que os alunos ilustrem o conceito: "A confiança é uma torre que é construída pedra à pedra. Cada palavra ou ação desonesta desloca uma pedra da sua base". Depois, inicie um debate e peça que nomeiem as "pedras" que formam a "torre".
 - Peça aos pais para revisarem os conceitos da lição e para elogiarem e comemorarem os comportamentos merecedores de confiança dos filhos.
 - Peça aos alunos para ilustrarem com histórias as seguintes afirmativas: "Uma mentira é uma bomba relógio que, em algum momento, vai explodir" e "Cada mentira precisa de uma dezena de guardacostas para sobreviver".

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>

Jogo Azul da Confiança - a

<p>Após estudar sem parar nos últimos 6 dias, você conseguiu um 10 no exame final de Ciências!</p> <p>Ganhe 1 ponto Azul de Confiança!</p>	<p>Você se deu mal no exame de Português, depois de dizer a sua mãe que você havia estudado. Mas, você não havia.</p> <p>Perca 2 pontos Azuis de Confiança!</p>	<p>Você detesta doce de giló, mas disse à sua tia que adorou a sobremesa. Agora, ela está fazendo uma sobremesa especial de giló para você toda semana!</p> <p>Perca 2 pontos Azuis de Confiança!</p>
<p>Você queria mesmo ir ao shopping com seus colegas, mas você manteve sua promessa e ficou em casa cuidando do caçula enquanto seus pais saíram.</p> <p>Ganhe 1 ponto Azul de Confiança!</p>	<p>Você disse a sua mãe que você ia estudar com seu amigo. Em vez disso, você "estudou" roupas no Shopping.</p> <p>Perca 3 pontos Azuis de Confiança!</p>	<p>Você viu, acidentalmente, o gabarito de respostas do professor e mudou uma resposta no seu teste.</p> <p>Perca 3 pontos Azuis de Confiança!</p>
<p>Ontem você viu o namorado de sua melhor amiga saindo do cinema com outra garota. Sua amiga perguntou se você sabe algo sobre rumores acerca do namorado e você respondeu honestamente.</p> <p>Ganhe 1 ponto Azul de Confiança!</p>	<p>Seus pais deixaram você em casa sozinho essa noite mas disseram: nada de visitantes! Aí você fez apenas uma pequena festa com alguns poucos amigos íntimos.</p> <p>Perca 3 pontos Azuis de Confiança!</p>	<p>Carta Maluca</p> <p>Pense em algo que você possa fazer para...</p> <p>Ganhar 1 ponto Azul de Confiança!</p>
<p>Você achou uma nota de R\$ 50,00 na biblioteca. Você avisou ao bibliotecário que encontrou algum dinheiro e deixou seu nome e telefone, caso alguém apareça procurando.</p> <p>Ganhe 2 pontos Azuis de Confiança!</p>	<p>Suas notas não estão bastante boas para conseguir um emprego de verão no parque da cidade. Mas você sabe que eles nunca conferem as notas, por isso você mente sobre elas.</p> <p>Perca 2 pontos Azuis de Confiança!</p>	<p>Carta Maluca</p> <p>Pense em algo que você possa fazer para...</p> <p>Ganhar 1 ponto Azul de Confiança!</p>
<p>Você viu 3 representantes de turma oprimindo um aluno novo, que teve que fugir, chorando. Você disse aos 3 que os seus papéis de liderança exigem exemplos positivos.</p> <p>Ganhe 1 ponto Azul de Confiança!</p>	<p>Você pegou, por engano, o livro de matemática de outro aluno, mas ficou com ele por duas semanas.</p> <p>Perca 2 pontos Azuis de Confiança!</p>	<p>Diga porque é importante para você ser uma pessoa de confiança.</p> <p>Ganhe 1 ponto Azul de Confiança!</p>

Jogo Azul da Confiança - b.....

<p>Sua melhor amiga suplica para você esconder que ela tem fumado maconha. Um dia a mãe dela lhe pergunta se sabe algo, você fala a verdade, sua amiga descobre e fica uma fera.</p> <p>Ganhe 2 pontos Azuis de Confiança!</p>	<p>Seu professor de Geografia fez um comentário injusto e grosseiro sobre a descendência étnica de sua família. Você se levantou e calmamente corrigiu o professor.</p> <p>Ganhe 1 ponto Azul de Confiança!</p>	<p>Um amigo lhe ofereceu maconha. Você assinou um compromisso de que "diria não às drogas". Você recusou o baseado.</p> <p>Ganhe 2 pontos Azul de Confiança!</p>
<p>Seu amigo lhe ofereceu R\$ 25,00, para você contar à mãe dele que ele passou a noite em sua casa. Você recusou.</p> <p>Ganhe 2 pontos Azuis de Confiança!</p>	<p>Carta Maluca</p> <p>Pense em algo que você faz e que leva à perda da confiança de alguém.</p> <p>Perca 2 pontos Azuis de Confiança!</p>	<p>Carta Maluca</p> <p>Pense em algo que você pode fazer para merecer a confiança de alguém.</p> <p>Ganhe 1 ponto Azul de Confiança!</p>
<p>Carta Maluca</p> <p>Pense em algo que você pode dizer para merecer a confiança de alguém.</p> <p>Ganhe 1 ponto Azul de Confiança!</p>	<p>Carta Maluca</p> <p>Pense em algo que você diz e que leva à perda da confiança de alguém.</p> <p>Perca 3 pontos Azuis de Confiança!</p>	<p>Carta Maluca</p> <p>Pense em algo que você fez para merecer a confiança de alguém.</p> <p>Ganhe 1 ponto Azul de Confiança!</p>
<p>Diga uma forma legal de demonstrar integridade.</p> <p>Ganhe 1 pontos Azul de Confiança!</p>	<p>Diga uma forma legal de demonstrar lealdade.</p> <p>Ganhe 1 pontos Azul de Confiança!</p>	<p>Você pediu a seu amigo que mentisse para manter a amizade.</p> <p>Perca 3 pontos Azuis de Confiança!</p>
<p>Diga uma maneira que lhe ajudou a conquistar a confiança de um professor.</p> <p>Ganhe 1 pontos Azul de Confiança!</p>	<p>O caixa da quitanda lhe dá R\$ 5,00 a mais no seu troco. Você lhe devolve.</p> <p>Ganhe 1 ponto Azul de Confiança!</p>	<p>Você emprestou R\$ 3,00 de um amigo. Ele se esqueceu disso e você também.</p> <p>Perca 3 pontos Azuis de Confiança!</p>
<p>Diga uma maneira que realmente lhe ajudou a merecer a confiança de sua mãe.</p> <p>Ganhe 1 ponto Azul de Confiança!</p>	<p>Você viu alguns alunos que ficaram de castigo. Você contou isso a sete outros alunos.</p> <p>Perca 2 pontos Azuis de Confiança!</p>	<p>Você disse que limpou o seu armário, mas não está com cheiro de limpeza!</p> <p>Perca 1 ponto Azul de Confiança!</p>

Jogo Azul da Confiança

Instruções

1. Embaralhe e coloque as cartas viradas para baixo. Os jogadores pegam as cartas de cima do monte, ganhando ou perdendo pontos, de acordo com as instruções de cada carta. Os jogadores podem ficar “no vermelho”, com pontos negativos.
2. Usam-se marcadores vermelhos para os pontos negativos e marcadores azuis para pontos de confiança ganhos (outras cores poderão ser usadas, caso azul e vermelho não estarem disponíveis. Moedas também poderiam ser usadas ou outros objetos).
3. Empilhe as cartas usadas viradas para baixo, embaixo do monte.
4. O vencedor é o jogador que acumular o maior número de pontos de confiança, após subtrair os marcadores vermelhos dos azuis.
5. O jogo termina quando o instrutor decidir encerrar o tempo ou conforme o horário pré-estabelecido, antes do jogo.

Sinceridade: Sim e Não

Honestidade - SIM

- Diga a verdade, toda a verdade, nada mais que a verdade.
- Seja honrado, aberto e direito.
- Seja sincero. Diga o que você pretende e pretenda fazer o que diz.
- Se você achar algo que não lhe pertence, devolva-o.

Honestidade - NÃO

- Não traia a confiança; tente satisfazer as expectativas legítimas da pessoa que confia em você.
- Não minta (ou seja, não adultere fatos ou opiniões).
- Não engane ou iluda os outros deliberadamente, através de qualquer meio; ou seja, não esconda, distorça ou altere fatos e não diga meias verdades.
- Não se desvie do caminho certo, não seja ordinário ou trapaceiro.
- Não omita informações importantes de pessoas que confiam em você.
- Não roube nada de ninguém.
- Não engane, fraude ou trapaceie ninguém ou nenhum grupo de pessoas para conseguir o que você deseja ou para evitar problemas.

Cumprir a palavra - SIM

- Seja confiável, mantenha sua palavra.
- Pague suas dívidas.
- Devolva o que emprestou.
- Faça apenas promessas que planeja firmemente cumprir e que você acredita ser capaz de cumprir.

Cumprir a palavra - NÃO

- Não use de evasivas, truques, fraudes ou mentiras para se livrar de seus compromissos.
- Não quebre promessas.
- Não fique com nada que não seja seu.
- Não faça promessas que você não seja capaz de cumprir.

Lealdade - SIM

- Seja muito cuidadoso com informações privadas que possam vir a magoar ou envergonhar alguém.
- Apóie e proteja sua família, amigos, professores, empregados, comunidade e país.

Lealdade - NÃO

- Não fale pelas costas das pessoas, espalhando rumores ou fofocas prejudiciais.
- Não minta, engane, furte ou prejudique os outros para manter ou conquistar uma amizade ou receber a aprovação de alguém.
- Não traia sua lealdade pedindo a um amigo para fazer algo errado somente para ser seu amigo.

Ganhando e perdendo confiança...



Confiança é difícil de ganhar e fácil de perder.