



TOMADA DE DECISÕES

OBJETIVOS DE DESEMPENHO

- ▶ Estudantes identificarão fatores que afetam a tomada de decisão pessoal, e como esses fatores são importantes para eles como indivíduos.
- ▶ Por meio da representação e outras atividades cênicas, eles irão explorar e obter conhecimentos sobre como suas decisões afetam a si mesmo e aos outros.
- ▶ Trabalho em equipe, resolução de problemas, comunicação verbal e não verbal.

EXERCÍCIO

PARTE I

O Nó Humano

1. Divida a turma em grupos de 8 a 10 alunos.
2. Peça que cada grupo forme um círculo de pé, ombro a ombro.
3. Oriente todos a levantar a mão direita na direção do centro do círculo. Em seguida, devem pegar a mão de alguém do outro lado do círculo.
4. Todos, então, colocam a mão esquerda para cima, e pegam a mão de uma pessoa diferente.
5. Certifique-se de que todo mundo está segurando as mãos de duas pessoas diferentes, e que eles não estão de mãos dadas com alguém muito próximo a eles.
6. Diga ao grupo que agora eles têm que se desembaraçar até formar um círculo, sem soltar a mão de ninguém.

7. Se os membros do grupo soltarem as mãos, o exercício terá que começar novamente.

8. Esse nó humano só poderá ser desatado por meio de decisões cuidadosas de todos. Inicialmente todos devem cooperar verbalmente e oferecer sugestões. Quando o nó começar a ficar mais solto, proíba qualquer interação verbal.

9. Instrua os alunos a concentrar-se com segurança em si mesmos como parte do nó, e se permitirem deduzir um método para se tornarem livres. O nó, na maioria dos casos, deve acabar como um círculo com todas as mãos unidas.

PARTE II

Conectando-se

1. Na parede direita da sala ou palco cole um papel com a palavra NÃO. Na parede esquerda da sala ou palco cole um papel com a palavra SIM. No chão, bem no meio entre as duas paredes, cole uma folha com a palavra ZERO.

2. Peça que todos os alunos fiquem no meio do palco, próximos a palavra ZERO. Diga-os que fará perguntas e que cada um irá dirigir-se para a parede com o SIM ou NÃO, conforme for sua resposta. Cada parede será um extremo, e os alunos deverão viajar entre esses dois opostos.

3. Comece fazendo algumas perguntas básicas para aquecer os alunos. Alguns exemplos:

- quero ir para a faculdade.

- me mudaria para o outro país para estar com a família.

- ajudaria um amigo em apuros por causa das drogas.

Sinta-se livre para criar uma lista de perguntas conforme seu conhecimento sobre seu grupo.

4. Diga aos alunos para voltarem ao centro. Explique que nessa nova fase do exercício eles continuarão sendo eles mesmos, ou seja, devem responder de acordo com suas decisões ou crenças, só que dessa vez seguindo estas instruções:

Enquanto se dirigem para a parede com sua resposta, os alunos devem decidir se sua decisão está sendo governada **pela lógica do pensamento** ou se sua decisão está sendo influenciada **por seus sentimentos e seu coração**.

Se a lógica e o pensamento são os governantes:

- os alunos devem chegar a parede e ficar com o corpo parado, com os braços ao lado do corpo, sem expressão corporal ou facial nenhuma.

Se são os sentimentos que influenciaram a decisão:

- os alunos devem permitir que o corpo e o rosto assumam uma posição expressiva que melhor reflita o sentimento que o levou a esta decisão. (ex. Apoiaria um aborto para si mesma ou alguém próxima a você? No caso de não, a posição pode ser embalando um bebê. No

caso de sim, abraçando alguém.)

IDEIAS PARA PERGUNTAS:

- Você apoiaria o aborto para si ou para alguém próxima a você?
- Terminaria uma amizade se descobrisse que um amigo cometeu um crime grave, violento?
- Usar animais na pesquisa médica ajuda as pessoas.
- Casamentos homossexuais são errados.
- As mulheres nunca serão iguais aos homens no local de trabalho.
- Você pode ter uma vida familiar feliz e uma carreira de sucesso ao mesmo tempo?
- A pena de morte deveria ser legal em alguns casos.
- O serviço militar não deveria ser obrigatório.
- A guerra nunca deveria ser uma opção.
- Estamos nos tornando muito dependente de computadores.
- O lugar da mulher é em casa.
- Eutanásia deve ser legalizada.
- Drogas leves deveriam ser legalizadas.
- A pirataria de software não deveria realmente ser um crime.
- Nós não precisamos de religião para sentir paz.
- A obesidade é uma doença.
- Jogos violentos de computador contribuem para a violência juvenil.

PARTE III

Divida os alunos em grupos de três, e peça que eles escolham uma das perguntas para criar uma breve cena sobre o porque de suas opiniões.

Um aluno deve interpretar a si mesmo. Os outros dois devem interpretar um o pensamento / lógica e o outro os sentimentos, referentes a questão em cena.