



## O JOGO DAS CONSEQUÊNCIAS

**Objectivo:** Os participantes aumentam a sua consciência das consequências das suas escolhas sobre os diferentes agentes educativos quando reflectem sobre os dilemas da realidade quotidiana das escolas

**Dimensão do grupo:** 8 ou mais participantes

**Objectivos da Toolbox:** Reflectir sobre diferentes aspectos da QD, Aprendizagem colaborativa

**Tempo previsto:** 2 horas

**Resumo:** A actividade consiste num jogo com dois tipos de cartões: cartões com dilemas e cartões com consequências. Os cartões com consequências, indicam as consequências que, numa determinada situação de dilema, as escolhas podem ter sobre um número considerável de actores e factores, tais como a satisfação dos alunos, pais, professores, comunidade local, autoridades nacionais, sobre os resultados dos exames, assim como no próprio orçamento da escola.

### **Recursos:**

Dilemma cards and consequence cards Cartões de dilema e cartões de consequência

Folha de pontuações;

Regras do jogo, com um exemplo sobre a utilização dos cartões de consequência.

### **Ideia geral**

Todas as decisões tomadas pelo docente, dentro do meio escolar, surtem efeito sobre diferentes actores e factores.

Não existem atitudes definitivamente certas ou erradas.

Neste jogo os participantes são:

- Desafiados a definir qual a influência de certas escolhas na satisfação dos outros agentes educativos (fase 1)
- Envolvidos num jogo em que têm de tomar decisões e ver qual o resultado que reproduzem ao nível na satisfação dos agentes educativos (fase 2).

### **Regras do jogo**

Fase 1 (opcional) – 1 hora

Retirar um cartão de dilema e um cartão de consequência. Decidir, em grupo, a consequência de cada escolha (uma para a resposta SIM e outra para a



resposta NÃO) num dilema para cada categoria (variando dos -5 aos +5) (em alternativa: o líder do jogo atribui uma pontuação para cada decisão)

<p>The Game of Consequence © IQGA/IES</p> <p><b>DILEMMA 1</b></p> <p>A local commercial company offers to provide your school with teaching materials for science. The materials have high quality, full color and accompanying DVDs. All materials have the company logo. The materials need very well the objectives of the curriculum. Are you willing to accept the sponsored materials and use them in your lessons?</p>	<p>The Game of Consequence © IQGA/IES</p> <p><b>DILEMMA 2</b></p> <p>Within your school, a proposal is made for creating interdisciplinary subject areas. At this moment the school works with separated subjects and the teachers have a teaching license for 1 subject. Are you willing to change to interdisciplinary subject areas?</p>	<p>The Game of Consequence © IQGA/IES</p> <p><b>DILEMMA 3</b></p> <p>Inspired by reforms on social constructivist learning, the schoolleader wants to change the organization and didactical approach of the school towards a more open curriculum. In this open curriculum, pupils can have much more individual choice on what they want to learn and at what time. The teacher needs to adapt to individual needs and preferences of pupils. Are you willing to change your curriculum accordingly?</p>
<p>The Game of Consequence © IQGA/IES</p> <p><b>DILEMMA 4</b></p> <p>Local authorities stress the role of the school within the local community. The idea is that the school needs to become the centre of the local community and the school activities should support the local community, eg. by giving courses and lessons not only to pupils, but also to parents. The school building should also be used for meetings, parties and other local community activities. The teachers need to adapt their curriculum to local possibilities (eg. engage a local farm, companies, civil servants, street cleaners, etc. in their lessons and have learning activities outside schools.) Do you support this proposal?</p>	<p>The Game of Consequence © IQGA/IES</p> <p><b>DILEMMA 5</b></p> <p>Within your school, inclusive education is valued highly. All children, whatever their (dis)abilities, should be included in the school and in the classes. However, in your group there is one boy who is very difficult to handle and who draws almost continuously your attention and energy. As a result you feel that other pupils in your group do not get the attention that they need. Awareness of an extra teacher did help a little but not very much, as the behavior of the boy is really disruptive. A group of parents complained and asks for removal of the boy from your group, notwithstanding the inclusive values of the school. Do you support the complaining parents?</p>	<p>The Game of Consequence © IQGA/IES</p> <p><b>DILEMMA 6</b></p> <p>The head of your school intends to initiate a new curriculum innovation programme, or creating a 'green' school and sustainable development. The innovation will have its consequences for the content and teaching of all subjects and the behavior of teachers. A group of teachers is resisting this change, but because they are tired of all innovation programmes that have disrupted the school. That last innovation programme has only started a year ago and hasn't even finished. First the old innovation programme should be evaluated on its outcomes and effects, before we start a new one. Do you support your colleagues?</p>

<p><b>SCORECARD</b> <b>DILEMMA 1 - Yes</b></p> <p>Pupils Parents Teachers Local community National Exam results Progress</p> <p>The Game of Consequence © IQGA/IES</p>	<p><b>SCORECARD</b> <b>DILEMMA 2 - Yes</b></p> <p>Pupils Parents Teachers Local community National Exam results Progress</p> <p>The Game of Consequence © IQGA/IES</p>
<p><b>SCORECARD</b> <b>DILEMMA 1 - No</b></p> <p>Pupils Parents Teachers Local community National Exam results Progress</p> <p>The Game of Consequence © IQGA/IES</p>	<p><b>SCORECARD</b> <b>DILEMMA 2 - No</b></p> <p>Pupils Parents Teachers Local community National Exam results Progress</p> <p>The Game of Consequence © IQGA/IES</p>

Fase 2 – de 1 a 2 horas

Pegue numa carta, discuta o dilema, e decida qual a posição do grupo (num máximo de 5 minutos);

Pegue no cartão da consequência que lhe está associada e verifique a pontuação (que o outro grupo lhe atribuiu);

Discuta a pontuação;

Depois de ter utilizado todos os cartões de dilema, verifique a pontuação final do seu grupo e compare-a com a dos outros grupos.



### **Descrição do processo de jogo**

O líder do jogo explica qual a ideia do jogo e as respectivas regras, mostrando um exemplo de um cartão de consequência já preenchido.

Divide o grupo em subgrupos de quatro, e distribui metade dos cartões de dilema e os cartões de consequência correspondentes.

Certifique-se de que os participantes perceberam que, na primeira fase, NÃO têm de tomar uma decisão perante o dilema, e que têm de definir uma pontuação para o cartão de consequência, para um sim E para um não.

Certifique-se de que, na segunda fase, cada subgrupo escolhe um conjunto diferente de cartões de dilema.

### **Reajustamentos:**

O primeiro passo é opcional (quando não houver tempo suficiente). Nesse caso, o líder do jogo terá de definir previamente as pontuações de todos os dilemas.

### **Contexto e Recursos:**

As escolas são sistemas complexos onde diferentes partes e agentes educativos interagem e se inter-influenciam dentro de um determinado sistema. Deste modo, em muitos dos dilemas, não é simples de definir o que está certo e o que está errado. O impacto de uma escolha específica actua distintamente sobre os vários agentes educativos, ou sobre alguns aspectos do sistema. Por exemplo:

- A satisfação dos alunos
- A satisfação dos pais
- A satisfação dos professores
- A satisfação da comunidade local
- A satisfação das autoridades locais e nacionais
- Os resultados dos exames
- As finanças da escola

Uma decisão tomada dentro da escola pode ser favorável para um ou dois dos agentes educativos, mas desfavorável para outros agentes ou aspectos do sistema.

É por isso que os professores precisam de ter consciência das consequências e do impacto das suas decisões sobre as outras partes do sistema. Precisam de dominar o sistema mental. Vejamos a teoria de Senge sobre organizações de aprendizagem em: 'A Quinta Disciplina' ou 'School that Learn'.

**Pontos Fortes:** O ponto forte neste método está em estimular a reflexão nas diferentes fases do jogo:

A ferramenta estimula a reflexão em quatro sentidos:

- Pela atribuição de pontuações (fase 1)
- Pela tomada de decisão perante um dilema (fase 2)
- Pela comparação entre a decisão e a pontuação (atribuída por outro grupo) (fase 2)
- Pela comparação dos resultados entre grupos (fase 2)



**Pontos fracos:**

Para este jogo, os dilemas são simplificados. Não é fornecida muita informação. Os participantes devem pedir mais informações e contexto para o dilema em questão.

Os dilemas utilizados nesta actividade não estimulam directamente a reflexão sobre a qualidade do docente. Para estimular essa mesma reflexão, é necessário que os dilemas estejam explicitamente relacionados com aspectos da qualidade do docente.