

MÉTODOS: MATERIAL

Método 2

Introdução à História

Depois de ouvirem esta história, vão juntos dos vossos grupos e façam as tarefas necessárias.

Atenção à angústia no mar

Reservaste um cruzeiro de Trieste (Itália) para a Austrália com os teus amigos. Mas no caminho, há uma tempestade terrível e o navio está em perigo. Tudo acontece muito rapidamente e de repente não há mais espaço nos barcos salva-vidas para alguns dos passageiros e para ti. Tu e alguns outros não têm outra escolha senão ir ao mar e procurar abrigo em pedaços de madeira a flutuar no oceano. Felizmente, todos flutuaram até terra e pensam ter sido salvos. Mas encontram-se numa ilha desabitada, longe da Austrália, perto da Nova Zelândia.

Depois de recuperar do choque inicial, explora a ilha e descobre que a água está a correr de uma montanha. Infelizmente, no entanto, a fonte é difícil de alcançar no topo da montanha. No sopé da montanha há muitas árvores de fruto. Mas serão estes frutos comestíveis? De volta à praia, descobre-se que as bóias flutuam. Os primeiros dias de ilha podem chegar.

MÉTODOS: MATERIAL

Método 2

Preso numa ilha: Regras do jogo

Depois de ouvirem esta história, juntem-se aos vossos grupos e façam as tarefas necessárias.

Regras

A situação inicial

O seu navio virou de quilha. No entanto, tem sorte: todos sobrevivem ao afundamento do navio e chegam à praia numa ilha pequena e desabitada, completamente deserta. À medida que o tempo acalma e os raios quentes do sol secam as suas roupas molhadas, repara que o mar levou alguns itens do navio para a praia: uma pá dobrável, uma machadinha, oito facas de cozinha, um canivete, um pacote de fósforos secos, dez colheres e uma panela grande, cerca de 40 m² de lona, livros, o kit de primeiros socorros do navio e papel. Mais tarde, quando se olha para o mar ao anoitecer, percebe-se o afastamento e a solidão da ilha. Certamente que te procurarão, talvez te encontrem - mas quando? Não houve tempo nem oportunidade de fazer uma chamada de emergência. Compreende que te encontras numa situação excepcional em que tens de organizar a tua sobrevivência e a vida quotidiana de uma forma completamente nova.

O objectivo do jogo

A situação inicial descrita acima forma o quadro de ação no jogo de simulação, no qual a vossa tarefa é organizar a sobrevivência de todos os que se encontram encalhados em pequenos grupos.

METHODS MATERIAL

Método 2

Preso numa ilha: Regras do jogo

O desenrolar do jogo

Primeira fase do jogo: Assegurar a sobrevivência e escolher um local de acampamento

Passo 1: As três primeiras ações de sobrevivência: Que sorte que todos na sua classe sobreviveram ao naufrágio - mas agora têm de organizar a vida diária de todo o grupo. Cada membro do seu pequeno grupo escreve três ações que estariam entre as suas primeiras ações na ilha. Discuta as sugestões no pequeno grupo e chegue a acordo sobre as três ações mais importantes.

Passo 2: Escolha de um local de acampamento: O plano do local dá-lhe uma visão geral da ilha. Há: "água potável num riacho que conduz ao mar, ..." fruta comestível numa zona densamente arborizada, "uma lagoa com uma grande oferta de peixes e caranguejos," uma montanha, com numerosos nichos rochosos e cavernas mais pequenas. No seu pequeno grupo, decida agora um lugar onde quer montar o acampamento por tempo indeterminado até ao salvamento. Inclua os seguintes aspetos nas suas considerações: proteção contra o sol e tempestades, distância a fontes de água e alimentos, possível salvamento através da passagem de navios ou aviões.

Segunda fase do jogo: Organização da vida em conjunto e possível salvamento

Passo 3: Organização da convivência: Cada um de vós tem certamente as suas próprias ideias sobre como deve ser a convivência de todo o grupo na ilha para que possa sobreviver ao tempo até ao salvamento. Por conseguinte, é necessário fazer acordos que garantam a sobrevivência e regulem a convivência. Pense que tarefas precisam de ser feitas todos os dias e faça uma lista dessas tarefas na folha de registo. Lembre-se de que está a planear para todo o grupo - portanto, seja muito específico sobre a atribuição de equipas a tarefas específicas ou sobre a nomeação de pessoas específicas. Antes de finalizar o plano, siga o passo 4.

METHODS MATERIAL

Método 2

Preso numa ilha: Regras do jogo

Passo 4: Medidas de deteção e salvamento: É claro que todos esperam um salvamento antecipado através da passagem de navios ou de ajudantes do ar. Mas como se pode chamar a atenção para si próprio na ilha? Se decidir sobre um sinal de incêndio (com um sinal luminoso à noite e um sinal de fumo durante o dia), deves permitir que quatro pessoas durante o dia e duas durante a noite mantenham o fogo e tenham isto em conta quando dividirem as outras equipas. Tens alguma outra ideia sobre como tornar possível a sua deteção e salvamento?

Terceira fase do jogo: Processos de tomada de decisão e regras para conflitos

Passo 5: Processos de tomada de decisão: Agora já tomaste um grande número de decisões para todo o grupo de pessoas encalhadas. Pensa nas experiências que já tiveste até agora. Estás satisfeito ou algumas coisas devem ser feitas de forma diferente? Podem passar meses até ao salvamento. Então, o que deverá acontecer a seguir? Eleger ou nomear um único líder ou um grupo de liderança? Que poderes devem ter estas pessoas? Serão eles controlados e, em caso afirmativo, por quem e como? Ou todas as coisas importantes serão discutidas em todo o grupo no futuro? Como serão então tomadas as decisões? Existem, portanto, algumas decisões importantes a serem tomadas para o tempo na ilha.

Passo 6: Lidar com conflitos: Em nenhum grupo tudo é sempre harmonioso - e certamente não numa situação tão excepcional. Faz suposições sobre os conflitos que podem surgir durante a tua estadia na ilha. Pensa em como pretendes lidar com estes conflitos. Como podes evitar discussões? Como queres moderar os conflitos que não podem ser evitados? Regista na folha de registo o resultado das suas deliberações e observações sobre os teus processos de tomada de decisão nesta fase do jogo.

METHODS MATERIAL

Método 2

Preso numa ilha: Regras do jogo

Quarta fase do jogo: Reacção a conflitos (cartões dos acontecimentos)

Os cartões descrevem as situações e conflitos que colocam a convivência na ilha e a forma de organização que concebeste para o teste. Discute os eventos no pequeno grupo e decide como pretendes lidar com esta situação - se necessário, podes usar os conflitos como uma oportunidade para mudar as estruturas que concebeste até agora.

Quinta fase do jogo: avaliação no plenário

Nesta fase final do jogo, todos os pequenos grupos apresentam as suas decisões e estruturas organizacionais no plenário da classe utilizando as folhas de protocolo. Aqui, os diferentes modelos de convivência podem ser comparados, discutidos, apreciados e criticados. Certamente que surgirão questões interessantes que poderão ser discutidas mais aprofundadamente: O que aprendeste sobre grupos e sociedades que vivem em conjunto? Como pensas agora sobre aspetos centrais como justiça, poder e violência, direito, comportamento social, propriedade privada? Em que momento é que a situação na ilha se tornou política? E afinal o que é a política?

METHODS MATERIAL

Método 2

CARTÕES DOS ACONTECIMENTOS

A quarta fase do jogo: Reação aos conflitos

Os cartões descrevem as situações e conflitos que colocam a convivência na ilha e a forma de organização que concebeste para o teste. Discute os eventos no pequeno grupo e decide como pretendes lidar com esta situação - se necessário, podes usar os conflitos como uma oportunidade para mudar as estruturas que concebeste até agora.

- **Alguns adoecem com febre e já não podem fazer qualquer trabalho.**
- **Estão a lidar com uma onda de calor e nem todos conseguem lidar com ela. Muitos estão ausentes para o trabalho.**
- **Dois de vocês já não concordam com algumas das regras e querem abandonar o grupo.**
- **Dois do vosso grupo não regressam da caça.**
- **O abastecimento alimentar está a esgotar-se e um do grupo levou secretamente mais do que lhe era devido.**

METHODS MATERIAL

Método 2

Pensamento Crítico - Que perguntas ajudam a avançar?

Segundo a Associação Filosófica Americana, o pensamento crítico requer, por um lado, uma atitude crítica, ou seja, uma vontade fundamental de questionar as coisas e chegar ao fundo das mesmas. Por outro lado, requer competências cognitivas específicas para poder fazer perguntas, investigar de forma independente, analisar e avaliar informação e, finalmente, chegar a juízos justificados e explicáveis.

A seguinte lista de perguntas deve ajudá-lo a pensar de forma mais crítica ao realizar o jogo de planeamento.

Durante a explicação do jogo de planeamento/simulação:

- Porque é que isto aconteceu?
- Quem causou os danos?
- Qual é o problema a ser resolvido?
- Que suposições estás a fazer?
- O que é importante?
- Que pensamentos são realmente importantes e reflectem melhor a realidade?

Durante o jogo de simulação:

- Onde e como se poderia obter mais informações?
- Onde poderia ir para obter respostas a este problema/questão?
- Quão credíveis são as fontes que pensas conhecer?
- Existem fontes diferentes sobre esta questão?
- Os argumentos são apoiados por dados ou observações?
- Porque é que penso saber isto/aquilo?
- As decisões foram tomadas com base em provas claras?
- O que aconteceria se ...?

METHODS MATERIAL

Método 2

- Podes comparar isto com ... comparar?
- Como se sentiria em relação a ...?
- Em que é que este caso é diferente de outras situações?
- Todos os pontos de vista são tratados de forma justa?
- Quem beneficiaria mais com uma decisão?
- Quem seria afetado por uma decisão?
- Qual era o objectivo de ...?
- O que reforça a tua posição?
- A intenção por detrás de cada novo pensamento é clara?
- O que mais deve ser considerado?
- Como irá mudar X ou Y?
- Como seria se ...?
- O que poderia acontecer se ...?
- Que outros resultados poderiam ter ocorrido?
- O que deveria ter acontecido em vez disso?

Após o jogo de simulação:

- O que poderia ter mudado toda a história?
- Que conclusões se podem tirar?
- Que posição tomaste nesta situação?
- Houve um ponto de viragem?
- Haveria também uma alternativa melhor?
- Onde é que a história mudou?
- O que terias resolvido de forma diferente? - Como é que ... utilizarias?
- Como poderia ter abordado o assunto de forma diferente?
- Concordas com ... concorda?
- Pode defender as ações de defender?
- Foram recolhidas todas as ideias sobre um problema?

METHODS MATERIAL

Método 2

- Estiveram todas as partes envolvidas na decisão?
- Em que medida é que um novo argumento difere dos anteriores?
- Existe apenas uma solução ou devem ser tidos em conta vários pontos de vista para encontrar uma solução global para o indivíduo e para a comunidade?
- Existe alguma solução, ou apenas uma solução parcial?
- Uma solução é melhor alcançada do que as ideias e sugestões de um indivíduo?
- Quais são as consequências de uma decisão tomada?
- Quais são as consequências negativas da(s) decisão(ões) tomada(s)?