Título da atividade/sessão

Jogo viciado? Mérito, sorte e (des)igualdade de oportunidades

Investigadores/as/ dinamizadores/as da sessão e contacto

Nome: Mónica Lopes e Fernando Fontes
E-mail: monica@ces.uc.pt; fernandofontes@ces.uc.pt

Apresentação

Chegamos onde chegamos por mérito próprio? Nesta oficina, cada participante assume uma personagem fictícia, atribuída ao acaso, e percorre um jogo de trajetórias escolares e profissionais em que talento, esforço, origem social, género e sorte se combinam e acumulam ao longo da vida. Confrontando os resultados com a investigação sociológica, a turma discute o que conta como mérito, distingue-o da oportunidade e do acaso, e propõe regras mais justas.

Objetivos

Objetivo geral: Desenvolver uma compreensão crítica do ideal meritocrático, examinando em que medida as trajetórias escolares e profissionais resultam do mérito individual (talento e esforço), das oportunidades estruturadas por eixos de desigualdade que se intersetam (origem social, território, género, deficiência, língua, …) e do acaso.

Objetivos específicos:
1. Experienciar, através de uma simulação com personagens fictícias, o modo como vantagens e desvantagens se acumulam ao longo da trajetória de vida.

2. Distinguir e problematizar a distinção entre mérito, oportunidade e sorte: em que medida o esforço depende das condições de vida e o próprio talento resulta de uma «lotaria» natural e social?

3. Distinguir a meritocracia enquanto princípio normativo de atribuição de posições da meritocracia enquanto discurso que legitima desigualdades, e a igualdade formal da igualdade substantiva de oportunidades.

4. Confrontar os resultados da simulação com evidência empírica sobre os mecanismos de produção e reprodução das desigualdades nas trajetórias escolares e profissionais e na mobilidade social intergeracional.

5. Reconhecer o estatuto heurístico de um modelo (o que simplifica, o que omite, que pressupostos incorpora) e avaliar criticamente as regras do jogo.

Objetivos
6. Conceber medidas escolares, de política pública e organizacionais que reduzam as desigualdades de oportunidades, identificando quem as pode concretizar e que custos e dilemas envolvem.

População-alvo
Estudantes do 3.º Ciclo do Ensino Básico (apenas 9.º ano) Estudantes Secundário/Técnico-Profissional (10º ao 12º ano)

Formato(s) geral da atividade	
	Palestra
X	Oficina
	Debate em mesa redonda ou tertúlia
X	Outro: Jogo de simulação

Formato (contexto)	
X	Presencial
	Virtual
	Presencial ou virtual conforme circunstâncias

Atividades/Tecnologias educativas	
X	Apresentação/exposição oral com ou sem suporte audiovisual
X	Improvisação e adaptação às resposta, interesses e necessidades do grupo
X	Secção de "Perguntas e Respostas"
X	Diálogo reflexivo guiado em grupo
X	Discussão livre em grupo

Atividades/Tecnologias educativas	
X	Discussão em pequenos grupos
	Análise e discussão de estudos de caso
X	Exercícios experienciais
X	Manipulação e experimentação de materiais (Atividades "Hands-on")
X	Cenários simulados e/ou jogos de papéis
X	Trabalho/exercícios individuais
X	Trabalho de grupo
	Atividades artísticas
	Utilização de plataformas e recursos virtuais

Outras informações	
Duração média (minutos)	90
Sessão adaptável a pedido	Talvez, sob consulta
Recursos e condições necessárias	Sala com espaço livre junto a uma parede ou ao fundo, para os/as participantes se deslocarem e se posicionarem no final do jogo (em alternativa, o posicionamento faz-se no quadro); projetor e computador; quadro. Solicita-se a presença do/a docente responsável durante toda a sessão.
Âmbito geográfico	Coimbra
Outras notas	Para grupos até 50 estudantes. As personagens são fictícias e distribuídas ao acaso, para que ninguém tenha de expor a sua situação pessoal ou familiar.