



Estudo de Impacto

da Ferramenta Pedagógica EuropAlien

Janeiro de 2017



Índice

Introdução.....	2
Metodologia.....	3
Participantes.....	3
A experiência Portuguesa.....	4

Introdução

O presente estudo de impacto é parte integrante do Projeto Play4Change. Este projeto, desenvolvido pela Juventude Cruz Vermelha Portuguesa em colaboração com entidades nacionais e internacionais, tinha como objetivo a criação de uma ferramenta pedagógica inovadora que permitisse o desenvolvimento de competências pessoais e sociais em jovens com menos oportunidades. Esta ferramenta foi desenvolvida tendo por base as 8 prioridades da Estratégia Europeia para a Juventude (Educação; Emprego; Criatividade e Empreendedorismo; Saúde e Desporto; Participação; Inclusão Social; Voluntariado; e Juventude no Mundo).

O projeto Play4Change desenvolveu-se em 5 fases distintas:

- a) Preparação: Definição da imagem do projeto; planeamento dos participantes e voluntários das diferentes organizações; reunião transnacional de coordenação (Setembro 2015-Novembro 2015).
- b) Capacitação: formação dos/as voluntários/as e profissionais; desenvolvimento da ferramenta educativa; teste do jogo na população em geral; produção dos materiais em quatro línguas, nomeadamente português, italiano, alemão e inglês (Dezembro 2015-Agosto 2016).
- c) Intervenção: Implementação da ferramenta com jovens com menos oportunidades em 10 sessões (Setembro 2016-Outubro 2016).
- d) Follow-up: Sessões individuais com os beneficiários do projeto, apurando conclusões e objectivos individualizados (Novembro 2016 – Dezembro 2016).
- e) Avaliação: Conferência final do projeto com disseminação pública da ferramenta e dos resultados da fase de intervenção (Janeiro de 2017).

Este relatório visa descrever o impacto da ferramenta, medido nas três fases finais do projeto: intervenção, follow-up e avaliação. Iremos apresentar os resultados da análise mista feita com os e as participantes nas sessões, assim como com os e as técnicos/as que acompanharam os e as beneficiários/as.

Metodologia

O objetivo deste estudo, de carácter misto, é avaliar o impacto da ferramenta EuropAlien nos/as participantes da fase de implementação do projeto Play4Change.

Os resultados obtidos derivam dos 3 métodos utilizados para recolha de dados: (1) a observação durante a fase de implementação dos comportamentos efectivos dos/as participantes ao longo das sessões, da sua relação entre equipa e com a ferramenta; (2) do questionário de follow-up, que pretendia medir o desenvolvimento de competências pessoais e sociais dos/as participantes; (3) do relatório final elaborado por cada organização envolvida na implementação da ferramenta pedagógica, que contém o feedback dos/as técnicos/as responsáveis pela facilitação da mesma.

Todos os dados são qualitativos, à exceção do questionário de follow-up, que é de cariz misto. Este questionário é constituído por 3 partes, nas quais as duas primeiras são quantitativas e a terceira é constituída por 5 questões semiabertas. As duas primeiras partes do questionário referem-se às mesmas variáveis, mas avaliadas em dois momentos distintos – antes e depois da participação nas sessões com o EuropAlien. O follow-up foi, sempre que possível, feito de modo individual com cada jovem, e aplicado por um/a técnico/a externo à implementação do projeto.

O relatório final por parte das entidades recolheu dados qualitativos, realçando-se que havia um formulário base para este questionário, de modo a que a informação pudesse ser comparada qualitativamente.

Participantes

Ao longo do projeto, foram envolvidos/as um total de 392 participantes. Destes/as, 153 na fase de teste da ferramenta pedagógica e 253 na fase de implementação. O seguinte quadro pretende ilustrar os/as participantes abrangidos/as em cada fase e em cada país envolvido no projeto.

Portugal		Itália		Alemanha		Total
Masculino	Feminino	Masculino	Feminino	Masculino	Feminino	

Fase de Teste	41	16	31	9	32	28	157
Fase de Implementação	45	5	70	53	39	23	235
Total	107		163		122		392

Todos/as os/as participantes envolvidos/as no projeto são jovens em situação de vulnerabilidade económica e/ou social. No caso específico dos/as participantes portugueses/as, estes/as são jovens que se encontravam – na altura da implementação – a cumprir medida de internamento em Centro Educativo, ao abrigo da lei tutelar educativa. A diferença significativa entre os participantes de sexo masculino e as participantes de sexo feminino deve-se ao facto de apenas um dos Centros Educativos envolvidos no projeto – Centro Educativo da Bela Vista (Lisboa) – ter uma ala feminina. Os restantes três, Centro Educativo Santo António (Porto), Centro Educativo do Mondego (Guarda) e Centro Educativo Padre António Oliveira (Caxias), são exclusivamente masculinos.

A experiência Portuguesa

Evolução ao longo do jogo

Mediante os relatórios finais elaborados pelos/as técnicos/as dos Centros Educativos, assim como recorrendo à observação de sessões, pudemos perceber qual a evolução que a maioria dos grupos de participantes sentia ao longo das sessões. Estes dados apresentam-nos não só a opinião da pessoa no papel de facilitação da ferramenta pedagógica, mas também dos/as técnicos/as e voluntários/as que puderam estar no papel de observadores/as das sessões.

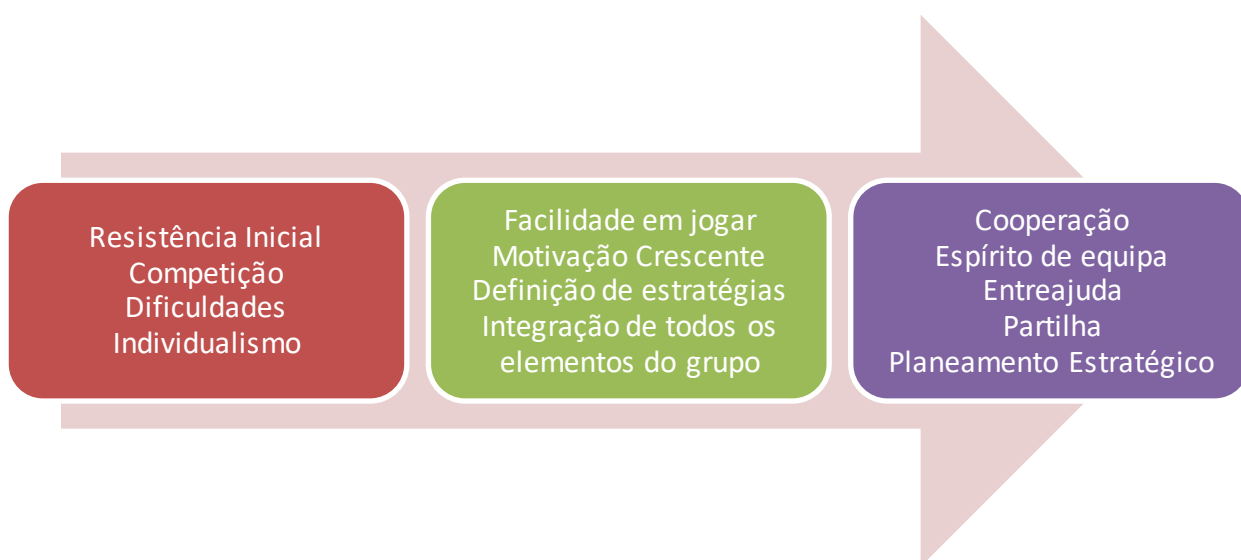
As reflexões dos/as técnicos/as foram semelhantes em muitos aspetos, o que é um indicador de sucesso da eficácia da ferramenta pedagógica.

Por exemplo, em todos os grupos com os quais foi aplicado o EuropAlien existiu, inicialmente, resistência na cooperação. Os/as jogadores/as, na sua maioria, tentavam competir com os/as colegas, não havendo partilha de recursos nem espírito de entreajuda. Sendo um jogo cooperativo, ao longo das sessões os/as participantes foram-se apercebendo das vantagens de

ajudar os/as colegas, notando-se uma clara evolução positiva ao nível do trabalho em equipa, altruísmo e partilha.

O planeamento foi outro dos aspetos nos quais se notou uma evolução significativa. A impulsividade das sessões iniciais foi dando lugar ao planeamento de jogadas, a uma boa gestão de recursos e à tomada de decisões em grupo, ao invés de cada jogador/a atender apenas aos seus objetivos individuais.

Mesmo nos casos em que participantes apresentaram resistência inicial em participar enquanto jogadores/as, esta foi dando lugar ao envolvimento com a equipa e a dinâmica do jogo, notando-se um aumento constante da motivação e do gosto pelas aprendizagens.



Desenvolvimento de competências

i. Análise quantitativa

O questionário de follow-up foi aplicado a 37 participantes portugueses/as no final da fase de implementação. Este contava com duas partes de avaliação quantitativa. Os parâmetros medidos eram os mesmos, mas na primeira parte eram referentes às atitudes, crenças e sentimentos relativos a antes de terem participado no jogo, e a segunda parte relativo ao momento posterior à participação.

As variáveis foram medidas através de uma escala de likert que ia de 1-Discordo totalmente a 5-Concordo totalmente. Após a recolha dos questionários, os dados foram analisados com recurso ao programa de análise estatística SPSS (Statistical Package for the Social Sciences). Foi realizado um teste *t de student* para amostras emparelhadas, de modo a obter-se a comparação estatística entre o primeiro e o segundo momento para cada questão colocada.

Das 20 questões colocadas, 11 delas mostraram um aumento na média entre o primeiro e o segundo momento. Estas avaliavam, principalmente, a **capacidade de resolução de problemas**, o **trabalho em equipa**, as **relações interpessoais** e a **empatia**. Realça-se, ainda, que 3 destas questões tiveram um aumento estatisticamente significativo, nomeadamente:

- Sou capaz de assumir uma responsabilidade até ao fim, mesmo que isso me traga consequências más.
- De modo geral, tenho por hábito enfrentar e resolver os meus problemas sozinho/a.
- As pessoas costumam embirrar comigo.

O aumento estatisticamente significativo destas questões aponta para o trabalho desenvolvido aos níveis da responsabilidade, interdependência positiva e relações interpessoais/aceitação dos pares durante a participação nas sessões recorrendo à ferramenta pedagógica.

ii. Análise qualitativa

A análise qualitativa sobre as competências trabalhadas durante as sessões baseou-se em dois pilares principais (1) os relatórios elaborados pelos/as responsáveis pela implementação em cada Centro Educativo (2) e nas respostas dos/as jovens nas perguntas semi-abertas do questionário no momento de follow-up.

Para análise destes dados foi elaborada uma análise de conteúdo categorial, cujos resultados são indicadores do sucesso da ferramenta e dos bons resultados alcançados neste projeto. Dessa análise surgiram quatro categorias principais: Conhecimentos sobre diversas temáticas, Comunicação, Competências Pessoais e Competências Sociais. O quadro seguinte ilustra as temáticas por categoria.

Categoria	Temáticas
Conhecimento sobre diversas temáticas	Geografia; Voluntariado; Valorização da Educação; Produção alimentar sustentável; Exigências do mercado de trabalho; 8 prioridades da Estratégia Europeia para a Juventude; Cidadania Europeia
Comunicação	Negociação; Debate produtivo e ordenado; Escuta ativa; Leitura e expressão oral
Competências Pessoais	Empatia; altruísmo; Pensamento Estratégico;

	Imaginário; Processos de tomada de decisão; curiosidade; estabelecer e cumprir objetivos individuais; Resolução de Problemas; Resistência à frustração
Competências Sociais	Tolerância/Respeito pela diferença; Inclusão Social; Entajuda grupal e social; Cumprimento de regras; trabalho em equipa; Partilha e espírito de sacrifício; Interdependência Positiva.

Conclusão

Mediante as análises efetuadas aos dados, podemos concluir que a ferramenta pedagógica desenvolvida – EuropAlien – corresponde aos objetivos traçados pelo projeto Play4Change. O pretendido era o desenvolvimento de competências pessoais e sociais, que se confirmou de forma significativa, principalmente no que toca a competências de comunicação, trabalho em equipa, interdependência positiva e responsabilidade.

É de sublinhar que estes resultados foram conseguidos no seio de um grupo-alvo particularmente desafiante, nomeadamente os e as jovens a cumprirem medida de internamento em Centro Educativo. Apesar de se ter notado muita resistência à participação nas sessões num momento inicial, o envolvimento foi crescendo, a par da motivação e do desenvolvimento de competências.

Considera-se que a implementação da ferramenta deve, assim, ser replicada com outros públicos-alvo, nomeadamente em escolas e outros/as jovens institucionalizados. A ferramenta poderá, ainda, ser facilmente adaptada a novas temáticas que necessitem de ser trabalhadas com os/as jovens, na medida em que podem ser criadas novas missões e novas cartas de *debriefing* de modo a explorar outras temáticas e competências.