

Relatório de Avaliação

Educação para a Cidadania



Índice

02	Introdução	10	Projetos implementados
03	Processo de criação do Jogo	11	Propostas de melhoria
07	Dados de distribuição de Kits	12	Avaliação Global
09	Resultados monitorização e feedback	13	Notas Finais

Introdução

O presente relatório destina-se a apresentar os resultados obtidos a partir do formulário online, desenvolvido pelo LabX, para a recolha de sugestões de melhoria e de feedback das experiências com a aplicação do jogo **“Agora Falo Eu!”**, que foi desenvolvido no âmbito do projeto Educação para a Cidadania.

Este projeto foi promovido pela Secretaria de Estado da Cidadania e Igualdade e desenvolvido em parceria com o Instituto Português do Desporto e da Juventude, IP, e a Direção-Geral da Educação, contando ainda com apoio à produção da Imprensa Nacional - Casa da Moeda.

O relatório começa com a descrição do processo de criação do jogo **“Agora Falo Eu!”**, apresentando as iniciativas que desenvolveram e que acompanharam ao longo do projeto. De seguida, apresenta-se a análise dos resultados obtidos através do formulário, a avaliação global do jogo e por fim as notas finais.



Processo de criação do Jogo

Na fase de investigação, colocou-se o desafio de desenhar um processo capaz de auscultar as opiniões das crianças ao mesmo tempo que se procurava despertar consciências e promover a reflexão sobre os temas de forma lúdica e interativa que promovesse uma participação ativa das crianças. Neste âmbito e dadas as indicações recolhidas na fase de pesquisa secundária, havia a perspetiva de experimentar uma abordagem “gamificada” ao processo de diagnóstico.

O **“Agora Falo Eu!”** é um jogo de cartas, inspirado na iniciativa brasileira “De Olho na Escola”, em que as crianças utilizam cartas de imagens para responder a cartas de perguntas.

As perguntas pretendiam aferir quais as preferências ou as preocupações das crianças, a forma como gostam de trabalhar ou como gostam de se divertir e quem querem envolver nessas atividades.

“AGORA FALO EU!”

O **“Agora Falo Eu!”** é um jogo pedagógico, em que as crianças utilizam cartas de imagens para responder a cartas de perguntas. Desenvolvido para auscultar a opinião das crianças sobre as suas preocupações e interesses na área da cidadania.

DESTINATÁRIOS:

Crianças entre os 7 e 13 anos (aproximadamente as idades associadas ao 1.º e 2.º ciclo do Ensino Básico)

O QUE MOTIVOU A EXPERIMENTAÇÃO:

- Necessidade de desenvolver ferramenta de auscultação das crianças;
- Validar a adequabilidade de metodologias gamificadas para motivar a aprendizagem;
- Validar o potencial de ativação e capacitação das metodologias participativas.

As cartas de imagens com que se responde a essas perguntas representavam crianças nas mais variadas situações: na rua, a utilizar computadores, tablets ou telemóveis, a jogar ou a praticar desporto, etc., ou contextos associados a áreas temáticas de cidadania (por exemplo, proteção do ambiente ou direitos humanos).

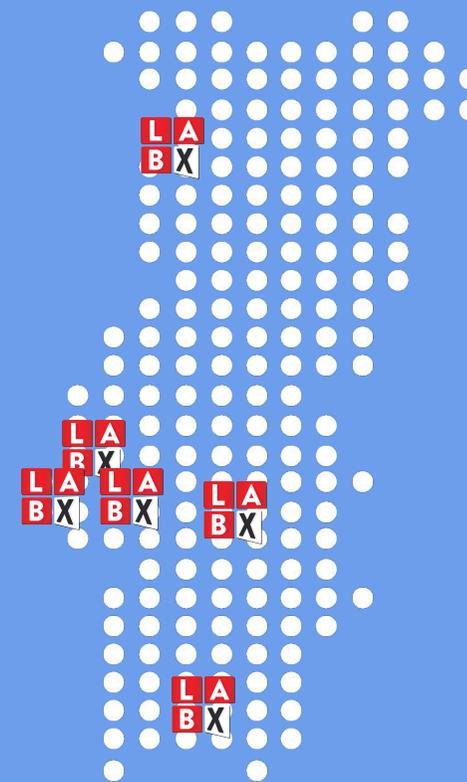
Ao contrário dos mais velhos, em que os resultados da investigação apontaram para soluções digitais com ativação a partir das redes sociais com os seus grupos de amigos, os resultados do jogo indicam que os mais novos ainda preferem soluções analógicas, com ativação tanto na escola, com professores e colegas.

Estes resultados, bem como o feedback recebido sobre a experimentação de terreno e a resposta das crianças ao jogo, levaram a que o fizéssemos evoluir numa perspetiva de produto que pudesse ser utilizado com outros pretextos que não apenas o de diagnóstico.

APLICAÇÃO NO TERRENO:

Foram realizados 5 workshops, considerando a necessidade de experimentar em diferentes contextos:

- Agrupamento de Escolas de Canelas, VN Gaia
- Colégio Sagrado Coração de Maria, Lisboa
- Projeto “Bola P’ra Frente”, Bairro Padre Cruz, Lisboa
- Agrupamento de Escolas da Vidigueira
- Agrupamento de Escolas Tomás Cabreira, Faro



AGORA FALO EU! 2.0

Nesta sequência, desenhámos um processo em que o jogo se tornou o ponto de partida de um diagnóstico que culmina com a implementação de um projeto desenhado a partir dos resultados do jogo e submetida a votação por parte das crianças.

Com o jogo, para além de refletir com as crianças sobre as questões de cidadania, ficamos a perceber quais os temas que mais preocupam as crianças e como é que elas preferem trabalhar esses temas.

Com base nesse diagnóstico, os professores/facilitadores devem propor diferentes ideias sobre projetos a realizar com as crianças e submetê-los à sua apreciação e votação.

Assim, fizemos evoluir o jogo, de ferramenta de investigação até mecanismo de ativação, capacitação e promoção de iniciativas para desenvolvimento de competências de cidadania e de promoção da participação cívica com potencial de ativação, não só dos jovens em contexto escolar ou associativo, mas também das famílias e da própria comunidade em que se inserem.



1



2



3

Legenda:

- 1 - Primeiro protótipo do jogo "Agora Falo Eu!"
- 2 - Sessão de jogo no programa "Bola P'ra Frente", no Bairro Padre Cruz
- 3 - Sessão de jogo no Agrupamento de Escolas de Canelas, em Vila Nova de Gaia

O jogo foi igualmente revisto de acordo com o feedback recolhido no terreno (dos técnicos do IPDJ que acompanharam a dinamização das atividades) e com os contributos dos restantes parceiros, tendo sido fechada uma nova versão para teste.

A possibilidade de colaborar com a Imprensa Nacional - Casa da Moeda, permitiu a produção de 650 kits de jogo que, entretanto, começaram a ser distribuídos para uma ronda mais alargada de experimentação.



Legenda:

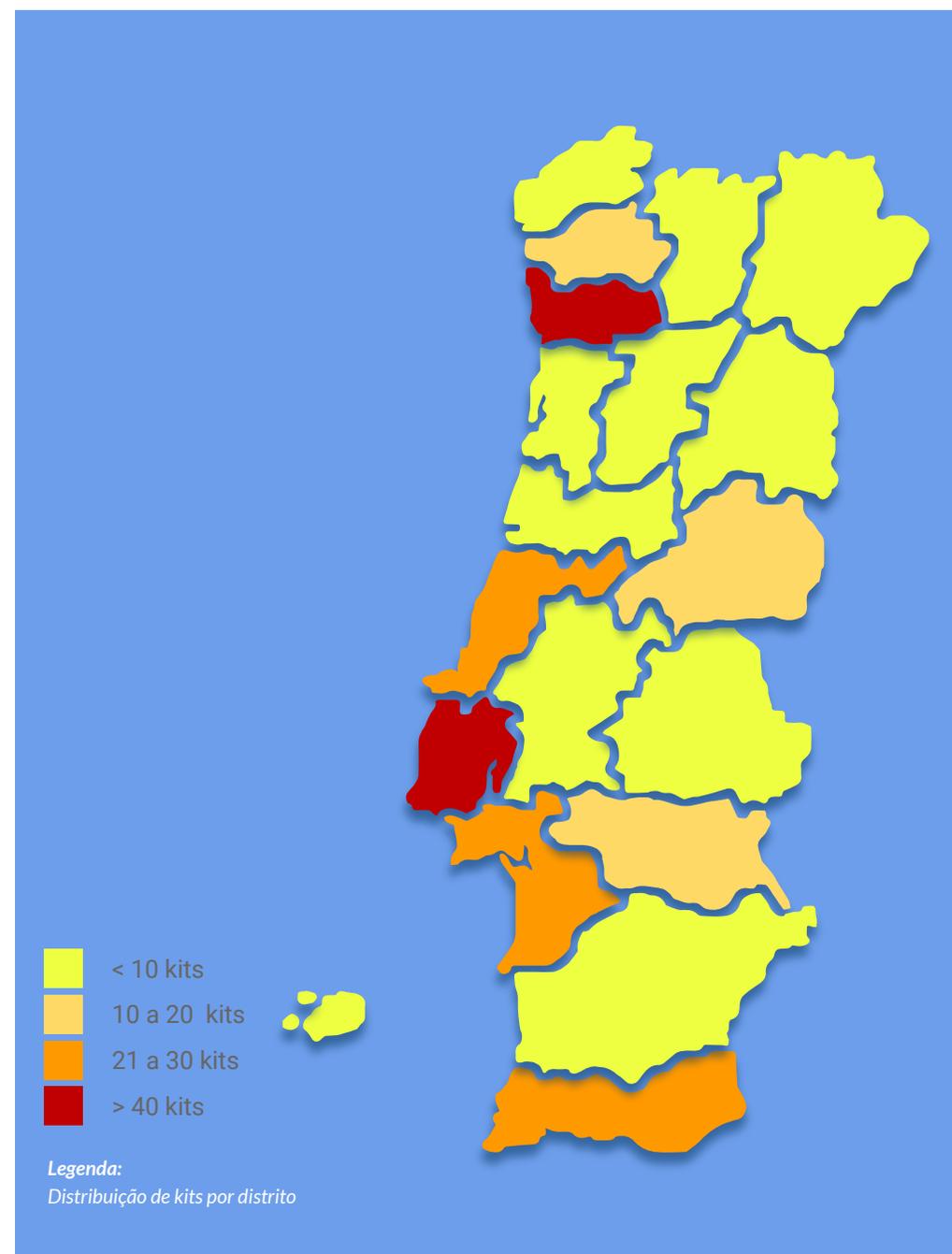
- 1 - Sessão de jogo na Escola CE Penafeil
- 2 - Kits Agora Falo Eu! para distribuição
- 3 - Materiais incluídos no kit Agora Falo Eu!

Dados de distribuição de Kits

PLANO DE DISTRIBUIÇÃO “Agora Falo Eu!”

Para a distribuição do jogo foram ativadas as redes dos parceiros ANIMAR, ACM e IPDJ que permitiram colocar no terreno **146 kits para mais de 100 entidades**. A utilização destas redes tinha como objetivo garantir, através dos parceiros, pontos de contacto privilegiados para promover a aplicação do jogo e do modelo de ativação e para tentar garantir o retorno sobre a implementação do processo.

No entanto, trabalhar apenas com as entidades destas redes limitavam a tipologia de destinatários a que iríamos chegar. Para um campo de experimentação mais alargado, decidimos abrir à comunidade a possibilidade de ter acesso a um kit do jogo. Esta abertura serve não só para aumentar o campo de recrutamento para colaborar na evolução do produto, promovendo a experimentação nos mais diferentes contextos, mas também como forma de devolução do trabalho realizado.



Para ativar a comunidade para este objetivo foram realizadas apenas duas publicações nas redes sociais do LabX (Facebook e LinkedIn), à data com universo agregado de cerca de 1000 seguidores que resultou, num total de 255 pedidos do jogo. Do universo destes pedidos, e dados os critérios estabelecidos para envio do jogo nesta fase, foram enviados mais **209 kits físicos e 25 kits em formato digital**.

Ao todo, contando com as redes dos parceiros e os canais próprios, nesta fase foram enviados **355 kits físicos e 25 kits digitais**, tendo ainda sido distribuídos um total de **22 kits em ações de promoção**.

Com este plano de distribuição foi possível chegar a tipologias muito mais variadas de destinatários, garantindo que o processo experimental tem um campo de implementação suficientemente abrangente. No final, foram distribuídos kits de jogo para 303 entidades, públicas e privadas, cuja tipologia pode ser verificada na Tabela 2.

Tabela 1: Número de kits físicos enviados por canal de distribuição

Tipologia de Entidade	N.º entidades
Kits distribuídos em redes de parceiros	146
Kits distribuídos em rede própria	234
Kits distribuídos por cortesia	22
TOTAL	402

Tabela 2: Número de kits físicos enviados por canal de distribuição

Tipologia de Entidade	N.º entidades
Associações “Escolhas7G” (rede ACM)	59
Associações juvenis (rede IPDJ)	27
Associações de pais	3
Outras associações ¹	64
Escolas/Agrupamento Escolas/Professores ²	97
Universidades/Estudantes ³	16
Juntas de Freguesia ⁴	10
Câmaras Municipais ⁵	17
Entidades públicas ⁶	4
Grupos culturais e/ou desportivos	4
Institutos educativos	2
TOTAL	303

¹ Consideram-se neste grupo associações de desenvolvimento, centros de estudo, centros paroquiais, etc.

² Consideram-se escolas do ensino público e privado bem como professores em nome próprio

³ Universidades que desejam utilizar o jogo como caso de estudo ou para aplicação em estágios

⁴ Projetos de desenvolvimento local associados a Juntas de Freguesia

⁵ Estruturas municipais, como bibliotecas, ocupação de tempos livres ou projetos de ação social

⁶ Inclui a Secretaria de Educação do Espírito Santo (BR)

Resultados monitorização e feedback

Para o acompanhamento e monitorização desta segunda fase de experimentação foi desenvolvido um formulário online, muito simples, em que se pretende recolher sugestões de melhoria e em que sejam reportadas as experiências com a aplicação do jogo. O objetivo é perceber oportunidades de melhoria para o jogo e aferir qual o resultado efetivo da implementação de práticas participativas e gamificadas junto das crianças.

Dos **380 kits distribuídos** a partir do final de junho, recebemos feedback de implementação de **25 entidades**.

No conjunto destas entidades foram jogadas **119 sessões de jogo**, envolvendo um total de **549 crianças**, tendo sido já implementados, pelo menos, **17 projetos de intervenção local**.

Impacto no “mundo Real” ...

Projetos de intervenção local:



Legenda:
Projeto COOL.BRAVE.E7G

Sessões de jogo e capacitação:



Legenda:
sessões de jogo

Projetos implementados

Como base nos resultados de feedback da aplicação do jogo dadas pelas 25 entidades. No momento, só 17 projetos é que foram implementaram.

No contexto de áreas temáticas, a maior parte dos projetos assentam, em temas relacionados, com o meio ambiente, a nível da sua proteção e sustentabilidade, na ação de intervenção social e comunitária e na opiniões e nos direitos. Promovendo assim, dinâmicas de grupo, o desenvolvimento da capacidade de reflexão, de partilha e de debates, possibilitando, assim, o desenvolvimento de poder de argumentação.

Exemplos dos Projetos implementados com o jogo:

Dinâmicas de grupo semanais; reflexões temáticas.

"Respeito à diversidade de opiniões"

BRAVE_Project - Horta e BRAVE_Partilha - limpeza do bairro

Trabalhar a temática da Proteção do Meio Ambiente, transversalmente com o Guia sobre o Desenvolvimento Sustentável (17 objetivos para Transformar o Nosso Mundo)

Até ao momento foi dinamizada uma sessão final em que os participantes no jogo apresentaram ao grupo os resultados da reflexão/intenção de proposta de mudança de cada um. Foi também dinamizada uma oficina multimédia com o objectivo de criar cartazes de sensibilização ambiental, uma área que suscitou interesse por parte dos jovens.

O jogo tem servido como estratégia de trabalho destas temáticas no âmbito de um projeto de intervenção social e comunitária já em implementação no Bairro Padre Cruz em Carnide.

Ações no âmbito da produção e consumo sustentáveis, que se direcionam mais para a redução, reciclagem e reutilização bem como para a consciencialização para o desenvolvimento sustentável e estilos de vida em harmonia com a natureza.

Propostas de melhorias

No âmbito das propostas, de como se pode melhorar o jogo, os participantes referiram os seguintes pontos:

- a forma de utilização da urna ser mais clara;
- maior diversidade nas perguntas e respostas;
- pensar na criação do jogo em formato online;
- o grafismo das cartas deveria ser melhorado, no sentido em que as crianças tendem a olhar para as imagens, ignorando as frases que estão escritas nelas;
- para tornar o jogo mais competitivo, sugerem a criação de um tabuleiro de jogo;
- de forma a ser mais produtivo, o árbitro não deveria de mudar em cada ronda, ou seja, deveria de ser fixo;
- Existe dificuldade em relação à carta Joker, alguns não percebem para que serve e outros até optam por remove-la do baralho.

Exemplos de propostas de melhoria:

Menos cartas iguais, mais cartas com perguntas, aumentar o período de tempo do jogo

Mais diversidade nas respostas; Mais diversidade nas perguntas e utilização da expressão corporal como respostas.

interação entre diferentes grupos com o mesmo jogo

Pensar no jogo online.

Para já, temos apenas uma sugestão, que passaria por tornar o jogo mais competitivo, algo que funciona com os nossos participantes e que contribui para a sua motivação. A criação de um tabuleiro de jogo, com piões em que pudessem ir avançando à medida que vão respondendo aos desafios, um sistema de atribuição de pontos ou outro são algumas sugestões que deixamos.

Acrescentar mais perguntas;

Grafismo das cartas; um tabuleiro pode ajudar sobretudo com jovens mais novos para centrar a atenção,

Devido à natureza lenta do ritmo do jogo, jovens que não sejam o Árbitro distraem-se com muita facilidade, de modo a que arranjar uma mecânica para combater tempos mortos seria um ponto a melhorar.

É necessário haver mais cartas de imagens e de perguntas

Avaliação Global

De uma forma geral, a avaliação do jogo “Agora Falo Eu!”, e face aos objetivos propostos pelo questionário, os respondentes classificaram-no com **bom** (72%), como se pode constatar no gráfico.

Aspetos positivos do jogo a destacar:

- a clareza e simplicidade do jogo;
- estímulo à participação cívica;
- desenvolvimento da capacidade de argumentação, de reflexão, de partilha de ideias e opiniões;
- eficaz na promoção do debate.

“As crianças aprendem coisas fundamentais brincando; O jogo está muito bem ilustrado; As perguntas são com temas muito pertinentes atualmente.”

Resposta de uma entidade

Avaliação "Agora Falo Eu!"

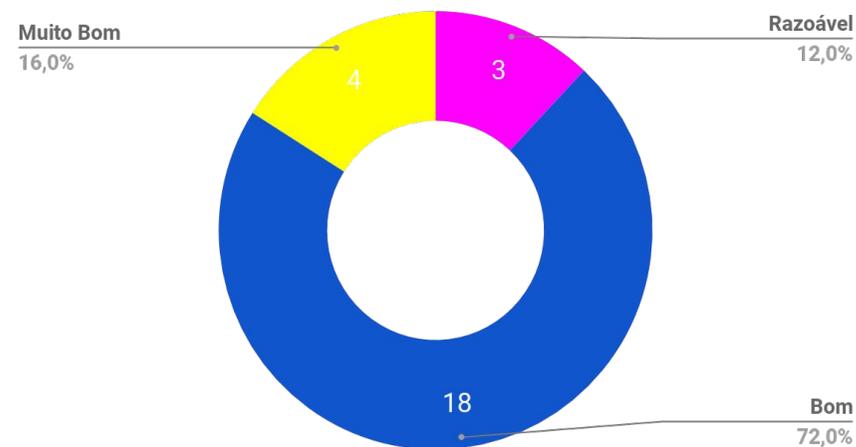


Gráfico Q: De forma geral, como avalia o jogo “Agora Falo Eu!” face aos objetivos a que se propõe:

“1. Abordar as temáticas da cidadania, de uma forma lúdica e informal; 2. Compreender o ponto de vista de cada criança acerca das temáticas envolvidas; 3. As imagens escolhidas representam eficazmente a realidade pretendida.”

Resposta de uma entidade

“Trabalha competências de argumentação e de expressão de ideias pessoais; Promove uma escuta ativa (por parte do grupo, em relação ao orador/a); Promove um comportamento mais respeitador para com o outro (esperar pela sua vez para falar; acatar regras do grupo/jogo, etc)”

Resposta de uma entidade

Notas Finais

Apesar do número de respostas ao questionário de feedback ter ficado um pouco aquém do esperado (25 respostas em 380 kits enviados), **foi possível perceber o seu potencial para impactar jovens, educadores e comunidades em geral.**

Desde logo, destaca-se a forma como **o jogo facilita o diálogo entre as crianças**, como **promove a auscultação de grupo** e como **ajuda a promover o desenvolvimento pessoal e social das crianças**, contribuindo ainda para **ajudar a estimular os processos de autonomia e de tomada de decisão.**

Por outro lado, o potencial de ativação das crianças e das próprias comunidades é exemplificado pelo número de projetos experimentais reportados nas respostas aos questionários (17 projetos reportados em 25 respostas). Neste domínio, foi perceptível que **o envolvimento no processo de reflexão e participação colaborativa sobre os projetos a realizar traz uma motivação acrescida às crianças na sua execução.**

Esta motivação é transposta também para a capacidade que as crianças têm para ativar a comunidade em que se inserem. O seu envolvimento contagia familiares e outros atores locais e o jogo tem a capacidade de canalizar esta motivação para projetos de intervenção local, tal como ficou demonstrado em algumas **iniciativas que acabaram com comunidades inteiras a colaborar em projetos que foram imaginados num jogo de cartas entre crianças.**



geral@labx.gov.pt | linkedin.com/company/labx-govpt/
facebook.com/labx.gov.pt | @labx_govpt