

# CAPÍTULO 3

## METODOLOGIA PARA UTILIZAR JOGOS DE TABULEIRO PARA DESENVOLVER SOFT SKILLS

Jogar jogos de tabuleiro em casa ou com amigos, enquanto atividade de lazer, pode ser útil também para alcançar ou desenvolver algumas competências sociais; percebemos, contudo, que fazer isso com um propósito, ao direcionar para competências específicas e jogando jogos numa ordem específica, pode ajudar os jovens a desenvolverem-se e a incluírem-se mais facilmente no mercado de trabalho.

Assim, utilizamos uma metodologia específica para desenvolver *soft skills* nos jovens.

### AÇÕES PREPARATÓRIAS:

- Seleção do grupo alvo
- Seleção das *soft skills*
- Seleção dos jogos de tabuleiro - de acordo com os grupos alvo (por ex. os jogos deviam ser inclusivos se os grupos alvo tivessem alguma característica específica ou fossem heterogéneos). As fichas dos jogos encontram-se no Apêndice do manual.
- Preparação do programa, incluindo: informação para a introdução de tópicos, ordem dos jogos de tabuleiro, questões de reflexão.



## IMPLEMENTAÇÃO:

- Avaliação inicial do grupo alvo (avaliação das *soft skills* antes do programa)

- Diário dos participantes - um instrumento que os jovens podem utilizar para tirar notas sobre os seus momentos de aprendizagem, desenvolvimento de *soft skills* e ideias sobre como implementarem as aprendizagens realizadas na sua vida diária.

- Avaliação final do grupo alvo (avaliar novamente as *soft skills*) - mesmos questionários.
- Interpretação da melhoria - análise dos questionários e conclusão sobre as diferenças entre as avaliações inicial e final - em termos da eficiência do programa e como os jovens melhoraram as suas *soft skills* ao jogarem jogos de tabuleiro.



### 3.1. GRUPOS ALVO



#### ASPAYM CASTILLA Y LEÓN

A ASPAYM Castilla y León trabalha com pessoas com alguma deficiência, em geral, e física, em particular. As pessoas com deficiência têm barreiras de acesso à plena inclusão social, que podem ser analisadas e refletidas em diferentes áreas da pessoa: condição física, bem-estar emocional, relacionamento interpessoal, acesso ao emprego e recursos educacionais e socioculturais. Desta forma, e seguindo a principal proposta deste projeto, que visa minimizar os riscos de exclusão social, incluímos no nosso público-alvo jovens, entre os 16 e os 30 anos. Neste coletivo estão incluídas pessoas com e sem deficiência.

#### UEMC – UNIVERSIDAD EUROPEAN MIGUEL DE CERVANTES

Alunos entre 18 e 24 anos que estudam em diferentes graus universitários. Depois de concluírem os estudos, poderão ter dificuldades em encontrar emprego devido à falta de experiência e/ou à sua juventude. Há muita competição devido ao grande número de diplomados em Espanha, pelo que não é suficiente apenas ter um diploma universitário. É necessário exibir mais do que conhecimento numa entrevista de emprego. Por este motivo, pensamos que este projeto irá desenvolver as competências pessoais dos nossos alunos, o que irá ajudá-los nos seus empregos futuros.





## CEIPES

Os grupos-alvo que a CEIPES envolveu na implementação do projeto consistiram em:

- Jovens desempregados e em condições socioeconómicas desfavorecidas e jovens com antecedentes de migração. A CEIPES, tendo recebido uma propriedade confiscada da máfia, está sediada no distrito de Uditore, um dos mais desfavorecidos de Palermo.

Em contacto com os gabinetes do distrito e com os gabinetes do setor dos serviços sociais, surgiu a necessidade de iniciar percursos que pudessem proporcionar aos jovens do bairro a possibilidade de desenvolverem competências transversais em torno da empregabilidade.

- Jovens com antecedentes migratórios: a cidade de Palermo caracteriza-se por uma presença significativa de jovens migrantes que precisam de apoio, inclusive no mercado de trabalho. O processo de inclusão é realmente difícil, dado o atual contexto europeu caracterizado pelo medo e rejeição de quem é “diferente”, que também afeta as escolhas dos empresários, por vezes influenciadas por preconceitos e estereótipos.

Para ambos os grupos-alvo, trata-se de proporcionar-lhes uma alternativa à possibilidade de ingresso no mundo do crime, encontrando em si e nas suas capacidades as ferramentas necessárias para empreender um caminho de vida diferente e satisfatório.





### ROSTO SOLIDARIO

Na Rosto Solidário os participantes são jovens entre os 18 e os 30 anos. Foram criados pelo menos dois grupos:

1º - na sede da Rosto Solidário, entre voluntários locais, voluntários internacionais e outros;

2º lugar - na agência local para o emprego, em que se pretendeu trabalhar com jovens que procuram emprego e estão desempregados.

Incluiu-se em cada grupo:

Participantes oriundos de comunidades e grupos socialmente excluídos;

Participantes com poucas oportunidades:

- Diferenças culturais (como migrantes, ciganos, etc);
- Obstáculos económicos (desempregados ou oriundos de contextos pobres; desempregados, que enfrentam obstáculos sociais e económicos nas suas comunidades).

### AICSCC – INSTITUTO GAMMA

O Instituto Gamma incluiu neste projeto os seguintes grupos-alvo:

- Pessoas (de todas as idades) com problemas psicológicos como: baixa autoestima, episódios ansiosos ou depressivos, bullying nas escolas ou no ambiente organizacional, dificuldades nas transições ao longo da vida (vida independente para os jovens, divórcio, transições de carreira - reprofissionalização), etc. Este grupo-alvo será selecionado no departamento de saúde – "Gamma Clinic Psychology" (clientes em psicoterapia e participantes em eventos Gamma).
- Profissionais da área da Educação e da Psicologia: pessoas que trabalham com jovens e com pessoas com problemas psicológicos; Professores e Orientadores/Profissionais escolares, Psicoterapeutas sistémicos; Psicólogos clínicos, etc.
- Futuros profissionais em Psicologia: alunos da área de Psicologia (Licenciatura e Mestrado), que estão a realizar estágio no Instituto Gamma .
- Pessoas (de todas as idades) da cidade de Iasi interessadas no processo de desenvolvimento pessoal.

## 3.2. PROCESSO DE APLICAÇÃO



Uma vez estabelecidas as competências essenciais, comuns a todos os países que integram este projeto, foi realizada uma análise pela Universidade Europeia Miguel de Cervantes, com vasta experiência no domínio da utilização dos jogos de tabuleiro como metodologia educativa. Neste estudo foi contemplado com que jogos de tabuleiro poderia ser trabalhada cada uma das competências analisadas.

Antes de se estabelecer oficialmente os jogos a serem usados, foi essencial realizar uma análise das diferentes variantes, o que permitiu criar uma lista de jogos de tabuleiro úteis para os diferentes grupos-alvo. Assim, aspetos como a não influência da língua para se jogar, a acessibilidade dos jogos em termos de adaptação a diferentes deficiências e a acessibilidade económica dos jogos em si foram aspetos considerados.

Nessas condições, apresentam-se em seguida os jogos escolhidos, associando-os às principais competências que cada um deles desenvolveria:

- Story Cubes. Competências de comunicação.
- Pandemic. Trabalho de equipa.
- Bohnanza. Negociação.
- Mysterium. Tomada de decisão.
- Unlock. Resolução criativa de problemas.

Para otimizar o trabalho dos facilitadores, foram criadas fichas para cada jogo, onde estão contemplados os aspetos mais importantes a serem levados em consideração para dinamizá-los. Além disso, encontram-se, nessas fichas, outras competências, além da principal, que são trabalhadas em cada jogo.

\*No Apêndice poderá encontrar as fichas técnicas dos 5 jogos.



De forma consensual, ficou estabelecido que o período mais adequado para o desenvolvimento das sessões propostas seria um total de 7 Workshops. Estes workshops são desenvolvidos duas vezes, com o objetivo de verificar as melhorias nas competências analisadas entre dois períodos distintos.

O número total de participantes em cada entidade foi de cerca de 32, divididos no mínimo em dois grupos, não só para facilitar a tarefa, como também para que o número necessário de jogos por sessão fosse menor. Isto porque participam mais ou menos 4 jovens em cada jogo e em cada pequeno grupo deve-se utilizar o mesmo jogo.

Para analisar o nível de aquisição de competências dos participantes, dois tipos de avaliação foram desenvolvidos.

- Por um lado, os participantes deviam preencher os **questionários de avaliação inicial e final no início e no final** dos 7 workshops. Isso foi realizado três vezes: no início e no final da primeira ronda e no final da segunda ronda. No início do projeto a proposta era fazer-se esta avaliação 4 vezes, no início e no final de ambas as rondas. Contudo, decidiu-se excluir a avaliação inicial na segunda ronda, devido à proximidade entre o último workshop da 1ª ronda e os primeiros workshops da 2ª ronda. Essas duas avaliações permitem obter mais dados sobre as mudanças geradas nos participantes antes e depois dos workshops.

O ANEXO 1 mostra o questionário inicial e o questionário final.

- Por outro lado, foi elaborado um **documento de observação** que inclui uma série de itens que analisam, numa escala de 1 a 6, o nível que cada participante demonstrou em cada um desses itens. Essa análise é efetuada individualmente e, para a sua realização, foi ministrada formação específica às pessoas que desempenharam o trabalho de observadores. Para a realização desta função estiveram presentes observadores em todos os workshops.



- O diário é um elemento pessoal, no qual cada participante pode expressar os seus sentimentos e emoções sobre o que vivenciou nas sessões. Para torná-lo mais personalizado, permitiu-se que os participantes que quisessem partilhar as suas reflexões pudessem fazê-lo no grupo, enquanto que aqueles que preferissem não o fazer, pudessem apenas escrevê-lo no caderno. Isto porque a principal avaliação quantitativa deriva das anotações realizadas pelos observadores.
- Preencheu-se uma grelha de observação para cada uma das sessões. Foi garantido que os observadores não participavam diretamente nos workshops, para evitar que os participantes se sentissem condicionados por pessoas de fora, que os estavam a avaliar. No ANEXO 2 encontram-se as grelhas de observação a serem utilizadas.
- Em terceiro lugar, há um momento de deliberação no final de cada um dos workshops. Para tal, foram formuladas questões para que os participantes pudessem responder livremente, que constam do “Diário do Participante”, que figura no ANEXO 3 deste manual.





Cada workshop foi gravado pelas entidades parceiras, distribuindo-se a tarefa de forma a que os 7 workshops, na primeira e na segunda ronda, fossem gravados apenas por uma entidade, para não se repetirem as gravações.

Para facilitar esta tarefa, foi estabelecido quais os registos de cada país, em qual workshop e com qual dos dois grupos iriam fazê-lo. Isto corresponde à divisão anterior, acima mencionada, na qual foi estabelecido que o número final de 32 participantes deveria ser dividido em pelo menos 2 grupos.

- As gravações do workshop correspondente foram realizadas com uma câmara fixa, durante o desenvolvimento de cada jogo, sendo gravados, no final, os depoimentos de um facilitador, pelo menos um participante e um observador. Para a montagem foram seguidas as instruções da entidade parceira CEIPES, que possui grande experiência na edição e conceção de vídeos, criando-se assim vídeos com a explicação dos jogos, o seu desenvolvimento e os testemunhos de cada workshop. Todos os vídeos irão aparecer legendados nos diferentes idiomas dos países participantes do projeto.

