

FAZ-TE À VIDA PACKAGE

MANUAL DO RECURSO

BXB PRO JOVEM

orientação vocacional e
percursos integrados

RE / FAZER ESCOLA
COM O **ESCOLHAS**


BXBPROJOVEM.PE@RUMO.ORG.PT

ÍNDICE

- 05 ___ INTRODUÇÃO
- 06 ___ CONTEXTO DE INTERVENÇÃO DO PROJECTO
- 08 ___ CONCEITOS CHAVE
- 10 ___ NOTAS
- 12 ___ ENQUADRAMENTO TEÓRICO E CONCEPTUAL
 - 13 ___ 3.1 CONSTRUIR PROJETOS DE VIDA
 - 14 ___ 3.2 O JOGO E O LÚDICO
- 17 ___ METODOLOGIA: O PLANO CENTRADO NA PESSOA
- 19 ___ PROCESSO DE CONCEPÇÃO E DESENVOLVIMENTO DO RECURSO
 - 19 ___ FASE I - SELEÇÃO, ADAPTAÇÃO E CRIAÇÃO DE INSTRUMENTOS
 - 19 ___ FASE II - DEFINIÇÃO DE UM GRUPO DE EXPERIMENTAÇÃO
 - 19 ___ FASE III - O PROCESSO DE EXPERIMENTAÇÃO EM SI
 - 20 ___ FASE IV - REFORMULAÇÃO DO GRUPO DE EXPERIMENTAÇÃO
 - 21 ___ FASE V - DE VOLTA À FASE DE EXPERIMENTAÇÃO
 - 23 ___ FASE VI - VALIDAÇÃO
- 39 ___ NOTAS



40	____	NARRATIVA DA PRÁTICA
40	____	6.1 - CONSTITUIÇÃO DO PACKAGE
42	____	TIPOLOGIA DO SUPORTE
43	____	RESUMO DOS PRINCIPAIS CONTEÚDOS
47	____	ESQUEMA DO PACK “FAZ-TE À VIDA”
	6.1.1	____ O PLANO
	6.1.2	____ OS CARTÕES
	6.1.3	____ SESSÕES COM DINÂMICAS DE GRUPO
	6.1.4	____ AUTO AVALIAÇÃO - GRELHAS
65	____	6.2 - APLICAÇÃO DO PACKAGE
	6.2.1	____ ÂMBITO DE APLICAÇÃO
	6.2.1.1	____ AUTO APLICAÇÃO
	6.2.1.2	____ APLICAÇÃO COM MEDIAÇÃO TÉCNICA
	6.2.1.2.1	____ APLICAÇÃO INDIVIDUAL
	6.2.1.2.2	____ APLICAÇÃO EM GRUPO
	6.2.1.2.3	____ PERFIL DE COMPETÊNCIAS DO TÉCNICO
72	____	CONCLUSÃO
75	____	BIBLIOGRAFIA

“A forma como os jovens estão (ou não) orientados para a realização de objetivos situados num futuro mais ou menos próximo ajudará, certamente, a explicar as reações aos problemas e às situações que enfrentam no presente.”

(Detry & Cardoso, 1996:115)

PACKAGE PEDAGÓGICO

Ana Paula Candeias, Maria Joaquina Costa, Filomena Gatinho e Flávia Silva

Rumo, Cooperativa de Solidariedade Social, CRL.

Projeto BxB PRO JOVEM. Programa Escolhas (E4G)

Baixa da Banheira, Novembro de 2011

AGRADECIMENTOS

Agradecemos a todos os jovens, professores e técnicos que colaboraram neste longo, e nem sempre fácil, processo de criação e desenvolvimento do “Faz-te à Vida”. Um obrigado muito especial para o Filipe, o Elves, o Alex, o João e o Cláudio, da turma CEF2 - Electromecânico de Equipamentos Industriais, da Escola Secundária da Baixa da Banheira, pelo empenho que demonstraram na criação e desenvolvimento deste recurso. As vossas sugestões valeram!

E JÁ AGORA PESSOAL, FAÇAM-SE À VIDA!



INTRODUÇÃO

A criação e desenvolvimento de um recurso Escolhas implica, à partida, um desafio acrescido às equipas dos projetos, na medida em que têm que identificar uma área específica e estruturar uma resposta que contribua para a atenuação de uma necessidade premente.

No contexto da intervenção do BxB PRO JOVEM não foi difícil identificar uma área que se considera de intervenção prioritária, uma vez que ela está presente na nossa prática diária.

Verifica-se, por parte de muitos jovens, uma dificuldade acrescida na perspetivação temporal do futuro. Esta dificuldade, já apontada no diagnóstico da Rede Social – CLASM, associada a outras fragilidades económicas e sociais do território da Baixa da Banheira, contribuem para que seja difícil intervir com os jovens numa lógica de construção de projetos de vida, fundamental para o desenvolvimento de competências promotoras da inclusão social e para o exercício da cidadania.

Deste modo, revelou-se então essencial, contribuir, através deste desafio de criação de um recurso Escolhas, para o desenvolvimento de um instrumento (ou conjunto de instrumentos) direcionados para esta problemática.

Partindo da análise de alguns instrumentos já utilizados pelo projeto, iniciou-se um longo período de reflexão sobre a forma de optimização dos mesmos, compilando-os, adaptando-os e completando-os com outros criados para o efeito, de modo a conseguir organizar um percurso que permitisse dotar os jovens de “uma ferramenta” para os ajudar a definir objetivos de futuro e a elaborar programas de ação.

Neste processo, foram envolvidos jovens e outros parceiros da comunidade, no sentido da partilha de ideias e da recolha de sugestões sobre a melhor forma de operacionalizar esta ideia de criar um referencial de apoio à criação e desenvolvimento de iniciativas promotoras de *empowerment*, junto dos jovens provenientes de contextos com maiores índices de exclusão.

Foi assim que o “Faz-te à Vida” começou a criar uma forma e foi sendo ajustado ao longo deste ano de trabalho, até adquirir o formato que se apresenta.

CONTEXTO DE INTERVENÇÃO DO PROJETO

A freguesia da Baixa da Banheira é um território com fragilidades, em que se verifica abandono escolar precoce e insucesso escolar; indicadores elevados de absentismo; inadaptação do modelo escolar; registo de comportamentos desviantes e consumos de substâncias psicoativas lícitas e ilícitas; delinquência juvenil; registo de situações de maus-tratos e negligência infligidos a crianças e jovens; famílias desestruturadas; dificuldade de acesso a programas de educação-formação adequados às necessidades e inserção profissional; taxas elevadas de desocupação juvenil; desemprego, particularmente nos setores jovens; índices de pobreza, destacando-se um número muito elevado de famílias beneficiárias de RSI (Rendimento Social de Inserção)¹.

O insucesso e o abandono escolares acompanham o percurso escolar de grande parte dos jovens em Portugal (Garcia, 2000), sendo particularmente afetadas as crianças e jovens pertencentes aos estratos sociais mais pobres e aos grupos vítimas de exclusão social (Capucha et al., 1998). Tal como salienta Sousa (2004), o insucesso é um dos fatores de risco para o abandono escolar, tal como os comportamentos de risco (associados ao abuso de substâncias; gravidez adolescente...), o ambiente sociofamiliar e cultural desfavorável e a desadequação das práticas escolares.

A dificuldade em exercer funções executivas e de controlo parental, o pouco envolvimento com a escola; a pouca importância atribuída à escola e aos resultados escolares; e as carências de ordem económica tendem a contribuir para uma saída precoce do sistema escolar (Sousa, 2004). Para além disso, estes fatores estão também associados a uma maior dificuldade, por parte dos jovens, em construir projetos (antevisão do futuro), procurando respostas imediatistas.

De um modo geral, verifica-se neste território grande dificuldade, por parte das famílias em lidar com a complexidade e a imprevisibilidade inerentes às relações familiares, parentais e conjugais, ao longo das diferentes fases de vida. Esta dificuldade materializa-se em lacunas ao nível dos fatores de proteção da família: afeto, suporte emocional, existência de limites claros, coesão, flexibilidade, comunicação aberta, capacidade de resolução de problemas

1. Resumo do Diagnóstico da Rede Social - CLASM (2009)

e sistema de crenças positivas. Consequentemente, a família não parece suficientemente consolidada como rede de suporte emocional e de saberes complementares.

Os fatores socioeconómicos (nível cultural, habitat e nível económico) do contexto familiar influenciam efetivamente o percurso escolar, sendo penalizados os alunos pertencentes a estratos mais desfavorecidos (que tendem a manifestar maiores níveis de insucesso e a abandonar mais cedo a escola). (Pires Fernandes e Formosinho, 1998).

O projeto BxB-PRO JOVEM, visa contribuir para o reforço da coesão social, intervindo com crianças, jovens, famílias e atores sociais da Baixa da Banheira, contribuindo para o reforço da inclusão escolar e educação não formal, a promoção da dinamização comunitária e cidadã, o empreendedorismo, o *empowerment*, a igualdade de oportunidades e a não discriminação, nomeadamente de género.

Através das diferentes dinâmicas desenvolvidas pelo projeto, pretende-se proporcionar condições para a construção de percursos individuais de inserção, em que as novas tecnologias, a produção de conhecimento, a partir da(s) história(s) de vida, e das memórias ricas da comunidade, transformem as culturas locais em recursos, contribuindo para incrementar a diversidade como um valor a promover.

A intervenção do projeto visa ainda apoiar as crianças e jovens atingidos pelo abandono escolar e/ou em situação de exclusão, favorecendo o estabelecimento de laços com a família e comunidade e a construção de projetos de vida emancipadores.

O *empowerment* de cada pessoa deve ser entendido como um processo continuado, de crescimento e fortalecimento individual, através do qual os indivíduos vão desenvolvendo um conhecimento e valorização deles próprios, uma maior consciência crítica e analítica do ambiente social envolvente, uma maior capacidade para definir os seus objetivos e as estratégias para os alcançar, ou seja, o processo através do qual as pessoas assumem o controlo e a responsabilidade sobre as suas vidas (Rapaport, 1984; Zimmerman, 1995).

Nesta linha de orientação, o projeto procura envolver as crianças, os jovens e as famílias, no desenho das atividades, no planeamento operacional e na avaliação.

CONCEITOS CHAVE



De acordo com a bibliografia sobre o tema, o desenvolvimento de competências ao nível do auto conhecimento, da comunicação interpessoal e da resolução de problemas contribui para a promoção de comportamentos resilientes, capazes de enfatizar uma atitude otimista e responsável face à vida futura.

Promover a resiliência (capacidade dos indivíduos para fazer face, espontaneamente, às dificuldades com que se deparam), fomenta a capacidade para minimizar o impacto disruptivo das situações difíceis, encarando-as como oportunidades de desenvolvimento.

Complementarmente, o desenvolvimento de projetos de vida centrados nas necessidades, interesses e expectativas de cada pessoa, funciona como a linha estruturante que reforça o sentido de cada experiência, positiva ou negativa e as aprendizagens resultantes.

É nesta linha que surge a ideia do pack “Faz-te à Vida”, definido com um referencial de apoio à criação e desenvolvimento de iniciativas promotoras de *empowerment*.

A noção de *empowerment* parte do pressuposto que deve ser dado às pessoas o poder, a liberdade e a informação que lhes permitam tomar decisões e participar ativamente na sua comunidade.

O *empowerment* assenta em quatro bases principais:

1. Poder: dar poder às pessoas, delegando autoridade e responsabilidade, ou seja, confiar nas pessoas, dar-lhes liberdade e autonomia de ação.
2. Motivação: proporcionar motivação às pessoas no sentido de as incentivar continuamente, ou seja, reconhecer o bom desempenho, recompensar os resultados, permitir que as pessoas participem nos resultados do seu trabalho e alcancem as metas.
3. Desenvolvimento: proporcionar recursos às pessoas no que se refere à capacitação e ao desenvolvimento pessoal e profissional.

4.4. Liderança: orientar as pessoas, definir objetivos e metas, abrir novos horizontes, avaliar o desempenho e proporcionar retorno.

O *empowerment* reforça o exercício da cidadania uma vez que promove a participação ativa das pessoas nos processos de mudança (quer sejam de caráter pessoal ou comunitário), acionando uma consciência crescente dos direitos e deveres dos cidadãos e do seu papel enquanto agentes ativos na comunidade, potenciando, em última análise, a própria qualidade da democracia.

Autodeterminação é um dos princípios fundamentais dos direitos humanos (consagrado na Declaração Universal dos Direitos Humanos, das Nações Unidas - art.º 15) e fundamentalmente significa autonomia, abrangendo a auto responsabilidade, a auto regulação e o livre arbítrio de um ser humano.

Tendo os conceitos de *empowerment* e de autodeterminação como linhas orientadoras, com o pack “Faz-te à Vida” pretende-se criar um instrumento de suporte à motivação, sistematização de ideias, socialização, inserção social e profissional e ainda de mediação e acompanhamento de públicos provenientes de contextos com maiores índices de exclusão.

NOTAS





ENQUADRAMENTO TEÓRICO E CONCEPTUAL



Para a criação e desenvolvimento do “Faz-te à Vida” foram tidos em conta dois aspetos essenciais para a construção de um recurso que se pretende coerente com as necessidades que levaram à sua construção: promover a construção de projetos de vida, por parte dos jovens e a sua construção assentar numa lógica lúdico-pedagógica.

A criação do “Faz-te à Vida” partiu da necessidade de estruturar um conjunto de ferramentas capazes de ajudar os jovens a perspetivar o seu futuro, desligando-se do imediatismo e consolidando competências e estratégias facilitadoras da construção de projetos de vida.

Complementarmente pensou-se num formato simples, que pudesse ser utilizado quer autonomamente, quer com mediação técnica.

Partindo da metodologia do planeamento centrado na pessoa, foram adaptados e construídos materiais de apoio à realização do plano que constitui a estrutura de base do processo.

Deste modo, o processo foi subdividido em etapas, cada uma delas com instrumentos de suporte à sua concretização (cartões, para utilização individualizada, dinâmicas de grupo, a serem utilizadas com grupos de jovens e grelhas de auto avaliação para ambas as formas de utilização).

O processo de transição entre etapas é realizado mediante um sistema de créditos, obtidos através do cumprimento dos parâmetros de avaliação das grelhas. Pretende-se, deste modo, dotar o recurso de um carácter lúdico-pedagógico, que permita, por um lado, a interiorização dos parâmetros de avaliação necessários à transição entre etapas e, por outro lado, que promova a motivação dos jovens para o processo de construção dos seus projetos de vida.

O próximo passo para a conclusão do desenvolvimento do “Faz-te à Vida” será a conversão do mesmo numa aplicação informática, destinada à utilização individualizada, que adapte o sistema criado a uma lógica mais evidente de jogo, atuando de forma mais consistente ao nível da motivação dos jovens.

3.1 CONSTRUIR PROJETOS DE VIDA

Vivemos uma realidade incerta e instável, em que a perspetivação do futuro das comunidades em geral e de cada pessoa em particular se afigura vaga e plena de incertezas.

No entanto, é nesta realidade complexa, que as pessoas passam também a estar colocadas perante uma grande diversidade de situações que implicam a necessidade de fazer opções e investimentos (financeiros, pessoais ou outros), da sua responsabilidade, e a projetar e correr mais riscos pessoais. A adaptação a esta realidade implica que as pessoas possuam competências de resolução de problemas, adaptabilidade e responsabilidade.

Caracterizando-se por ser uma instância de aspirações, de desejos, de medos, de preocupações e de esperanças (Paredes & Pecora, 2004), o futuro assume um papel central na forma como as pessoas atribuem significado à experiência e agem em função dela. Como Whitehead afirma: *“eliminem o futuro e o presente colapsa, esvaziado do seu conteúdo próprio...”* (1933:193).

Os indivíduos podem fazer planos relevantes para as suas tarefas de vida e são frequentemente guiados por representações distintas de si próprios no futuro (Karniol & Ross, 1996). Contudo, a capacidade de perspetivação do futuro difere de pessoa para pessoa. Há quem consiga perceber as possíveis implicações futuras do seu comportamento presente, compreendendo a relação das suas ações presentes com os objetivos futuros, ao passo que outras pessoas optam pelo aqui e agora, não antecipando as consequências futuras das suas ações presentes.

De acordo com alguns autores, as pessoas que estão orientadas em relação ao futuro colocam uma grande ênfase no adiamento da gratificação, no planeamento, na organização, no estabelecimento de objetivos, na resistência a tentações e distrações, como também no alcance de objetivos de longo prazo (Abousselam, 2005).

Não obstante as vicissitudes das atuais conjunturas políticas e económicas, na prática, verifica-se nos jovens uma grande apatia relativamente ao seu percurso de vida, mostrando-se com frequência desmotivados pelo seu percurso escolar e desinteressados na perspetivação de objetivos e ações para o seu futuro, parecendo revelar

um horizonte temporal limitado ou demonstrando ideias irrealistas ou pouco estruturadas. Deste modo, não procedem à associação fundamental entre a importância do que é feito no momento presente e o que esta representa ou poderá representar no futuro.

Lessing (1968) refere que, à medida que as crianças caminham para a adolescência, diminui o pensamento fantasioso e aumenta o pensamento realista acerca da educação e do trabalho. Na adolescência, pensar em planos para o futuro torna-se mais importante do que era até então (Sundberg, Poole & Tyler, 1983). Pensar no futuro constitui de facto um comportamento adaptativo, uma vez que está frequentemente associado à capacidade de ajustamento individual.

Por outro lado, pensar em objetivos de futuro promove o envolvimento no presente e a atribuição de significado às ações realizadas, o que por sua vez, promove a estruturação do pensamento em relação ao futuro. Esta dialética é indicadora de uma circunstância em que o futuro e a projeção que se faz nele assumem um papel significativo no comportamento dos jovens, não só no sentido da motivação para alcançar esses objetivos ou metas, mas também no próprio desenvolvimento de competências de exploração e planeamento dos seus percursos pessoais, escolares e profissionais.

3.2 O JOGO E O LÚDICO

A propagação das NTIC (Novas Tecnologias de Informação e Comunicação) desempenhou grandes transformações no modo de vida das pessoas, enquanto indivíduos, integrados numa determinada sociedade, ou seja, a rápida evolução das novas tecnologias, influencia a vida das sociedades. São caso disso, o preenchimento de formulários online, as formações online, o envio de e-mails, as conversações em tempo real (skipe e messenger) etc.

Na sociedade em geral e em Portugal mais especificamente, as TIC (Tecnologias da Informação e Comunicação) estão introduzidas de uma forma sólida no âmbito das aprendizagens escolares. As TIC foram introduzidas no ensino como mais uma disciplina, onde é dada a possibilidade aos alunos de aprenderem o básico. Estes vêm

o computador como uma ferramenta de aprendizagem que tanto poderá servir uma aprendizagem formal, como seja fazer pesquisas online, conceber e organizar texto, ou como uma aprendizagem com recurso à diversão, através de jogos de estratégia, raciocínio, ação ou outros.

Neste sentido, considera-se que a utilização das TIC permite ao jovem, a aquisição de novas competências que constituirão uma ferramenta útil no que se refere ao desenvolvimento das capacidades de reflexão e de auto-expressão, alargando-lhes os horizontes da informação e do conhecimento, reforçando, inclusivamente, a sua auto-estima.

Com a introdução do computador nas atividades escolares e didáticas de sala de aula, desenvolveram-se *softwares* específicos para serem utilizados em contextos de ensino-aprendizagem, mas também se desenvolveram *softwares* direcionados para outras áreas que não as da educação e que vêm complementar esta área. Tanto os *softwares* específicos para o ensino, como os complementares são denominados *softwares* educacionais.

Tendo consciência que, cada vez mais, o ser humano em geral e o jovens em particular utilizam o computador nos diversos domínios da sua vida social, pode-se rentabilizar o lúdico e os jogos educacionais enquanto elemento catalisador, capaz de contribuir para o “processo de resgate do interesse do aprendiz, na tentativa de melhorar a sua vinculação afectiva com as situações de aprendizagem” (Barbosa, 1998).

Os jogos, quando bem estruturados podem ser ferramentas eficientes, pois têm a capacidade de divertir e motivar, facilitando as aprendizagens e aumentando a capacidade de retenção do que está a ser aprendido, enquanto exercitam as funções mentais e intelectuais do jogador.

Através do jogo pode-se trabalhar a autonomia, a criatividade, a originalidade e a possibilidade de simular e experimentar situações perigosas e proibidas no quotidiano. A utilização de jogos computadorizados induz a motivação, promove hábitos de persistência no desenvolvimento de desafios e tarefas, constituindo uma forma divertida de aprender. Também proporcionam uma melhoria da flexibilidade cognitiva, pois funcionam como “ginástica mental”: quando os jovens estão concentrados (aumentam a rede de conexões neuronais e alteram o fluxo sanguíneo no cérebro).

Para o jovem, em que a cooperação e interação no grupo social são fontes de aprendizagem, as atividades com jogos são muito mais atrativas e sedutoras tornando-se a base para uma maior motivação e onde o acesso à informação segue o ritmo e o interesse de cada um, transformando-se num verdadeiro desafio.

Grandes teóricos como ROUSSEAU, PIAGET, DEWEY, FROEBEL e VYGOTSKY defendem a importância do lúdico na educação/aprendizagem.

O recurso que se apresenta - pack “Faz-te à Vida”, pretende-se que venha também a ser um instrumento informatizado (com recurso às TIC), concebido numa lógica de jogo, com uma componente lúdico-pedagógica, onde seja possível oferecer ao jovem uma interação eficaz, para que o mesmo consiga receber, processar e fornecer informações diversas (através de sons, gráficos, imagens, textos...), quebrando a frieza tradicional do papel e caneta.



METODOLOGIA: O PLANO CENTRADO NA PESSOA

A metodologia do planeamento centrado na pessoa tem sido desenvolvida na Europa e nos Estados Unidos, desde meados da década de 80 do século XX. Atualmente o termo Plano Centrado na Pessoa refere-se a diferentes estilos de planeamento que partilham os mesmos conceitos e princípios fundamentais.

Inicialmente concebido para a intervenção com pessoas com incapacidades, este modelo foi, no âmbito deste projeto (e na linha da intervenção da Rumo, Cooperativa de Solidariedade Social, CRL¹), adaptado a um universo mais alargado de pessoas em situação de desvantagem, sem perder de vista os valores e princípios de base que definem o planeamento centrado na pessoa:

- A pessoa é o foco do plano e a família e amigos integram-se na sua rede de suporte natural.
- O objetivo do Plano Centrado na pessoa é a aprendizagem através da ação. O técnico funcionará apenas como mediador, com um papel fundamentalmente facilitador do processo.
- O planeamento centrado na pessoa pode contribuir para a mudança do padrão de pensamento de uma comunidade, na medida em que estimula a autodeterminação e contribui para a desconstrução de estereótipos.
- Ao estimular a autodeterminação e o *empowerment*, o planeamento centrado na pessoa, altera a forma como as pessoas se relacionam com a sua comunidade e com as organizações, contribuindo para uma interação mais positiva entre ambos.
- O Plano Centrado na Pessoa advém do respeito pela dignidade da pessoa, independentemente do género, etnia, nível socioeconómico, idade, habilitações escolares, orientação sexual, religião ou condição física e mental.
- O Plano Centrado na Pessoa permite à pessoa aferir a coerência dos seus objetivos, o seu grau de empenho e as formas de lidar com as barreiras que possam surgir.

¹ Entidade promotora e gestora do projeto BxB PRO JOVEM (E4G)

Em suma, o Plano Centrado na Pessoa promove o *empowerment* na medida em que ajuda as pessoas a planificar o seu futuro e a organizar os suportes (pessoas e serviços) que vão necessitar para atingir a sua meta.

O planeamento centrado na pessoa distingue-se das formas convencionais de planeamento pela tónica que coloca na pessoa, nos seus sonhos, na aferição e organização da sua rede de suporte e na avaliação continuada das dificuldades e das formas de as contornar. Deste modo, o Plano Centrado na Pessoa promove a mudança positiva, constitui uma forma diferente de intervir com as pessoas, ouvindo e respondendo às suas necessidades, promovendo projetos de vida diferenciados para todas as pessoas (porque não há pessoas iguais), promovendo a auto responsabilização e a inclusão social e constituindo-se num formato acessível a todos os públicos e contextos.

Este modelo centra-se, assim, numa intervenção participada dos próprios indivíduos, que têm um importante papel na construção e condução do seu próprio projeto de vida, pela valorização e conciliação das aspirações e talentos individuais com os requisitos e necessidades inerentes às metas onde pretendem chegar.

Neste trabalho essencialmente individualizado, verifica-se uma construção progressiva do que constitui o projeto de vida das pessoas, num percurso em que o beneficiário aprende a reconhecer as suas capacidades e limites e, em função destes, a fazer as suas próprias escolhas.

Dependendo de cada caso, a mediação técnica poderá ser mais ou menos regular, mas sempre numa lógica de facilitação, agindo como motivador nas diferentes etapas e também como desbloqueador nas etapas mais difíceis ou situações de impasse.



PROCESSO DE CONCEPÇÃO E DESENVOLVIMENTO DO RECURSO

O Pack “Faz-te à Vida” foi desenvolvido em 6 fases diferentes, tendo contado com a participação de jovens destinatários e beneficiários do projeto BxB PRO JOVEM ao longo de todo o processo.

FASE 1: Seleção, adaptação e criação de instrumentos que permitam a planificação de objetivos de médio e de longo termo, identificados a partir dos interesses e das necessidades de cada pessoa - ponto de partida: a metodologia dos planos centrados na pessoa.

- Em equipa, e após consulta de bibliografia diversa, foi selecionado um conjunto de instrumentos que permitia a planificação de objetivos e a sua auto-avaliação em 10 passos. Pretendia-se aqui testar as melhores opções de suporte à metodologia do planeamento centrado na pessoa, com vista à sua adaptação a públicos jovens provenientes de contextos com maiores índices de exclusão.

FASE 2: Definição de um grupo de experimentação.

- Para grupo de experimentação (ou amostra) foi inicialmente pensada a turma do CEF 2 - Electromecânico de Equipamentos Industriais, que o BxB PRO JOVEM acompanha na Escola Secundária da Baixa da Banheira. Esta turma era então constituída por 11 alunos do sexo masculino, entre os 14 e os 18 anos de idade, com os quais estava a ser trabalhada a importância da definição de projetos de vida.

FASE 3: O processo de experimentação em si.

- Para dar início à experimentação do recurso, foi realizada uma primeira sessão em grupo/turma. Nesta, após a explicação do recurso e da metodologia adotada, foi realizado o preenchimento do esquema de um plano centrado na pessoa, afixado no quadro da sala. Tratou-se de um teste para avaliar a

recetividade e a motivação dos jovens à proposta de recurso apresentada.

- A forma escolhida do plano centrado na pessoa foi a “Estrela do Norte”, uma das muitas variantes do planeamento centrado na pessoa. Esta variante foi escolhida essencialmente devido à objetividade gráfica que transmite: o próprio gráfico – uma seta a apontar para o ponto onde se pretende chegar – pressupõe um processo. Este processo define o ponto de partida e as etapas ou pontos intermédios conducentes ao objetivo final.
- Foi pedido aos jovens que pensassem um pouco nas suas vidas, nos seus sonhos e aspirações e em função destes, num objetivo que gostassem de alcançar no prazo máximo de 12 meses. Foi afixado numa parede um poster grande, em papel de cenário, com o esquema gráfico da Estrela do Norte.
- Foram distribuídos post-its a todos os jovens. Apesar de o preenchimento ser simultâneo, cada jovem definia individualmente os seus objetivos e planeava o caminho a seguir com vista ao alcance da meta pretendida, etapa a etapa. À medida que se abordavam as diferentes etapas do plano, cada jovem escrevia num post-it a sua informação pessoal relativa àquela etapa e afixava-o no esquema coletivo. Todos os jovens percorreram todas as etapas.
- No final dos 90 minutos em que decorreu a sessão, o esquema da “Estrela do Norte” converteu-se no somatório de vários planos individuais centrados nas necessidades e nos interesses de cada jovem.
- Esta sessão permitiu aferir o grau de envolvimento de cada um dos jovens, bem como a forma como encaravam os seus interesses e necessidades. Verificou-se uma motivação diferenciada para a colaboração no processo de experimentação do recurso. Dos 11 alunos que compunham a turma, 6 mostraram-se interessados nesta colaboração.

FASE 4: Reformulação do grupo de experimentação.

- Atendendo quer às diferenças registadas na motivação para colaborar, quer ao facto do grupo de experimentação estar centrado numa turma composta apenas por rapazes na faixa etária dos 14 aos 18 anos, pensou-se que seria importante reformular o grupo de experimentação, alargando-o a outros gru-

pos que incluíssem raparigas e eventualmente crianças a partir dos 12 anos de idade, bem como alguns jovens maiores de 18 anos.

- Com esta reformulação do grupo de experimentação, pretendeu-se testar a aplicabilidade do recurso a outras faixas etárias, contemplando a igualdade de género no processo de experimentação.
- Deste modo, complementarmente ao trabalho com o grupo da turma CEF, iniciou-se no Espaço BxB PRO JOVEM, um trabalho assente na metodologia supracitada com mais 12 jovens destinatários e beneficiários do Projeto, de diferentes escolas e ciclos de ensino.
- Foi assim obtida uma nova amostra de 18 crianças e jovens entre os 12 e os 24 anos, distribuída da seguinte forma:
 - Género:
 - 6 raparigas e 12 rapazes
 - Faixas etárias:
 - 7 jovens dos 12 aos 15 anos (3 raparigas e 4 rapazes)
 - 7 jovens dos 16 aos 19 anos (7 rapazes)
 - 4 jovens dos 20 aos 24 anos (3 raparigas e 1 rapaz)
- Desta nova amostra, evidenciaram-se 10 jovens, que tiveram uma participação muito ativa e dinâmica na análise do recurso e na otimização do mesmo.

FASE 5: De volta à fase de experimentação.

- Grupo CEF: Após a 1.ª sessão coletiva, o conjunto de instrumentos que constituíam os 10 passos de suporte à elaboração dos projetos de vida, foi trabalhado individualmente, em sessões de periodicidade semanal, para testagem dos instrumentos selecionados, com vista à definição de um conjunto que complementasse de forma clara e simples os passos do esquema principal – procurava-se definir quais as etapas intermédias que iriam complementar os níveis/etapas principais do plano.

- Com o grupo de crianças e jovens que não pertenciam ao CEF 2 - Electro-mecânico de Equipamentos Industriais, foi seguido o mesmo procedimento, embora com grupos de análise mais pequenos (devido à dificuldade em conciliar horários escolares).
- Durante o processo de análise, a grande maioria dos jovens referiu considerar a planificação em suporte papel, com preenchimento de várias tabelas e grelhas de análise, algo “aborrecida”, embora reconhecesse a importância de cada um dos passos e sobretudo a importância de se poder recorrer a esta metodologia para clarificar objetivos e as etapas necessárias para os alcançar.
- Nesta fase verificava-se ainda alguma dificuldade em perspetivar e visualizar o processo na sua versão final, quer em suporte papel, quer em suporte informático. Este feedback veio reforçar a perceção de que seria necessário adequar o processo, colocando a tónica numa dinâmica mais lúdico-pedagógica.
- Em síntese, o processo de construção do recurso foi trabalhado em 10 sessões: uma primeira coletiva, 6 individuais e 3 de pequeno grupo (2 a 4 jovens), transversais às sessões individuais. As sessões em pequeno grupo constituíram momentos de análise e obtenção de informação, na medida em que, enquanto os jovens iam construindo os seus próprios percursos, iam devolvendo informação sobre a operacionalidade dos instrumentos e sugestões de melhoria da mesma. Neste processo partilhado de construção do Pack “Faz-te à Vida”, foram suprimidos ou compilados alguns subníveis/etapas complementares considerados muito idênticos entre si e que faziam parte da proposta inicial do instrumento.
- Deste modo, chegou-se a um conjunto de 7 níveis principais (que constituem o plano em si), complementados por 7 etapas intermédias, que surgem nas várias transições dos níveis de base do plano: 6 momentos de avaliação e 7 cartões (no caso de aplicação individual) ou 7 dinâmicas (no caso de aplicação em grupo), complementares a cada etapa/nível e facilitadoras/desbloqueadoras da informação necessária à progressão com vista ao objetivo/meta definido.
- Esta versão final do recurso revelou maior receptividade por parte dos jovens.

O recurso em si é um plano centrado na pessoa, que se considera (técnicos e jovens) ser uma estrutura fundamental na construção de programas de ação/projetos de vida. As vantagens mais apontadas foram:

- É claro e objetivo;
- Permite a visualização do processo de construção de um projeto de vida como um todo, numa única página;
- Implica uma planificação faseada, assente numa reflexão sobre a situação atual, as competências que já se possui e a rede de suporte necessária;
- Assenta numa auto avaliação contínua, realizada etapa a etapa, que permite detetar a necessidade de ajustes e aferir a viabilidade da meta definida em função da situação atual e dos meios de suporte disponíveis.

A partir da estrutura de base, os subníveis constituem as etapas complementares ao processo, a que só se poderá aceder após realização da etapa anterior, numa lógica de níveis de progressão em que é necessário acumular créditos (através da grelhas de auto avaliação) para passar à etapa seguinte. Tal como num jogo, os créditos são acumulados mediante o preenchimento de determinados requisitos, previstos nas grelhas de avaliação.

A lógica de implementação do recurso não permite “saltar” níveis, isto é, não se deve passar à definição de etapas de curto prazo sem antes estarem identificadas as competências que o jovem já possui e os recursos com que pode contar.

Deste modo, e a título de exemplo, não se deve avançar para a programação a médio prazo sem antes serem definidas as etapas de curto prazo. O mesmo se aplica relativamente à progressão em todas as etapas do plano.

FASE 6: Validação

Tendo presente o plano de desenvolvimento do recurso, e partindo da hipótese de que este contribui para a promoção da autonomia, do auto conhecimento e da adequação de esforços em função das expectativas/metast, conduzindo a um maior *empowerment* por parte dos jovens, foram definidos inicialmente os seguintes critérios de validação:

1. No universo da amostra, pelo menos 50% dos jovens conseguirão seguir todo o processo de construção do seu projeto de vida.
2. No universo da amostra, pelo menos 50% dos jovens conseguirão avaliar as suas necessidades, de acordo com as metas definidas.
3. No universo da amostra, pelo menos 50% dos jovens conseguirão reconhecer, de forma objetiva, as suas competências nas diferentes áreas/dimensões de vida.

Tendo chegado à fase de validação do recurso verificou-se que os critérios definidos inicialmente, não espelhavam objetivamente as diferenças no grau de realização dos jovens. Deste modo, foi necessário redefinir estes critérios, para que se conseguisse distinguir entre os jovens que construíram o plano mas que, por razões de ordem diversa, não o seguiram nos tempos estipulados, daqueles que elaboraram e seguiram o plano na íntegra. Para além do mais, evidenciava-se também a necessidade de criar critérios que permitissem quer a avaliação do desempenho das crianças e jovens nas diferentes etapas do plano, quer a aferição do apoio técnico necessário para ultrapassar os constrangimentos surgidos.

Após a redefinição dos critérios, concluiu-se que a validação do recurso passaria a assentar nos seguintes critérios:

1. No universo da amostra, pelo menos 50% dos jovens conseguirão seguir todo o processo de construção do seu projeto de vida. (mensurável através do número de jovens que construiu e seguiu o seu plano nos prazos estipulados);
2. No universo da amostra, pelo menos 50% dos jovens conseguirão reconhecer, de forma autónoma, as suas competências nas diferentes áreas/dimensões de vida. (mensurável através da autonomia revelada na etapa “As minhas forças”);
3. No universo da amostra, pelo menos 50% dos jovens conseguirão reconhecer, de forma autónoma o sistema de suporte disponível. (mensurável através da autonomia revelada na etapa “Quem me pode ajudar”);
4. No universo da amostra, pelo menos 50% dos jovens conseguirão reconhecer, de forma autónoma, as etapas de curto prazo necessárias para alcan-

çar a meta pretendida. (mensurável através da autonomia revelada na etapa “Primeiros passos”);

5. No universo da amostra, pelo menos 50% dos jovens conseguirão reconhecer, de forma autónoma, as etapas intermédias necessárias para alcançar a meta pretendida. (mensurável através da autonomia revelada na etapa “Daqui a três meses”).

De acordo com o previsto na reformulação dos critérios, a fase de validação desenvolveu-se assim, em cinco momentos:

a) Avaliação contínua das sessões (pelos jovens e pelos técnicos envolvidos), realizada nas 10 sessões de construção e experimentação.

- i. Na sessão coletiva, a avaliação foi realizada no final e centrada no levantamento da importância do recurso;
- ii. Nas sessões individuais, a avaliação incidiu sobre as dificuldades que cada jovem apresentou nas diferentes etapas percorridas (foram descritas e analisadas as facilidades e constrangimentos que teve para ultrapassar cada etapa);
- iii. Nas sessões de pequeno grupo, o foco da avaliação incidiu no processo de construção do próprio recurso (onde cada jovem fez sugestões de melhoramento, que os técnicos tiveram em consideração, reequacionando o instrumento e adaptando-o);
- iv. Avaliação realizada após conclusão do processo de construção do recurso, junto dos jovens, técnicos e professores (através do preenchimento de grelha de análise). Esta avaliação foi realizada em pequeno grupo, num total de 5 reuniões (uma com jovens, uma com a direção da Rumo, uma com o consórcio e duas com professores e técnicos que acompanharam o desenvolvimento do processo).

b) Análise quantitativa dos resultados

A amostra é constituída por 18 jovens, que colaboraram em todo o processo de experimentação do recurso, embora com níveis de motivação e sucesso diferenciados.

A constituição do grupo de experimentação (amostra) pode ser observada na Tabela 1 (distribuição por género) e na Tabela 2 (distribuição por faixa etária e por género).

Tabela 1: Distribuição do grupo de experimentação de acordo com o género.

Amostra	Feminino	Masculino
18	6	12
100,00%	33,33%	66,67%

Tabela 2: Distribuição do grupo de experimentação por género e por faixa etária.

Faixa Etária					
12-15 anos		16-19 anos		20-24 anos	
Feminino	Masculino	Feminino	Masculino	Feminino	Masculino
3	4	0	7	3	1
16,67%	22,22%	0%	38,89%	16,67%	5,56%

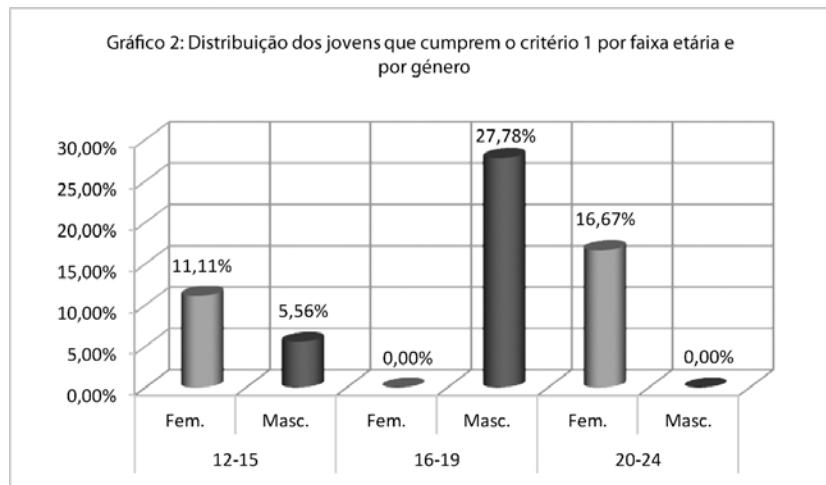
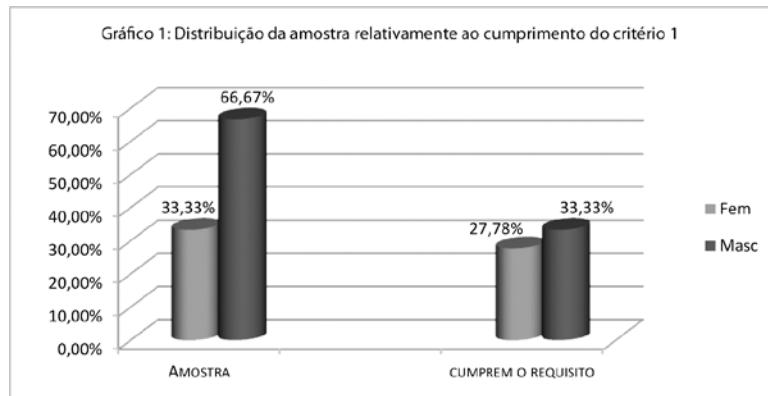
Procedemos agora à análise das diferenças, a fim de apurar os níveis de sucesso dos jovens na construção do seu projeto de vida, face a cada critério definido.

No que se refere à análise específica das taxas de sucesso obtidas de acordo com os critérios de validação definidos, a Tabela 3 permite visualizar a taxa de sucesso do grupo de experimentação do recurso de acordo com os cinco critérios de validação em análise, atendendo à distribuição por faixa etária e por género.

Tabela 3. Distribuição da taxa de sucesso do grupo de experimentação pelos critérios de validação

Critério de Avaliação	Género		Faixa etária			Taxa Sucesso %
	Femini-no	Mascu-lino	12-15 anos	16-19 anos	20-24 anos	
1	5	6	3	5	3	61,11
2	5	7	4	5	3	66,66
3	5	9	5	5	4	77,77
4	5	8	5	4	4	72,22
5	5	7	4	4	4	66,66

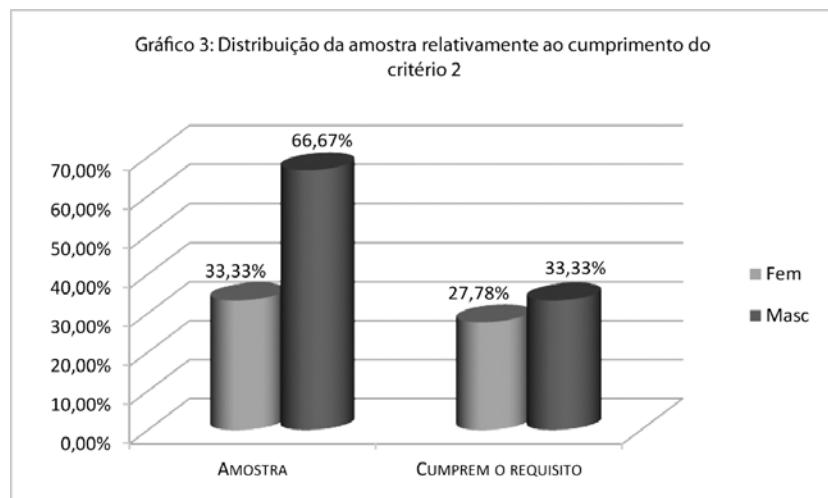
Passando à análise da taxa de sucesso no Critério 1 (No universo da amostra, pelo menos 50% dos jovens conseguirão seguir todo o processo de construção do seu projeto de vida), a observação do Gráfico 1, permite verificar que, do total da amostra, 61,11% dos jovens (dos quais 33,33% do sexo masculino) obtiveram sucesso neste Critério, significando que realizaram e cumpriram o seu projeto de vida, nos tempos definidos. Proporcionalmente ao número de raparigas e rapazes que constituem a amostra verificou-se maior taxa de sucesso no género feminino (em 6 raparigas, 5 cumpriram este critério).



O Gráfico 2 indica a distribuição dos jovens que concluíram com sucesso o seu projeto de vida, distribuídos por faixa etária e por género.

Verifica-se que a faixa etária dos 16 aos 19 anos foi aquela em que mais jovens cumpriram o critério. A análise por género não se justifica, uma vez que todos os jovens desta faixa etária são do sexo masculino.

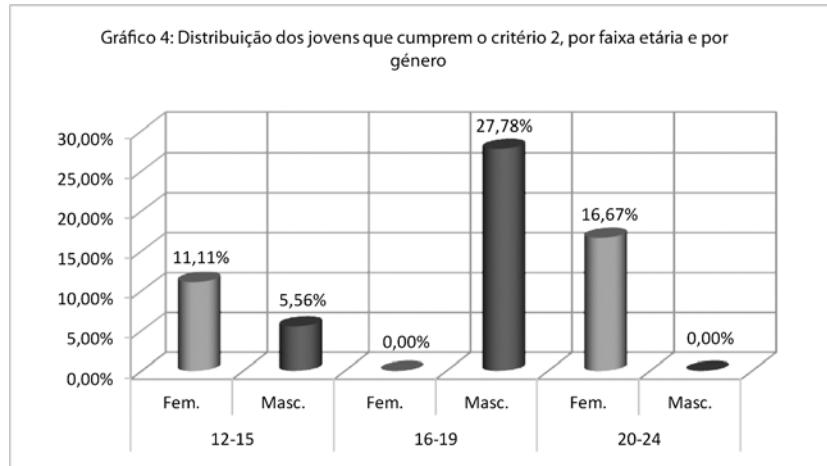
As faixas etárias dos 12 aos 15 anos e dos 20 aos 24 anos apresentam a mesma taxa de sucesso (16,67%). Na faixa etária dos 12-15 anos, 11,11% dos jovens que obtiveram sucesso são do género feminino. Na faixa etária dos 20-24 anos todos os jovens que cumpriram este critério são do sexo feminino.



No que se refere ao critério de validação 2 “No universo da amostra, pelo menos 50% dos jovens conseguirão reconhecer, de forma autónoma, as suas competências nas diferentes áreas/dimensões de vida”, a observação do Gráfico 3, permite verificar que, do total da amostra, 66,67% dos jovens (dos quais 38,89% do sexo masculino) obtiveram sucesso neste Critério. Este resultado indica que conseguiram reconhecer e identificar autonomamente os seus pontos fortes e as suas necessidades nas diferentes áreas de vida relacionadas com a meta que pretendiam atingir.

Relativamente à análise das diferenças no desempenho, por género, parece-nos que a ligeira superioridade conseguida no género masculino, se relaciona com o facto de a amostra ser maioritariamente constituída por rapazes. De facto, proporcionalmente verifica-se uma maior percentagem de raparigas a obter sucesso no cumprimento deste critério, comparativamente à percentagem de rapazes que constituem a amostra e que obtiveram também sucesso.

O Gráfico 4 indica a distribuição dos jovens cujo desempenho se relaciona com o cumprimento do critério 2, distribuídos por faixa etária e por género.

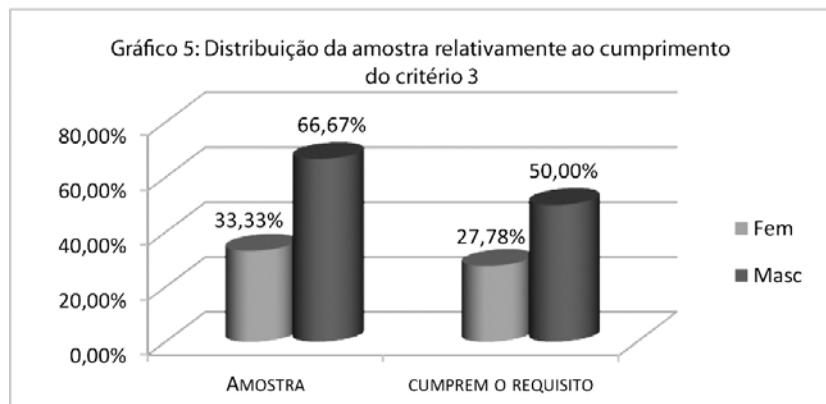


Verifica-se que as faixas etárias dos 16 aos 19 anos e dos 20 aos 24 anos foram aquelas em que mais jovens cumpriram o critério. Na faixa etária dos 20-24 anos todos os jovens que cumpriram este critério são do sexo feminino.

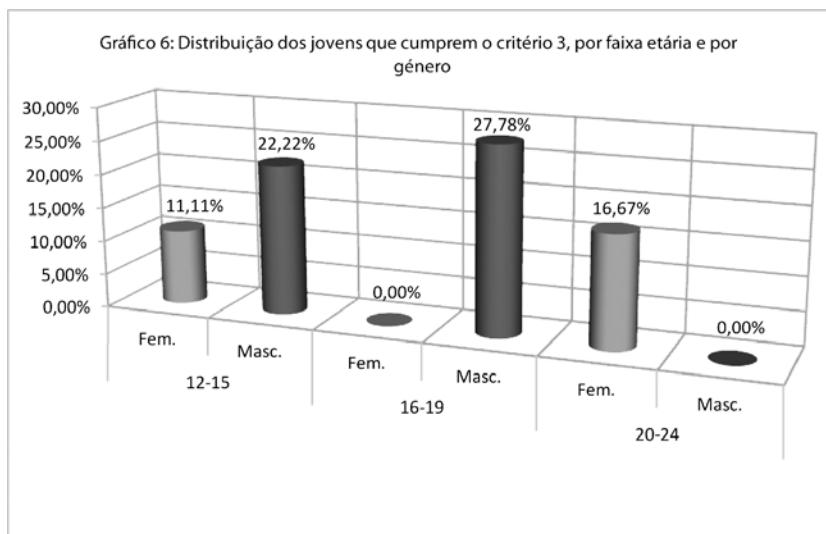
A faixa etária dos 12 aos 15 anos apresenta a taxa de sucesso mais baixa da amostra, sobretudo no género masculino.

No que concerne ao critério de validação 3 “No universo da amostra, pelo menos 50% dos jovens conseguirão reconhecer, de forma autónoma o sistema de suporte disponível”, a observação do Gráfico 5, permite verificar que, do total da amostra, 77,78% dos jovens (dos quais 50% do sexo masculino) obtiveram sucesso neste Critério. Esta taxa de sucesso aponta para o facto de estes jovens terem

conseguido reconhecer, de forma autónoma, o sistema de suporte disponível (ajudas e mais valias) com que poderão contar para atingir a meta pretendida.



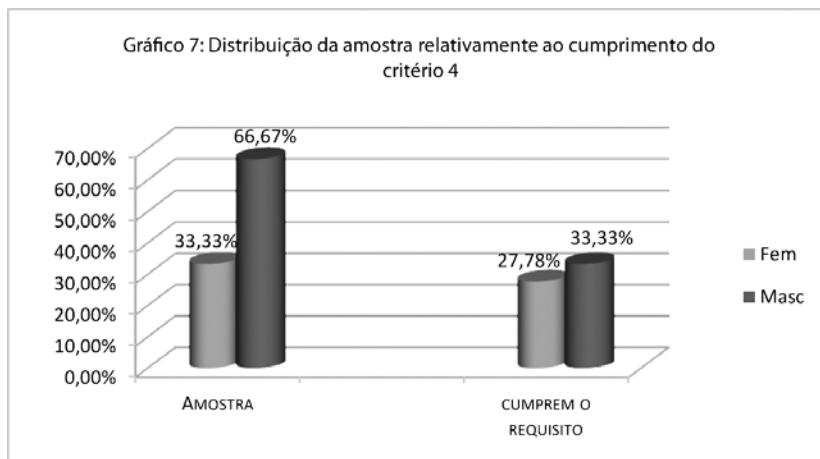
Relativamente à análise das diferenças no desempenho, por género, proporcionalmente ao número de rapazes e raparigas que constituem a amostra, não se verificam diferenças entre os géneros.



O Gráfico 6 indica a distribuição dos jovens cujo desempenho se relaciona com o cumprimento do critério 3, distribuídos por faixa etária e por género.

Verifica-se pouca dispersão entre os resultados nas diferentes faixas etárias. Embora as faixas etárias dos 12 aos 15 anos e dos 16 aos 19 anos apresentem as taxas de sucesso mais elevadas, proporcionalmente ao número de jovens que constituem a faixa etária dos 20 aos 24 anos, podemos afirmar que também nesta, se verificou uma taxa de sucesso significativa.

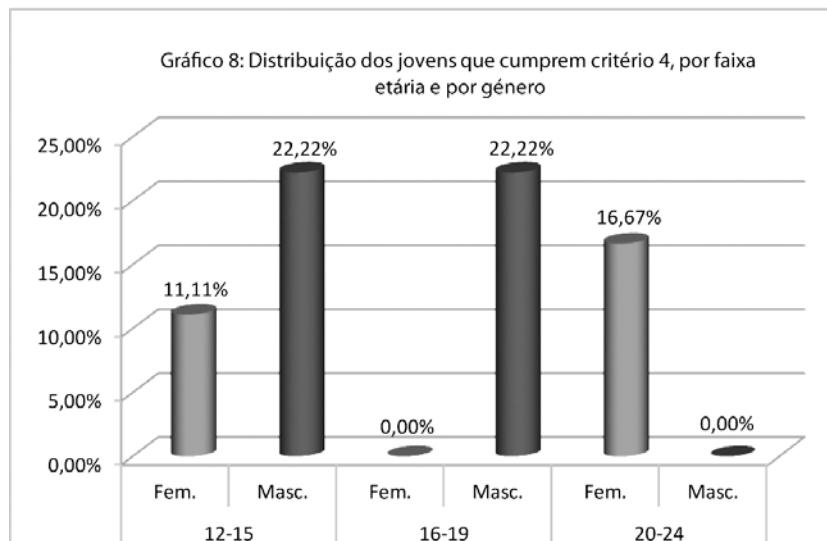
Relativamente às diferenças por género, uma vez mais nos parece que a superioridade da taxa de sucesso no género masculino se relaciona sobretudo com a diferença numérica entre géneros na constituição da amostra.



No que concerne ao critério de validação 4 “No universo da amostra, pelo menos 50% dos jovens conseguirão reconhecer, de forma autónoma, as etapas de curto prazo necessárias para alcançar a meta pretendida”, a observação do Gráfico 7, permite verificar que, do total da amostra, 72,22% dos jovens (dos quais 44,44% do sexo masculino) obtiveram sucesso neste Critério. Este resultado aponta para o facto de estes jovens terem conseguido identificar, de forma autónoma, os objetivos iniciais de curto prazo, necessários ao cumprimento da meta pretendida.

Relativamente à análise das diferenças no desempenho, por género, embora a taxa de sucesso seja superior no género masculino, proporcionalmente ao número de rapazes e raparigas que constituem a amostra, verifica-se efetivamente maior facilidade no cumprimento deste critério, por parte do género feminino.

O Gráfico 8 refere-se à distribuição dos jovens cujo desempenho se relaciona com o cumprimento do critério 4, distribuídos por faixa etária e por género.

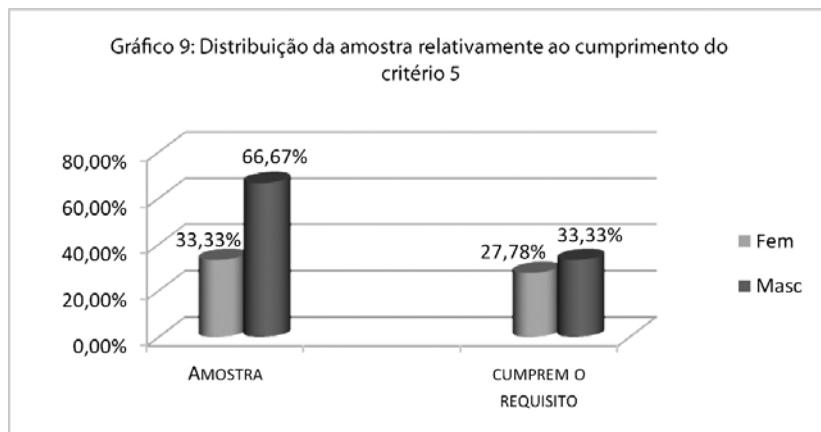


Verifica-se uma maior taxa de sucesso ao nível da faixa etária dos 12 aos 15 anos. Contudo, e à semelhança do já ocorrido anteriormente, pode observar-se que, proporcionalmente ao número de jovens que constituem a faixa etária dos 20 aos 24 anos, também esta registou uma taxa de sucesso significativa.

Relativamente às diferenças por género, uma vez mais nos parece que a superioridade da taxa de sucesso no género masculino se relaciona sobretudo com a diferença numérica entre géneros na constituição da amostra.

No que concerne ao critério de validação 5 “No universo da amostra, pelo menos 50% dos jovens conseguirão reconhecer, de forma autónoma, as etapas intermé-

dias necessárias para alcançar a meta pretendida”, a observação do Gráfico 9, permite verificar que, do total da amostra, 66,67% dos jovens (dos quais 38,89% do sexo masculino) obtiveram sucesso neste Critério. Este resultado aponta para o facto de estes jovens terem conseguido organizar, de forma autónoma, os passos intermédios necessários à concretização da sua meta.

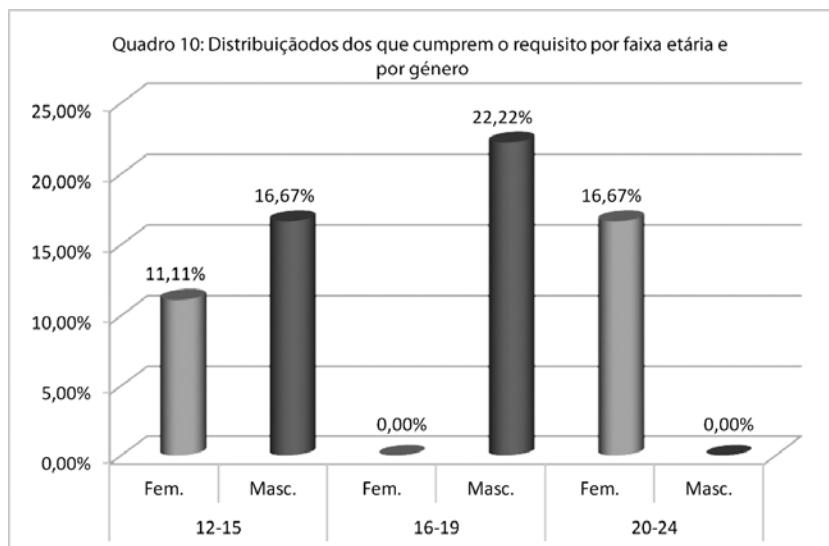


Em relação à análise das diferenças no desempenho, por género, uma vez mais, embora a taxa de sucesso seja superior no género masculino, proporcionalmente ao número de rapazes e raparigas que constituem a amostra, verifica-se efetivamente maior facilidade no cumprimento deste critério, por parte do género feminino.

O Gráfico 10 refere-se à distribuição dos jovens cujo desempenho se relaciona com o cumprimento do critério 5, distribuídos por faixa etária e por género.

Verifica-se uma maior taxa de sucesso na faixa etária dos 16 aos 19 anos. No entanto, e à semelhança do já ocorrido anteriormente, pode observar-se que, proporcionalmente ao número de jovens que constituem a faixa etária dos 20 aos 24 anos, também esta registou uma taxa de sucesso significativa.

Relativamente às diferenças por género, uma vez mais nos parece que a superioridade da taxa de sucesso no género masculino se relaciona sobretudo com a diferença numérica entre géneros na constituição da amostra.



c) Validação dos resultados em função dos critérios definidos (pelos jovens, pelos técnicos envolvidos e pelo consórcio).

Esta validação interna, realizada com base nos resultados da experimentação, não pretende de forma alguma substituir ou sobrepor-se à validação externa conduzida pela equipa do Programa Escolhas e pelos peritos com competência técnica na área. O seu objetivo centra-se na análise dos resultados da experimentação, de acordo com os critérios definidos internamente e pretende aferir a necessidade de eventuais reformulações no decorrer do processo de criação e desenvolvimento do recurso. Estes resultados contribuíram para as conclusões que a seguir se apresentam.

No que se refere aos cinco critérios de validação referidos, importa salientar que o Critério 1 (No universo da amostra, pelo menos 50% dos jovens conseguirão seguir todo o processo de construção do seu projeto de vida) é aquele cujos resultados se revestem de maior pertinência para a validação deste recurso. O grau de sucesso neste critério implica o cumprimento do projeto de vida definido, pelo que nos permite aferir a validade do recurso face aos objetivos que se propõe cumprir.

Neste critério foi obtida uma taxa de sucesso de 61,11%, indicadora de que a maioria dos jovens consegue efetivamente planificar objetivos de futuro e cumprir o seu plano de ação nos tempos determinados, validando desta forma, o critério.

Os restantes quatro critérios servem de suporte à validação do recurso, na medida em que permitem aferir se as etapas intermédias estão definidas de forma a permitir que o resultado final seja alcançado.

No que se refere ao critério de validação 2 “No universo da amostra, pelo menos 50% dos jovens conseguirão reconhecer, de forma autónoma, as suas competências nas diferentes áreas/dimensões de vida”, verificou-se uma taxa de sucesso de 66,66%. Este resultado encontra-se acima dos 50%, pelo que valida o critério apresentado, indicando que o recurso promove a auto reflexão dos jovens relativamente à identificação das suas competências, potencialidades e necessidades.

No critério de validação 3 “No universo da amostra, pelo menos 50% dos jovens conseguirão reconhecer, de forma autónoma o sistema de suporte disponível”, verificou-se uma taxa de sucesso de 77,77%. Este resultado encontra-se acima dos 50%, pelo que valida o critério apresentado, na medida em que indica que o recurso promove a identificação dos sistemas de suporte disponíveis e necessários à prossecução dos objetivos/metapas definidos.

Relativamente ao critério de validação 4 “No universo da amostra, pelo menos 50% dos jovens conseguirão reconhecer, de forma autónoma, as etapas de curto prazo necessárias para alcançar a meta pretendida”, verificou-se uma taxa de sucesso de 72,22%. Este resultado encontra-se acima dos 50%, pelo que valida o critério apresentado, na medida em que aponta para o facto de o recurso funcionar como facilitador da planificação e perspetivação do caminho a seguir.

Em relação ao critério de validação 5 “No universo da amostra, pelo menos 50% dos jovens conseguirão reconhecer, de forma autónoma, as etapas intermédias necessárias para alcançar a meta pretendida”, verificou-se uma taxa de sucesso de 66,66%. Este resultado encontra-se acima dos 50%, pelo que valida o critério apresentado, na medida em que é indicador de que o recurso permite aferir a

sequência de etapas de médio prazo fundamentais à concretização do objetivo/meta definida.

O cumprimento de todos os critérios de validação aponta no sentido de que o recurso testado cumpre os objetivos a que se propôs e confirma a hipótese formulada de que contribui para a promoção da autonomia, do auto conhecimento e da adequação de esforços em função das expectativas/metastas, conduzindo a um maior *empowerment* por parte dos jovens.

A taxa de sucesso definida de acordo com os critérios de validação, não aponta diferenças significativas no desempenho entre géneros.

No que se refere ao cumprimento do projeto de vida definido, de acordo com o plano traçado (Critério 1), verifica-se maior taxa de sucesso nas faixas etárias a partir dos 16 anos (na faixa etária 16-19 anos, cinco jovens, em sete, obtiveram sucesso e na faixa etária 20-24 anos, três jovens, em quatro, obtiveram sucesso). Para este fator pode ter contribuído a maturidade dos jovens, indicadora de um maior sentido de responsabilidade pessoal a partir dos 15 anos de idade. Em idades mais precoces, verificou-se que, não obstante serem capazes de construir projetos de vida, as crianças e jovens apresentam maior dificuldade em segui-los nos tempos planeados, necessitando por isso, de maior mediação técnica (na faixa etária 12-15 anos, três jovens, em sete, obtiveram sucesso).

Os resultados de desempenho, medidos de acordo com o definido nos critérios de validação 2, 3, 4 e 5, permitiram aferir quais as etapas em que os jovens previsivelmente terão maior facilidade ou dificuldade em cumprir autonomamente.

Desta forma, verifica-se que o reconhecimento, de forma autónoma, das competências que cada jovem possui nas diferentes áreas/dimensões de vida (Critério 2) e o reconhecimento, de forma autónoma, das etapas intermédias necessárias para alcançar a meta pretendida (Critério 5), foram os que obtiveram as taxas de sucesso mais baixas (12, em 18 jovens, obtiveram sucesso de acordo com estes critérios). Dada a interligação direta destes critérios com as etapas “As minhas Forças” e “Daqui a três Meses”, respetivamente, os resultados do desempenho dos jovens apontam para que estas sejam previsivelmente as etapas em que o

técnico poderá ter um papel mais relevante, enquanto mediador do processo. Este papel pode passar pela orientação para os resultados (motivação), pelo incentivo à autorreflexão e pelo apoio na sistematização da informação, que, na prática, foram os aspetos onde se verificaram maiores dificuldades na utilização autónoma.

Por outro lado, o reconhecimento, de forma autónoma, do sistema de suporte disponível (Critério 3) e a definição, de forma autónoma, das etapas de curto prazo necessárias para alcançar a meta pretendida (Critério 4) foram aqueles onde se registou maior taxa de sucesso (14, em 18 jovens, obtiveram sucesso, de acordo com o Critério 3 e 13, em 18 jovens, obtiveram sucesso, de acordo com o Critério 4). Uma vez que estes critérios estão diretamente relacionados com as etapas “Quem me pode Ajudar” e “Primeiros Passos”, respetivamente, estes resultados apontam para que estas sejam as etapas em que os jovens terão menos dificuldades na utilização autónoma do recurso. A identificação da rede de suporte e a definição das primeiras ações com vista ao cumprimento da meta definida, pelo seu carácter de proximidade, parecem não levantar dificuldades acrescidas à maioria dos jovens.

O pack “Faz-te à Vida” está construído para permitir quer a utilização autónoma por qualquer pessoa, desde que saiba ler e escrever, quer a utilização em contextos escolares, institucionais ou outros, com mediação técnica.

Os resultados da experimentação e validação do recurso suportam estas duas formas de utilização. Contudo, verificou-se que em faixas etárias mais precoces (inferiores a 15 anos), pode ser vantajosa a utilização com mediação técnica, na medida em que esta permite quer a motivação dos jovens para a construção e o cumprimento do plano, quer o apoio nos momentos de impasse ou outros constrangimentos que possam surgir.

Em contexto de intervenção comunitária, recomenda-se a utilização com mediação técnica q.b., ou seja, apoio técnico ajustado às necessidades individuais de cada jovem.

Construído e cumprido o primeiro projeto de vida com recurso ao “Faz-te à Vida”, cada jovem deverá ter interiorizado o essencial do processo, esperando-se que

continue a replicá-lo sempre que for necessário elaborar programas de ação.

A partir deste momento, a necessidade de apoio técnico deverá diminuir gradualmente, até estar preparado para uma utilização perfeitamente autónoma, em que o recurso constitui a estrutura de base que sistematiza os seus planos de futuro.

d) Eventual reformulação do recurso (se necessário) e re-validação.

Importa referir que durante o processo de criação e desenvolvimento do recurso, apontou-se sempre para o cumprimento de cinco fatores considerados críticos para a construção de um produto de qualidade:

1. A necessidade que deu origem à criação do recurso foi definida de forma clara;
2. Foi efetuada pesquisa no domínio das respostas já existentes a esta necessidade;
3. O trabalho foi conduzido pela equipa do projeto, e realizado em parceria com os potenciais beneficiários e com técnicos a intervir no terreno, tendo sido respeitadas as sugestões apresentadas e encaradas como mais-valias ao processo;
4. A experimentação e a autoavaliação foram transversais ao processo;
5. O trabalho foi realizado com os jovens, contando com a consultoria de professores e técnicos que intervêm no concelho da Moita.

Atendendo a que se encontram presentes os cinco fatores e face aos resultados favoráveis, obtidos na validação do recurso junto do grupo de experimentação, não foram efetuadas reformulações.



NOTAS





NARRATIVA DA PRÁTICA

Neste capítulo são identificados os modos de operacionalização e implementação do package “Faz-te à Vida” e referidos os recursos e requisitos técnicos, materiais e humanos necessários a uma boa utilização do “Faz-te à Vida” e à sua replicação noutros contextos.

6.1 CONSTITUIÇÃO DO PACKAGE

O “Faz-te à Vida” insere-se na área Temática da Dinamização Comunitária e Cidadania, na medida em que contribui para a promoção da inclusão social de jovens provenientes de contextos socioeconómicos mais vulneráveis, na perspetiva da igualdade de oportunidades e do reforço da coesão social.

Relativamente ao contexto/ambiente organizacional onde pode ser explorado, este recurso pode ser transversal a vários contextos, podendo ser utilizado sempre que seja necessário estruturar metas/objetivos a atingir.

Independentemente do contexto, qualquer entidade, que desenvolva projetos na área da intervenção comunitária poderá apropriar-se do Pack “Faz-te à Vida” como recurso para a estruturação de projetos de vida junto dos beneficiários com que intervêm.

Complementarmente poderá ser utilizado em contextos escolares e/ou profissionais. Alguns exemplos de utilização em contexto escolar incluem a programação, com os alunos, de conhecimentos a adquirir nas diferentes disciplinas; a utilização em entrevistas de triagem para os cursos de educação e formação – como forma de se perceber as expectativas de cada aluno; a construção de um projeto de turma; a organização de um Plano de estudo.

Em contexto profissional, poderá ser utilizado, na definição de objetivos a serem avaliados no final do ano, ou outros sempre que seja necessário estruturar metas e objetivos).

O “Pack Faz-te á vida” é suficientemente flexível para ser utilizado com outras finalidades desde que se tenha presente a concretização de um objetivo.

No que concerne à área de Intervenção, pode ser utilizado em diferentes áreas: social, educacional, desportiva, artística e de lazer. É particularmente útil a técnicos da área da intervenção comunitária.

O processo de conceção do recurso contou com o envolvimento de parceiros desde a fase de diagnóstico de necessidades, até à validação. Pretende-se que este recurso venha a servir também aos próprios parceiros, que assumem deste modo um papel ativo, tanto na utilização junto dos públicos com quem trabalham, como na disseminação junto de outros parceiros.

Ao nível técnico, o “Faz-te à Vida” assume-se como um referencial de apoio à criação e desenvolvimento de iniciativas promotoras de *empowerment*.

Trata-se de um instrumento de suporte à estruturação de percursos, objetivos e ações que organizem os diferentes passos a dar por cada jovem, ou grupo, para a construção de um futuro mais consistente na perspectiva da auto determinação e consolidação de saberes.

É também um instrumento de suporte à motivação, sistematização de ideias, socialização, inserção social e profissional, mediação e de acompanhamento de públicos provenientes de contextos com maior índice de exclusão.

TIPOLOGIA DO SUPORTE: PACKAGE PEDAGÓGICO

- Um Manual em suporte papel.
- Um Plano Centrado na Pessoa, em suporte papel.
- Um conjunto de instrumentos de apoio: Caderno 1 – Planos de Sessão para aplicação em grupo (Fichas técnicas de Dinâmicas de Grupo); Caderno 2 – Tutorial para a utilização autónoma; Cartões e Grelhas de Auto avaliação.
- Um DVD (com Manual, conjunto de instrumentos de apoio – Cadernos 1 e 2, Cartões e Grelhas de Auto avaliação, em suporte digital e com o “Faz-te à Vida” em suporte informático – pré-versão informática de desenvolvimento do Plano).

- Uma Pen de suporte ao trabalho realizado, onde possam ser gravados os planos realizados, para posterior auto avaliação.

Os destinatários finais deste recurso são jovens a partir dos 12 anos de idade ou qualquer adulto que precise de orientação para a construção do seu projeto de vida.

Relativamente aos utilizadores, o “Faz-te à Vida” foi pensado para poder ser utilizado de forma autónoma pelos jovens ou com mediação técnica:

- Utilização autónoma pelos próprios jovens, funcionando o recurso como facilitador nos processos de tomada de decisão e construção de Projetos de Vida.
- Utilização pelos técnicos que intervenham com públicos jovens, funcionando o recurso como suporte à motivação para a aquisição e consolidação de competências empreendedoras e promotoras da auto determinação.

Pode ser generalizável a todos os públicos, enquanto facilitador do desenvolvimento de iniciativas promotoras de *empowerment*.

Como já foi referido, o package “Faz-te à Vida” consiste num conjunto de instrumentos de suporte à estruturação de percursos, objetivos e ações para a construção de um futuro mais consistente, numa perspectiva de auto determinação e promoção do *empowerment*. Com a construção deste recurso, pretende-se contribuir para:

- A redução de respostas imediatistas, promovendo escolhas mais ponderadas;
- A melhoria do processo de tomada de decisão;
- A promoção do auto conhecimento;
- A promoção de expetativas realistas.

RESUMO DOS PRINCIPAIS CONTEÚDOS

A estrutura de base é desenvolvida partindo da metodologia do plano centrado na pessoa (Person Centered Plan).

Esta metodologia desenvolve-se a partir de um plano/esquema gráfico que contempla sete passos considerados fundamentais para a construção de projetos de vida:

1. Os meus Sonhos (o que idealizo para a minha vida e que coisas poderei começar a fazer para passar do idealizado ao concretizável);
2. A minha Meta (onde quero chegar e quando pretendo atingir essa meta);
3. A minha Situação Atual (descrição do ponto de partida face ao objetivo pretendido);
4. As Minhas Forças (competências e saberes que já possuo e que me podem ajudar a atingir o objetivo traçado);
5. Quem me Pode Ajudar (levantamento da rede de suporte, a quem posso recorrer para me ajudar a concretizar o meu objetivo);
6. Primeiros Passos (início do meu plano de ação, através da definição de objetivos de curto prazo direcionados para a minha meta, na sequência do levantamento já efetuado);
7. Daqui a 3 Meses (definição de objetivos de médio prazo - na sequência dos primeiros passos e direcionados para a minha meta final).

Com o objetivo de facilitar a recolha e a organização necessária a cada nível principal, foi criado um conjunto de cartões que servirão de suporte à construção dos projetos de vida. Estes cartões são sempre antecedentes do nível/etapa a que se referem e pretendem levar o seu utilizador a refletir sobre cada nível/etapa, propondo tarefas facilitadoras da estruturação de cada passo a dar com vista à concretização do objetivo. Cada cartão está identificado com a etapa a que se refere.

O cartão que antecede o primeiro nível “Os meus Sonhos” tem por objetivo pôr os jovens a perspetivar a sua vida no futuro.

Os cartões são os seguintes:

1. Identificar os meus Sonhos

2. Clarificar Opções
3. Definir a Situação Atual, com base no Objetivo Identificado
4. Identificar os Pontos Fortes (Forças) e as Necessidades
5. Identificar Ajudas de outras Pessoas ou Entidades
6. Subindo a Montanha I
7. Subindo a Montanha II

Quando se trabalha com um grupo de jovens (uma turma ou outro grupo), pode ser mais motivante para os jovens se a recolha e sistematização da informação for realizada numa lógica mais interativa. Neste sentido, foi selecionado um conjunto de dinâmicas de grupo, que preenchem os mesmos objetivos dos cartões e que, à semelhança destes, estão orientadas para facilitar a estruturação de cada passo a dar com vista à concretização do objetivo. Assim, quando se decide trabalhar a construção de projetos de vida com um grupo de jovens, poderá recorrer-se ao formato “Aplicação em grupo”, que utiliza dinâmicas de grupo em substituição dos cartões. Só quando um jovem não consegue completar uma etapa através da informação recolhida nas dinâmicas de grupo, é que deve ser remetido para uma abordagem individualizada, recorrendo-se ao cartão da etapa respetiva, para que possa completar a etapa a tempo de se juntar novamente ao grupo na próxima sessão.

As sessões, com dinâmicas de grupo, sugeridas são as seguintes:

Sessão 1 - Onde quero Chegar - Os meus Sonhos e a minha Meta

Sessão 2 - O Ponto em que Estou - Situação inicial

Sessão 3 - Pontos Fortes e Necessidades - As Minhas Forças

Sessão 4 - A Rede de Suporte - Quem me pode Ajudar?

Sessão 5 - O Percurso - Primeiros Passos

Sessão 6 - A Montanha - Passos Seguintes

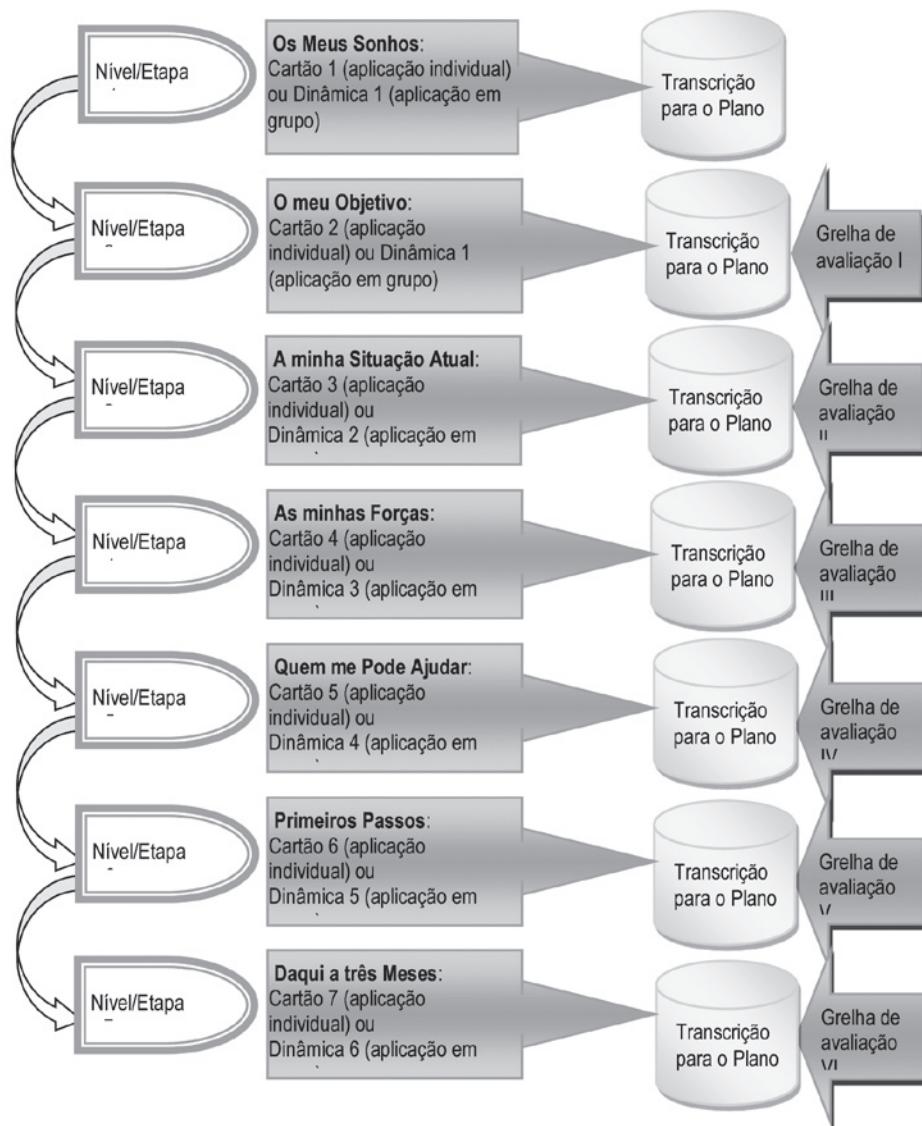
Sessão 7 - A Viagem - Avaliação Final

Na transição entre cada nível/etapa principal, surgem grelhas de auto avaliação com base num sistema de créditos, que viabilizam ou inviabilizam a transição para o nível/etapa seguinte. Quando não se consegue atingir o número de créditos suficientes para passar para o nível seguinte é recomendado ao utilizador que volte ao nível em questão e que reformule os critérios onde não obteve sucesso. Só depois de atingir os créditos necessários deverá passar ao nível/etapa seguinte. Estas grelhas destinam-se ao preenchimento por todos os utilizadores, independentemente do formato de aplicação em causa. Cada grelha está identificada com a etapa a que se refere.

Para efeitos de follow-up, recomenda-se a utilização da Grelha de Auto avaliação 7 (Follow-Up), que permite uma autoavaliação de todo o processo e do nível de empenho e motivação dedicados ao cumprimento do plano.

Na página seguinte apresenta-se um esquema resumo da aplicação do pack “Faz-te à Vida”.

ESQUEMA DO PACK “FAZ-TE À VIDA”:



6.1.1 O PLANO

O plano de ação constitui a estrutura de base do processo de construção do projeto de vida: é o “esqueleto” a partir do qual é organizada e estruturada a informação.

É constituído por 7 níveis ou etapas principais, que funcionam como orientadoras e permitem uma organização eficaz da informação e dos passos necessários para se atingir um objetivo ou meta.

Todos os níveis/etapas são sequenciais: deve começar-se sempre pelo nível/etapa 1: Os meus Sonhos e prosseguir sequencialmente até ao nível/etapa 7: Daqui a três Meses, sem saltar nenhum nível/etapa pelo caminho e recorrendo aos materiais de apoio (dinâmicas de grupo e/ou cartões e grelhas de auto avaliação) para uma organização estruturada da informação necessária à construção do plano.

Segue-se uma breve explicação sobre os níveis/etapas que constituem o plano e algumas sugestões quanto à sua aplicação.

Nível/Etapa 1: Os meus Sonhos

Este deve constituir o ponto de partida. Os sonhos são essenciais a qualquer pessoa. Para que haja objetivos tem que haver sonhos. A diferença reside na capacidade de perceber até que ponto os nossos sonhos são possíveis de se tornar realidade convertendo-se em objetivos possíveis de atingir. É importante que os jovens reflitam sobre o que idealizam para a sua vida e que coisas poderão começar a fazer para passar do idealizado ao concretizável.

Nível/Etapa 2: A minha Meta

Na sequência da análise inicial sobre os sonhos e a importância destes enquanto “motor” da vida, é agora importante que os jovens reflitam sobre que objetivos ou metas poderão traçar para que as suas vidas caminhem em direção aos seus sonhos ou aquilo que consideram mais importante para a sua qualidade de vida. Trata-se da primeira perspetivação do futuro: onde

quero chegar e quando pretendo atingir essa meta.

A definição temporal da meta é relevante, no sentido em que facilita a organização num *continuum* de tempo e a programação de ações consistentes com a meta pretendida, ao longo do tempo disponível. Contudo, para efeitos de uma monitorização eficaz das ações a desenvolver e no sentido da promoção da motivação para o cumprimento do plano, é importante que numa fase inicial, as metas se situem num horizonte máximo de um ano.

A experiência, de trabalho no terreno, parece indicar que, quem está habituado a viver no presente, pensando essencialmente no aqui e no agora, sem hábitos de planificação de futuro, desmotiva com facilidade perante a hipótese de uma gratificação distante no tempo. Quando se começa a trabalhar com o “Faz-te à Vida”, é importante ter presente este fator e aquando da definição das metas, tentar manter alguma proximidade temporal, precisamente para prevenir a potencial desmotivação quando os resultados tardam a surgir devido à distância temporal da meta. Deste modo, quando se trata de jovens, recomenda-se até que as primeiras metas definidas tenham um horizonte temporal máximo de seis meses. Isto facilita a apropriação do plano pelos jovens: o essencial é que, interiorizem o processo nas suas diferentes fases e desenvolvam as competências necessárias para o replicar sempre que necessitarem de definir outras metas e traçar outros programas de ação.

Nível/Etapa 3: A minha Situação Atual

O paralelismo entre a situação que se vive no presente e a meta onde se pretende chegar constitui um passo importante para a percepção do caminho que se tem de percorrer. Pretende-se aqui, que os jovens procedam à descrição do ponto de partida face ao objetivo pretendido.

É pedido que reflitam sobre a fase em que se encontram, bem como sobre a distância a que pensam encontrar-se relativamente à meta que pretendem alcançar. Esta reflexão deve abranger todas as áreas de vida que, de

algum modo, se relacionam com a meta pretendida. Trata-se de um olhar abrangente sobre as suas realidades, fundamental para a organização de um plano de ação: se não souberem onde estão, dificilmente conseguirão perceber para onde terão que caminhar.

Nível/Etapa 4: As Minhas Forças

O auto conhecimento é um requisito importante na perspetivação do futuro. Para uma construção consistente de um projeto de vida, é fundamental perceber as competências e saberes que já se possui, bem como as necessidades ou pontos a melhorar.

A autodeterminação implica auto conhecimento e este implica a consciência de que a aprendizagem é um processo contínuo ao longo da vida. Todas as pessoas mudam, de acordo com as experiências e as aprendizagens, formais e informais, que lhe são proporcionadas nas diferentes áreas e fases da vida.

Deste modo, perceber as competências e saberes (pontos fortes) e as necessidades (pontos fracos ou a melhorar) que se possui nesta fase concreta da vida, é essencial para se perceber as forças (interiores) que podem ajudar a atingir o objetivo traçado. Esta reflexão deve abranger todas as áreas de vida que possam estar relacionadas com a meta pretendida.

Nível/Etapa 5: Quem me Pode Ajudar

Depois de uma reflexão mais interiorizada, realizada na etapa anterior, pretende-se agora que os jovens reflitam sobre o exterior, o meio à sua volta.

Pretende-se que cada um proceda ao levantamento da rede de suporte, identificando a quem poderá recorrer para o ajudar a concretizar o seu objetivo.

Esta reflexão abarca todos os suportes possíveis, desde os naturais, aos sociais e institucionais: é pedido que pensem quem, nos diferentes contextos da sua vida, relacionados com a meta que pretendem alcançar, poderá, de

algum modo, auxiliar na concretização do objetivo. Não se trata apenas de identificar um amigo, um familiar ou uma namorada em quem poderão delegar algumas tarefas do seu plano de ação, mas também que pensem em estruturas e/ou serviços da comunidade que poderão ter um papel relevante no caminho para a sua meta.

Etapa/Nível 6: Primeiros Passos

Concluído todo o processo de levantamento de informação, chegou a hora de começar a definir o programa de ação. Este surge na sequência do levantamento já efetuado e deverá ser realizado, numa primeira fase, através da definição de objetivos de curto prazo ou etapas complementares, direcionadas para a meta que se pretende alcançar.

Agora que os jovens já possuem a informação essencial, é-lhes então pedido que comecem por identificar os primeiros passos que terão que dar para chegar à meta pretendida.

Para cada um dos passos, os jovens terão que definir também o modo como pretendem implementá-lo na prática, que ações terão que realizar e quem será responsável pelo seu desenvolvimento.

Nível/Etapa 7: Daqui a 3 Meses

Esta etapa constitui a continuidade lógica da anterior e pretende dar sequência ao programa de ação. Pretende-se proceder à definição de objetivos de médio prazo, na sequência dos primeiros passos e direcionados para a meta final. É mais uma ajuda na planificação e pretende constituir um marco intermédio na programação e na avaliação do processo.

A realização desta etapa regula-se pelos mesmos moldes da etapa anterior.

6.1.2 OS CARTÕES

Os cartões têm por objetivo facilitar a recolha e a organização da informação necessária ao cumprimento de cada nível principal. Englobam-se nos materiais de suporte à construção dos projetos de vida.

Estes cartões são sempre antecedentes do nível/etapa a que se referem e pretendem levar o seu utilizador a refletir sobre cada nível/etapa, propondo tarefas facilitadoras da estruturação de cada passo a dar com vista à concretização do objetivo.

Segue-se uma breve descrição dos cartões e algumas sugestões de utilização dos mesmos.

Cartão 1: Identificar os meus Sonhos

Este cartão antecede o Nível/Etapa: Os meus Sonhos.

A sua tarefa remete para a importância dos sonhos na organização dos projetos de vida e pretende ajudar os jovens a identificar os sonhos que têm para as suas vidas.

Deste modo, a tarefa do cartão implica uma reflexão no sentido dos jovens perceberem quais os sonhos que podem mais facilmente tornar-se realidade, ou seja, cuja concretização depende maioritariamente das suas ações e não de fatores externos, como a sorte ou outros.

Este cartão não está sujeito a auto avaliação com recurso a uma grelha, uma vez que os sonhos fazem parte de cada pessoa, das suas vivências, da sua realidade e não existe uma fórmula para os avaliar - o essencial é que cada jovem perceba quais dos seus sonhos poderão ser operacionalizados.

No decorrer da tarefa, os jovens deverão anotar a informação produzida, ou seja, os seus sonhos, no que se refere ao seu futuro pessoal, profissional, familiar, económico e/ou outros e transcrevê-la resumidamente para o plano.

Cartão 2: Clarificar Opções

Este cartão antecede o Nível/Etapa: A minha Meta.

A sua tarefa está concebida para funcionar como uma ajuda na definição da opção/meta mais adequada para o início da construção de um projeto de vida.

Solicita-se aos jovens que pensem em duas metas, relacionadas com os seus sonhos, que gostariam de atingir no prazo máximo de um ano. Depois de identificadas as duas opções possíveis, utiliza-se a tabela para atribuir uma pontuação a cada uma dessas opções ou metas. A opção em que cada jovem obtiver o resultado mais elevado será aquela que terá maiores possibilidades de ser concretizada e deverá constituir o objetivo do seu plano.

Terminada a tarefa, os jovens deverão transcrever a sua meta para o plano e avançar para a Grelha de auto avaliação 1.

Cartão 3: Definir a Situação Atual, com base no Objetivo Identificado

Este cartão antecede o Nível/Etapa: A minha Situação Atual.

A sua tarefa está definida de modo a ajudar os jovens a definir como estão as suas vidas atualmente, nas áreas pessoal, educacional, social e vocacional/profissional, que estejam relacionadas com a meta que pretendem atingir.

A premissa de base é de que saber o ponto de partida, constitui uma ajuda valiosa na clarificação do caminho a percorrer até à meta final que se pretende alcançar.

No decorrer da tarefa, os jovens deverão recorrer à grelha apresentada para melhor sistematizar a informação necessária.

Terminada a tarefa, os jovens deverão transcrever a sua situação atual para o plano e avançar para a Grelha de auto avaliação 2.

Cartão 4: Identificar os Pontos Fortes (Forças) e as Necessidades

Este cartão antecede o Nível/Etapa: As minhas Forças.

A sua tarefa tem por objetivo ajudar os jovens a identificar as suas forças (pontos fortes) e as suas necessidades (coisas que precisa de fazer ou de mudar) com vista ao alcance da meta traçada.

Pretende sensibilizar para a importância da tomada de consciência das coisas que cada jovem tem a seu favor e daquelas que precisa de mudar ou desenvolver, com vista a uma perceção mais apurada do caminho a percorrer até à meta pretendida.

No decorrer da tarefa, os jovens deverão recorrer à grelha apresentada para melhor sistematizar os seus pontos fortes (forças) e os seus pontos fracos (necessidades) em cada uma das áreas de vida que se relacionem com o objetivo/meta pretendido.

Terminada a tarefa, os jovens deverão transcrever as suas forças para o plano e avançar para a Grelha de auto avaliação 3.

Cartão 5: Identificar Ajudas de outras Pessoas ou Entidades

Este cartão antecede o Nível/Etapa: Quem me pode Ajudar.

A tarefa proposta pretende ser um auxílio na identificação, por parte dos jovens, da sua rede de suporte, ou seja, das pessoas ou entidades que de alguma forma os podem ajudar e/ou facilitar no percurso para a meta que pretendem alcançar.

Pretende, também, sensibilizar para a importância de clarificar as ajudas com que se pode contar, para uma planificação consistente do caminho a percorrer até à meta final.

No decorrer da tarefa, os jovens deverão recorrer à grelha apresentada para melhor sistematizar os apoios com que pensam poder contar em cada uma das áreas referidas.

Terminada a tarefa, os jovens deverão transcrever para o plano, as ajudas com que podem contar no seu percurso até ao objetivo traçado e avançar para a Grelha de auto avaliação 4.

Cartões 6 e 7: Subindo a Montanha I e Subindo a Montanha II

Estes cartões, compilados num único modelo que simula uma escalada em montanha, antecedem os Níveis/Etapas: Primeiros Passos e Daqui a 3 Meses, respetivamente.

As tarefas propostas têm continuidade entre si e apresentam-se de acordo com uma sequência temporal. Para tornar mais clara a separação entre os dois níveis/etapas, existe um desnível na figura da montanha, em que o primeiro patamar da escalada se refere à tarefa “Subindo a Montanha I”, relacionada com o nível/etapa: Primeiros Passos e o segundo patamar que se refere à tarefa “Subindo a Montanha II”, relacionado com o nível/etapa: Daqui a 3 meses.

A alusão à montanha e à escalada pretende ajudar os jovens a definir e visualizar as últimas duas etapas que têm que percorrer para alcançarem as suas metas.

A operacionalização das tarefas Subindo a Montanha I e Subindo a Montanha II é idêntica. Este percurso requer que pensem nas ações que terão que desenvolver, na forma como as vão colocar em prática, nas tarefas que terão que fazer e com quem poderão contar.

As tarefas propostas remetem igualmente para a antecipação dos resultados prováveis das ações que pretendem desenvolver, uma vez que esta perceção poderá revelar-se fundamental para a realização de eventuais ajustes ao plano.

Terminada a tarefa “Subindo a Montanha I”, os jovens deverão transcrever para o plano, o seu programa de ação - Primeiros Passos e avançar para a Grelha de auto avaliação 5.

Terminada a tarefa “Subindo a Montanha II”, os jovens deverão transcrever para o plano, o seu programa de ação - Daqui a 3 Meses e avançar para a Grelha de auto avaliação 6.

6.1.3 SESSÕES COM DINÂMICAS DE GRUPO

As dinâmicas de grupo podem revelar-se particularmente interessantes quando se pretende trabalhar a construção de projetos de vida com um grupo de jovens, em

várias sessões coletivas. Numa lógica de trabalho continuado com um grupo de jovens (uma turma, por exemplo), o processo poderá ser mais motivante para os jovens se a recolha e sistematização da informação necessária ao desenvolvimento dos planos individuais, for realizada numa lógica mais interativa.

Assim, foi selecionado e compilado um conjunto de dinâmicas de grupo, organizadas em sete sessões, que preenchem os mesmos objetivos dos cartões e que, à semelhança destes, estão orientadas para facilitar a estruturação de cada passo a dar com vista à concretização do objetivo ¹.

Todas as sessões implicam, para além das dinâmicas, um período de reflexão em grupo, destinado à sistematização da informação recolhida.

As dinâmicas destinam-se a ser utilizadas em 7 sessões de grupo com a duração de 90 minutos cada. A periodicidade entre as sessões não deverá ser superior a uma semana, de forma a assegurar a fluidez necessária à concretização dos planos.

Neste tipo de aplicação do recurso, em grupo/turma, as dinâmicas de grupo são utilizadas em substituição dos cartões. Só quando um jovem não consiga completar uma etapa através da informação recolhida nas dinâmicas de grupo ou quando refira ou demonstre não se sentir confortável na exploração de uma área em conjunto com outros jovens, é que deve ser remetido para uma abordagem individualizada, recorrendo-se ao cartão da etapa respetiva, para que possa completar a etapa a tempo de se juntar novamente ao grupo na próxima sessão.

Segue-se uma apresentação sumária das sete dinâmicas integradas no “Faz-te à Vida”.

Sessão 1 Dinâmica: Onde quero Chegar - Os meus Sonhos e a minha Meta

Esta sessão antecede o Nível/Etapa: Os meus Sonhos e o Nível/Etapa: A minha Meta e está definida de forma a possibilitar a recolha de informação com vista ao cumprimento destes dois níveis/etapas do plano.

Os objetivos desta sessão são, por um lado a apresentação do técnico, dos jovens

e do recurso, por outro lado, a promoção do conhecimento recíproco dos jovens, por parte do técnico, e dos jovens entre si, de forma a estabelecer a base de um grupo cooperativo e colaborador e ainda a identificação de um objetivo/meta que se pretenda atingir a curto, médio ou longo prazo (no máximo de 1 ano de distância). É também recomendável a explicitação do direito à confidencialidade, clarificando que quem não se sentir confortável em alguma fase do processo em grupo, poderá sempre realiza-la individualmente, também com o apoio do técnico.

As dinâmicas propostas para esta sessão são a “Autobiografia Relâmpago” (dinâmica quebra gelo e de apresentação) e o “Brasão das Armas”, dinâmica a partir da qual se irá recolher a informação necessária para dar início aos planos individuais.

Concluídas as dinâmicas e a reflexão, cada jovem deverá transcrever sumariamente a informação para o seu Plano, completando os campos “Os meus Sonhos” e “A minha Meta” e avançar para a Grelha de Auto avaliação 1.

Se nesta grelha não forem obtidos os créditos necessários à progressão de nível/etapa, o jovem deverá ser encaminhado para uma sessão individualizada, em que deverá refazer os níveis com recurso aos cartões respetivos, seguindo as suas instruções. Concluída a tarefa do cartão 2, deverá voltar a preencher a Grelha de Auto avaliação 1.

Esta sessão individualizada deverá ocorrer numa data próxima da sessão de grupo realizada, de forma a não comprometer o percurso do jovem com o seu grupo: pretende-se dar ao jovem a oportunidade de completar os níveis a tempo de se juntar novamente ao grupo na próxima sessão agendada.

Sessão 2 Dinâmica: O Ponto em que Estou - Situação inicial

Esta sessão antecede o Nível/Etapa: A minha Situação Atual e está definida de forma a possibilitar a recolha de informação com vista ao cumprimento deste nível/etapa do plano.

Os objetivos desta sessão consistem em encarar o objetivo como forma de ultrapassar uma necessidade atual; perceber a situação atual em relação ao objetivo/

meta traçado e em identificar a forma como a situação atual se relaciona com esse objetivo/meta.

As dinâmicas propostas para esta sessão são “Onde me Posiciono” e o “Chapéu das Posses”. Ambas as dinâmicas estão definidas para possibilitarem a recolha da informação necessária ao desenvolvimento dos planos individuais e ao cumprimento do Nível/Etapa a que correspondem.

Concluídas as dinâmicas e a reflexão, cada jovem deverá transcrever sumariamente a informação para o seu Plano, completando o campo “A minha situação Atual” e avançar para a Grelha de Auto avaliação 2.

Se nesta grelha não forem obtidos os créditos necessários à progressão de nível/etapa, o jovem deverá ser encaminhado para uma sessão individualizada, em que deverá refazer o nível/etapa com recurso ao cartão respetivo, seguindo as suas instruções. Concluída a tarefa do cartão 3, deverá voltar a preencher a Grelha de Auto avaliação 2.

Esta sessão individualizada deverá ocorrer numa data próxima da sessão de grupo realizada, de forma a não comprometer o percurso do jovem com o seu grupo: pretende-se dar ao jovem a oportunidade de completar o nível a tempo de se juntar novamente ao grupo na próxima sessão agendada.

Sessão 3 Dinâmica: Pontos Fortes e Necessidades - As Minhas Forças

Esta sessão antecede o Nível/Etapa: As minhas Forças e está definida de forma a possibilitar a recolha de informação com vista ao cumprimento deste nível/etapa do plano.

Os seus objetivos consistem na promoção do conhecimento do próprio (identificação dos pontos fortes, como uma mais valia para alcançar objetivos) e no reconhecimento de pontos fortes e de pontos fracos.

A dinâmica proposta para esta sessão é a “Cabeça, Coração e Mãos”, que está definida de modo a facilitar a recolha da informação necessária ao desenvolvimento dos planos individuais e ao cumprimento do Nível/Etapa a que corresponde.

Concluída a dinâmica e a reflexão, cada jovem deverá transcrever sumariamente a informação para o seu Plano, completando o campo “As minhas Forças” e avançar para a Grelha de Auto avaliação 3.

Se nesta grelha não forem obtidos os créditos necessários à progressão de nível/etapa, o jovem deverá ser encaminhado para uma sessão individualizada, em que deverá refazer o nível/etapa com recurso ao cartão respetivo, seguindo as suas instruções. Concluída a tarefa do cartão 4, deverá voltar a preencher a Grelha de Auto avaliação 3.

Uma vez mais, esta sessão individualizada deverá ocorrer numa data próxima da sessão de grupo realizada, de forma a não comprometer o percurso do jovem com o seu grupo: pretende-se dar ao jovem a oportunidade de completar o nível a tempo de se juntar novamente ao grupo na próxima sessão agendada.

Sessão 4 Dinâmica: A Rede de Suporte - Quem me pode Ajudar?

Esta sessão antecede o Nível/Etapa: Quem me pode Ajudar e está definida de forma a possibilitar a recolha de informação com vista ao cumprimento deste nível/etapa do plano.

Os objetivos desta sessão assentam na identificação de pessoas e instituições que podem ajudar à concretização dos objetivos de cada jovem, na identificação do tipo de ajuda que cada pessoa ou instituição pode dar e na definição de condições para chegar às ajudas pretendidas.

A dinâmica proposta para esta sessão é um *Brainstorming*, conduzido de forma a facilitar a recolha da informação necessária ao desenvolvimento dos planos individuais e ao cumprimento do Nível/Etapa a que corresponde.

Concluída a dinâmica e a reflexão, cada jovem deverá transcrever sumariamente a informação para o seu Plano, completando o campo “Quem me pode Ajudar” e avançar para a Grelha de Auto avaliação 4.

Se nesta grelha não forem obtidos os créditos necessários à progressão de nível/eta-

pa, o jovem deverá ser encaminhado para uma sessão individualizada, em que deverá refazer o nível/etapa com recurso ao cartão respetivo, seguindo as suas instruções. Concluída a tarefa do cartão 5, deverá voltar a preencher a Grelha de Auto avaliação 4.

Esta sessão individualizada deverá ocorrer numa data próxima da sessão de grupo realizada, de forma a não comprometer o percurso do jovem com o seu grupo: pretende-se dar ao jovem a oportunidade de completar o nível a tempo de se juntar novamente ao grupo na próxima sessão agendada.

Sessão 5 Dinâmica: O Percurso - Primeiros Passos

Esta sessão antecede o Nível/Etapa: Primeiros Passos e está definida de forma a possibilitar a recolha de informação com vista ao cumprimento deste nível/etapa do plano.

Os objetivos desta sessão consistem no desenvolvimento da capacidade de planeamento, de previsão e de prevenção de problemas; na identificação do que são riscos e do que é apenas falta de informação disponível; na definição de passos para alcançar o objetivo/meta e na deteA dinâmica proposta para esta sessão é a “Subindo a Montanha”, que será conduzida de forma a facilitar a recolha da informação necessária ao desenvolvimento dos planos individuais e ao cumprimento do Nível/Etapa a que corresponde.

Concluída a dinâmica e a reflexão, cada jovem deverá transcrever sumariamente a informação para o seu Plano, completando o campo “Primeiros Passos” e avançar para a Grelha de Auto avaliação 5.

Se nesta grelha não forem obtidos os créditos necessários à progressão de nível/etapa, o jovem deverá ser encaminhado para uma sessão individualizada, em que deverá refazer o nível/etapa com recurso ao cartão respetivo, seguindo as suas instruções. Concluída a tarefa do cartão 6, deverá voltar a preencher a Grelha de Auto avaliação 5.

Esta sessão individualizada deverá ocorrer numa data próxima da sessão de grupo realizada, de forma a não comprometer o percurso do jovem com o seu grupo: pretende-se dar ao jovem a oportunidade de completar o nível a tempo de se juntar novamente ao grupo na próxima sessão agendada.

Sessão 6 Dinâmica: A Montanha - Passos Seguintes

Esta sessão antecede o Nível/Etapa: Passos Seguintes e está definida de forma a possibilitar a recolha de informação com vista ao cumprimento deste nível/etapa do plano.

Os objetivos desta sessão consistem na identificação dos próximos passos necessários à concretização do objetivo/meta definido por cada jovem; na definição espacial e temporal dos próximos passos e ainda na perceção do caminho a seguir e da necessidade de cumprir uma etapa antes de avançar para atingir o objetivo/meta.

A dinâmica proposta para esta sessão é a “Cochichando a minha Pirâmide”, que está definida de modo a facilitar a recolha da informação necessária à conclusão da planificação individual de cada jovem e ao cumprimento do Nível/Etapa a que corresponde.

Concluída a dinâmica e a reflexão, cada jovem deverá transcrever sumariamente a informação para o seu Plano, completando o campo “Passos Seguintes” e avançar para a Grelha de Auto avaliação 6.

Se nesta grelha não forem obtidos os créditos necessários à progressão de nível/etapa, o jovem deverá ser encaminhado para uma sessão individualizada, em que deverá refazer o nível/etapa com recurso ao cartão respetivo, seguindo as suas instruções. Concluída a tarefa do cartão 7, deverá voltar a preencher a Grelha de Auto avaliação 6.

Esta sessão individualizada deverá ocorrer numa data próxima da sessão de grupo realizada, de forma a não comprometer o percurso do jovem com o seu grupo: pretende-se dar ao jovem a oportunidade de completar o nível a tempo de se juntar novamente ao grupo na próxima sessão agendada.

Sessão 7 Dinâmica: A Viagem - Avaliação Final

Esta sessão finaliza o processo de construção dos planos individuais.

Os seus objetivos centram-se na reflexão acerca da pertinência das sessões realizadas, na construção dos projetos de vida dos jovens e na autoavaliação dos percursos realizados.

A dinâmica proposta para esta sessão é o “Barco”, que funciona como motor da reflexão sobre o percurso individual de cada jovem neste processo.

Após a reflexão, cada jovem deverá elaborar um Contrato, em que se compromete a cumprir a sua meta nos tempos definidos. Os contratos funcionam como uma forma simbólica de cada elemento do grupo se comprometer a seguir o trajeto que desenhou ao longo das sessões.

6.1.4 AUTO AVALIAÇÃO - GRELHAS

A transição entre cada nível/etapa principal do “Faz-te à Vida” é realizada através das grelhas de auto avaliação. Estas assentam num sistema de créditos, adquiridos mediante o cumprimento dos critérios considerados essenciais para uma operacionalização correta de cada etapa e destinam-se a promover a auto avaliação e a viabilizar (ou inviabilizar) a transição para o nível/etapa seguinte.

As grelhas surgem sempre após a realização das tarefas de cada cartão ou de cada dinâmica de grupo, consoante a forma de aplicação e destinam-se ao preenchimento por todos os utilizadores, independentemente do formato de aplicação em causa.

No que se refere à transição, e como já foi referido, sempre que um jovem não consegue atingir o número de créditos suficientes para passar para o nível seguinte é recomendado que volte ao nível em questão e que reformule os critérios onde não obteve sucesso. Só depois de atingir os créditos necessários deverá passar ao nível/etapa seguinte.

Segue-se uma apresentação sumária das sete grelhas integradas no “Faz-te à Vida”.

Grelha de Auto avaliação 1

Esta grelha destina-se à autoavaliação do cartão 2 ou da sessão 1 e relaciona-se com o nível/etapa “A minha Meta”.

Os critérios de sucesso definidos pretendem orientar o jovem para as características

fundamentais de um objetivo/meta: A minha meta está definida temporalmente (identifiquei quando pretendo alcançá-la); A minha meta relaciona-se com os meus sonhos e A minha meta está ao meu alcance (medido através da pontuação obtida no cartão 2).

Grelha de Auto avaliação 2

Esta grelha destina-se à autoavaliação do cartão 3 ou da sessão 2 e relaciona-se com o nível/etapa “A minha Situação Atual”.

Os critérios de sucesso definidos pretendem orientar o jovem para os aspetos presentes na sua vida, no momento em que se encontra e para a ligação destes com os seus sonhos e a meta que pretende atingir. Estes são considerados os parâmetros de referência para a operacionalização eficaz da etapa a que se refere: A minha situação atual relaciona-se com um sonho que gostaria de realizar; A minha meta é uma forma de ultrapassar uma necessidade atual; A minha situação atual proporciona hipóteses de alcançar a meta (das coisas que faço agora, há alguma que me possa ajudar a chegar onde quero).

Grelha de Auto avaliação 3

Esta grelha destina-se à autoavaliação do cartão 4 ou da sessão 3 e relaciona-se com o nível/etapa “As minhas Forças”.

Os critérios de sucesso definidos: As minhas forças são uma mais-valia para alcançar a meta que pretendo; Reconheço as minhas dificuldades e Identifico formas de lidar com as minhas dificuldades, pretendem orientar o jovem para os aspetos fundamentais ao cumprimento do nível/etapa a que se referem.

Grelha de Auto avaliação 4

Esta grelha destina-se à autoavaliação do cartão 5 ou da sessão 4 e relaciona-se com o nível/etapa “Quem me pode Ajudar”.

Os critérios de sucesso definidos: Identifico pelo menos três pessoas ou instituições que me podem ajudar; Consigo identificar o tipo de ajuda que cada pessoa ou instituição me pode dar e Tenho meios ou condições para chegar às ajudas pretendidas, visam demonstrar ao jovem que este conseguiu identificar, ou não, a rede de suporte essencial à construção do seu projeto de vida.

Grelha de Auto avaliação 5

Esta grelha destina-se à autoavaliação do cartão 6 ou da sessão 5 e relaciona-se com o nível/etapa “Primeiros Passos”.

Os critérios de sucesso definidos: Identifico o ponto de partida necessário para alcançar o meu objetivo; Os meus primeiros passos estão identificados no tempo (quando vão ter lugar); Os meus primeiros passos podem ser observados na prática; Os meus primeiros passos estão relacionados com as etapas anteriores, promovem a perceção do jovem sobre a consistência do seu caminho.

Grelha de Auto avaliação 6

Esta grelha destina-se à autoavaliação do cartão 7 ou da sessão 6 e relaciona-se com o nível/etapa “Passos Seguintes”.

Os critérios de sucesso definidos: Os passos seguintes estão identificados temporalmente; Consigo perceber se me estou a afastar do caminho definido; Consigo perceber se conclui um passo e posso avançar para o seguinte; Sei o que fazer para avançar para cada um dos passos, consolidam a **perceção do jovem sobre a consistência do seu caminho** e avaliam a sua perceção em relação ao futuro.

Grelha de Auto avaliação 7

Definida como uma forma de operacionalizar o follow-up dos percursos individuais, esta grelha tem o duplo objetivo de avaliar se a meta traçada foi atingida e de avaliar

o nível de empenho e motivação sentido durante o processo.

A reflexão sobre o cumprimento do plano possibilita aos jovens pistas valiosas sobre as coisas que resultaram e devem ser replicadas no futuro e sobre as coisas que não funcionaram e precisam de alterar ou reformular, com vista ao alcance dos objetivos pretendidos.

6.2 APLICAÇÃO DO PACKAGE

Este é um instrumento com alguma plasticidade, tanto no que se refere ao público-alvo, como ao facto de poder ser utilizado de forma individual ou de grupo e ainda no que se refere ao contexto espaço-geográfico.

Não havendo um intervalo definido quanto à idade do público que poderá utilizar este instrumento e tendo presente os resultados do seu processo interno de validação, em que foram os mais jovens, aqueles que obtiveram uma taxa de sucesso mais baixa, recomenda-se que quando utilizado de forma individual, o jovem tenha uma idade igual ou superior a 14 anos.

6.2.1 ÂMBITO DE APLICAÇÃO

Este recurso, como já foi referido, é um instrumento que poderá ser utilizado por jovens a partir dos 12 anos de idade ou qualquer adulto desde que tenha conhecimentos mínimos de literacia (saber ler, compreender e saber escrever).

Tem uma abrangência a nível individual ou grupal, isto é, poderá ser utilizado individualmente ou por grupos. Quando utilizado individualmente, aconselha-se a mediação do técnico² na organização da informação a adquirir, através dos cartões e das grelhas de avaliação. Quando utilizado em grupo é imprescindível a presença do técnico, não só, para colaborar na condução do processo de construção mas, principalmente, para orientar as dinâmicas.

2 Consultar ponto 6.2.1.2.3 “Perfil de competências do técnico”

Em termos espaço-geográficos poderá ser aplicado em qualquer situação desde que com a mesma se pretenda construir um projeto de vida. Poderá ser numa escola, numa associação ou noutra qualquer espaço onde haja dinâmicas empreendedoras e promotoras de competências. É necessário apenas uma sala com lugares sentados para todos os participantes do grupo, com mesas em que possam escrever e algum espaço extra para as movimentações que algumas dinâmicas implicam.

6.2.1.1 AUTO APLICAÇÃO

A auto-aplicação consiste no facto de ser o próprio, autonomamente, a apropriar-se do instrumento e a organizar a informação.

Para que haja um bom aproveitamento do recurso, quando utilizado de forma autónoma, é importante que o seu utilizador faça uma leitura prévia no que se refere aos instrumentos a utilizar e como os aplicar. Para o efeito poderá consultar o tutorial criado³ onde terá as informações de base, redigidas de forma simples e objetiva.

No tutorial, o utilizador tomará conhecimento da existência de 7 Cartões, sendo que o sexto e o sétimo se encontram no mesmo suporte, delimitados pela primeira e segunda montanha (respetivamente os primeiros passos e daqui a três meses), um Plano de Ação e 7 grelhas de avaliação. O tutorial alerta também para o facto de que, para haver sucesso, o processo deverá ser seguido de forma coerente, recorrendo para tal à ordem cronológica, tanto dos cartões como das grelhas de avaliação, seguindo todas as instruções dadas nestes instrumentos de suporte.

Recomenda-se contudo, que a sua primeira utilização do pack “Faz-te à Vida” seja conduzida com mediação técnica, de forma a melhor preparar o jovem utilizador para uma utilização autónoma futura.

Independentemente da forma de aplicação, a mediação técnica é sempre recomendável, sobretudo no primeiro contacto com o “Faz-te à Vida”, funcionando como orientação e motivação para uma construção eficiente de projetos de vida.

Esquema de Utilização do Pack “Faz-te à Vida”:

Nível/Etapa	Formas de Utilização		Avaliação
	Individual (autónoma ou com apoio técnico) ¹	Em grupo	
1.Os Meus Sonhos	Cartão “Os meus Sonhos”	Onde quero Chegar - Os meus Sonhos e a minha Meta	
2.A Minha Meta	Cartão “Clarificar Opções”		Grelha I
3.A minha Situação Atual	Cartão “Definir a Situação Atual, com base no Objetivo Identificado”	O Ponto em que Estou - Situação inicial	Grelha II
4.As minhas Forças	Cartão “Identificar os Pontos Fortes (Forças) e as Necessidades”	Pontos Fortes e Necessidades - As Minhas Forças	Grelha III
5.Quem me pode Ajudar	Cartão “Identificar Ajudas de outras Pessoas ou Entidades”	A Rede de Suporte - Quem me pode Ajudar?	Grelha IV
6.Daqui a três Meses	Cartão “Subindo a Montanha I”	O Percorso - Primeiros Passos	Grelha V
7.Passos Seguintes	Cartão “Subindo a Montanha II”	A Montanha - Passos Seguintes	Grelha VI
Relexão sobre o processo		A Viagem - Avaliação Final	
Follow-Up	Grelha VII		

6.2.1.2 APLICAÇÃO COM MEDIAÇÃO TÉCNICA

O técnico deverá ser um facilitador do processo, este não deverá constituir-se enquanto fonte de conhecimento mas enquanto desbloqueador do conhecimento do outro.

As suas principais funções são as de motivar, orientar e mediar. Motivar para a cons-

trução de projetos de vida, orientar nas diferentes etapas e mediar todo o percurso quer seja ao nível das competências do beneficiário quer seja ao nível dos recursos existentes ou ainda na estruturação do caminho a seguir face ao objetivo

O técnico deverá orientar o jovem para a autorreflexão contribuindo para que este construa o seu próprio percurso. Isto é, o técnico não deverá ter as respostas, mas sim motivar o jovem para que este de forma autónoma encontre essas respostas.

6.2.1.2.1 APLICAÇÃO INDIVIDUAL

O mediador técnico que orientará o processo da criação de um projeto de vida, quando realizado individualmente, deverá explicar ao jovem a sequência a seguir, assim como o que cada objeto/instrumento representa e como e quando os aplicar, de acordo com o esquema de aplicabilidade apresentado em 6.2.1.1 (Auto aplicação).

Seguidamente deverá orientar o jovem, nas diferentes etapas, induzindo uma reflexão que permita ser o jovem a concluir o que é importante em cada uma das etapas. Todo o processo será acompanhado pelo técnico com recurso aos diferentes instrumentos necessários a cada etapa.

6.2.1.2.2 APLICAÇÃO EM GRUPO

Quando aplicado em grupo, poderão acontecer duas situações: todos os elementos do grupo acompanham o processo ou elemento/s do grupo não consegue/m acompanhar o processo na transição, de qualquer etapa. Não obstante tratar-se de um conjunto de dinâmicas de grupo, salvaguarda-se a privacidade individual de cada pessoa, na medida em que lhe é dada a opção de não participar nos momentos de partilha, sendo orientada para a aplicação individualizada.

Quando todo o grupo acompanha o processo, o técnico deverá:

- Apresentar a dinâmica;
- Mediar a situação de análise e de sistematização de ideias;

- Orientar para a Transcrição para o Plano de Ação;
- Motivar para a Avaliação, a realizar através da respetiva grelha.

Quando há elementos do grupo que não acompanham alguma fase do processo, o técnico deverá:

- Apresentar a dinâmica;
- Mediar a situação de análise e de sistematização de ideias;
- Reorientar o jovem para o preenchimento do cartão e para a transcrição para o Plano de Ação;
- Motivar para a Avaliação, a realizar através da respetiva grelha.

Para esta segunda situação, em que o jovem, não conseguiu organizar informação apenas com recurso à dinâmica, tendo de recorrer ao cartão, deverá o técnico manter o seu papel de facilitador e de desbloqueador do conhecimento.

6.2.1.2.3 PERFIL DE COMPETÊNCIAS DO TÉCNICO

O técnico que acompanhe os processos de construção de projetos de vida deverá ser uma pessoa com formação para trabalhar com crianças e jovens na área da intervenção comunitária, (ex: professor, psicólogo, educador social, animador socio-cultural, outros).

Remete-se porém, para a importância do técnico reunir uma série de requisitos nas áreas pessoal, social e profissional, tendo presente a importância de fatores como sejam a empatia, o dinamismo e a flexibilidade.

Características recomendadas:

Ao nível pessoal

- Simplicidade: Ser livre de preconceitos;

- Confiante: Ser firme e entusiasta;
- Humilde: Não se sentir detentor de todo o saber;
- Ético: Ser detentor de um comportamento exemplar;
- Solidário: Saber compartilhar e valorizar o outro.

Ao nível social

- Persistente: Não deve recuar ao primeiro problema;
- Facilitador: Deve ser mobilizador e otimizador de recursos, potencialidades e iniciador de processos sociais;
- Atento: Deve ser bom observador da realidade, saber diagnosticar as situações individuais, familiares, grupais, sociais, comunitárias e institucionais;
- Mediador e catalisador: Deve ter a capacidade de intervir; antecipar, tomar iniciativa, improvisar, evoluir, estimular as forças coletivas;
- Imparcial: Deve ter uma boa capacidade de abstração;
- Prudente: Deve saber evitar atitudes precipitadas.

Ao nível profissional

- Saber trabalhar em equipa;
- Ser portador de conhecimentos e competências ao nível do saber, saber-ser e saber-estar;
- Ser bom negociador: Empático e relacional;
- Ser Flexível: Adaptar-se a qualquer situação;
- Ter Formação Adequada: Deve dominar as técnicas necessárias a todas as fases que compõem o projeto: diagnóstico, planificação, execução e avaliação;
- Ser detentor de formação ao longo da vida.

É de extrema importância que o técnico que acompanhe o grupo neste processo respeite o contexto, as características e as opções do grupo, sendo sempre discreto.

O seu estilo pessoal (aparência física, atitude e linguagem) deve estar adequado ao contexto cultural do grupo, para evitar constrangimentos e distanciamentos. A identificação do grupo com o técnico facilitará o trabalho, na medida em que proporcionará um clima de conforto e confiança aos participantes.

Deve ser um líder democrático, com uma visão de conjunto, com capacidade de tomar decisões, mediar conflitos, promover o diálogo, com o intuito de *“proporcionar assessoria técnica para que o grupo encontre resposta às suas necessidades e problemas, e se capacite para organizar e conduzir as suas próprias atividades”* (Ander-Egg, 1999: 12), sempre com vista à liberdade e à autonomia, num contexto de reciprocidade.

A capacidade de improvisação também deverá ser uma capacidade do técnico que acompanhe este grupo. O facto de não desistir, lutar e procurar soluções para as adversidades quotidianas, ligado ao conhecimento técnico, é uma das formas mais eficazes de ultrapassar os problemas e de ajudar os sujeitos (desde que as estratégias não ponham em causa os princípios éticos e estejam sempre associadas aos valores humanos).

De todas as características inerentes a este técnico, evidenciam-se a tolerância, a criatividade e empatia, seja pela atitude ou pela forma de cativar ou motivar os sujeitos.

CONCLUSÃO

A opção pela criação e desenvolvimento de um recurso Escolhas centrado na construção de projetos de vida, pretendeu ser um contributo para fazer face à dificuldade que muitos jovens apresentam, de olhar para o futuro e perspetivar a sua vida numa dimensão além do aqui e do agora.

Considera-se que foram obtidos resultados importantes, no sentido da abordagem dos resultados da experimentação, e do suporte às conclusões apresentadas, aspetos que possibilitam uma reflexão sobre a utilidade e aplicabilidade do recurso.

O package “Faz-te à Vida” foi concebido de modo à sua utilização constituir ganhos potenciais aos seus utilizadores, no que se refere à autodeterminação e ao *empowerment*, com contributos para a dinamização comunitária e a cidadania.

A construção de projetos de vida, finalidade a que responde diretamente, traduz-se na geração de benefícios para os utilizadores e para o conjunto da comunidade local, na medida em prepara os jovens para um melhor ajustamento social, desenvolvendo a tomada de decisão, a planificação e a capacidade de resiliência.

Do ponto de vista dos meios financeiros e técnicos necessários, o package “Faz-te à Vida” não implica uma mobilização acrescida de recursos humanos ou outros para a sua dinamização. O package contém todos os materiais necessários à sua utilização, quer em suporte informático, quer em suporte papel. O DVD contém todos os instrumentos digitalizados, de forma a poderem ser facilmente impressos em papel e utilizados sempre que necessário. Não são necessários recursos humanos específicos para a dinamização do package. Os técnicos habilitados para o trabalho com crianças e jovens nas áreas da intervenção comunitária e/ou da educação, poderão apropriar-se do recurso e dinamiza-lo nos seus territórios de intervenção, sempre que as características da população, com quem intervêm, remeterem para a necessidade de um trabalho ao nível da construção de projetos de vida. Não obstante, é sugerido um perfil geral de competências que o técnico deverá possuir para uma mediação eficaz dos processos e que corresponde praticamente ao perfil necessário para trabalhar com crianças e jovens na área da intervenção e da animação social e comunitária.

No que se refere à temporalidade, no processo de criação e desenvolvimento do

recurso, esteve sempre presente a preocupação com a sequência temporal das tarefas. Procurou-se conceber uma sequência realista e oportuna, em que facilmente fosse percebido o encadeamento entre as várias etapas propostas e respetivas tarefas e em que o sistema de avaliação contínua fosse facilmente verificável e suficientemente objetivo para fornecer *feedback* relevante aos seus utilizadores.

O “Faz-te à Vida” incorpora o princípio da inovação social, na medida em que está orientado para a promoção da inclusão social de jovens provenientes de contextos socioeconómicos mais vulneráveis, na perspetiva da igualdade e do reforço da coesão social. Trata-se também de um referencial de apoio à criação e desenvolvimento de iniciativas promotoras de *empowerment*. O seu processo de criação e desenvolvimento contou com a participação de jovens nas diferentes fases e com o apoio consultivo de outros parceiros a intervir na comunidade. O contributo de todos os envolvidos (jovens, professores, técnicos) nos processos de análise, experimentação e decisão influenciou positivamente a **conceção do recurso e a definição do seu formato e modo de implementação**.

A metodologia, assente nos planos centrados na pessoa, incorpora além destes, um conjunto de instrumentos de suporte direcionados para a promoção da autodeterminação dos utilizadores. O facto de poder estar disponível em suporte informático, de carácter lúdico pedagógico, constitui também um fator de inovação, uma vez que vai além da utilização clássica em formato papel e contribui para a motivação dos jovens no processo de construção dos seus projetos de vida. A inovação está também presente na plasticidade do recurso, de apropriação fácil e que contempla utilizações diferenciadas: autónoma e com mediação técnica e, nesta última, estando também prevista a aplicação individual e/ou em grupo de jovens, em múltiplos contextos (social, educacional, profissional ou outros).

O package “Faz-te à Vida” é um recurso de disseminação fácil, concebido para uma apropriação sem dificuldades por parte de outros parceiros. Trata-se de um recurso de suporte à organização de percursos, objetivos e ações que estructurem os diferentes passos a dar por cada jovem, ou grupo de jovens, para a construção de um futuro mais consistente, na perspetiva da autodeterminação, privilegiando a valorização pessoal e a inclusão social de jovens em situação sócio económica vulnerável. A forma como está concebido confere-lhe independência relativamente a fatores como o

contexto ou o território, podendo ser utilizado em processos de acompanhamento e mediação de públicos provenientes de contextos com maiores índices de exclusão.

Neste sentido, e tratando-se de uma metodologia, apoiada por um conjunto de instrumentos construídos para formar um processo com princípio, meio e fim, é evidente a continuidade do percurso e das tarefas propostas. O package “Faz-te à Vida” pode ser aplicado sempre que necessário, bastando apenas ter disponível o conjunto de materiais necessários e seguir as instruções presentes no manual. Toda a sequência de aplicação do package está referida no manual, com recomendações que facilitam a sua incorporação por parte de outras organizações.

Em síntese, pensa-se que foram atingidos os objetivos propostos com a criação e desenvolvimento deste recurso, na medida em que se conseguiu cumprir todos os critérios de qualidade de um recurso Escolhas: Inovação, pertinência/adequabilidade, utilidade, capacitação/autonomia e transferibilidade. Foram também seguidas as recomendações da perita que acompanhou o processo, com vista à potencialização dos pontos fortes e à diminuição dos pontos fracos apontados.

Apesar de se terem encontrado formas de lidar com as principais dificuldades sentidas, continua a persistir a necessidade de um elevado grau de monitorização da utilização do recurso, que pode ser mais evidente fora dos contextos educativos e organizacionais. De facto, a utilização autónoma requer um elevado grau de compromisso com o plano traçado, no sentido de ser cumprido nos tempos definidos. Como forma de contornar esta fragilidade, sempre que o perfil do jovem indicar esta necessidade, sugere-se a monitorização do processo com a participação do técnico, ou seja, apesar de o processo continuar a ser autónomo, podem ser definidos com o jovem, momentos em que o técnico poderá participar, monitorizando o trabalho já realizado autonomamente, contribuindo com sugestões para ultrapassar algumas dificuldades e motivando o jovem para o cumprimento do plano definido.

Pensamos que este trabalho, materializado no package “Faz-te à Vida”, vem proporcionar uma nova via de abordagem à intervenção com jovens, não apenas no sentido da promoção de competências mais adaptativas e promotoras do *empowerment* e da autodeterminação, mas também pela valorização dos perfis individuais dos jovens e da aprendizagem e consolidação de novos recursos de autonomia social.



BIBLIOGRAFIA

ABOUSSELAM, N.M. (2005). The moderator effect of future time perspective in the relationship between self-efficacy and risky sexual behaviour. Magister Artium, University of The Free State, Faculty of Humanities, Dept. of Psychology, South Africa.

AMADO, A. and McBride, M. (1998). Increasing Person-Centered Thinking: improving the quality of Person-Centered Planning. A Manual for Person-Centered Planning Facilitators. Institute on Community Integration UAP. University of Minnesota. Minnesota.

ANDER-EGG, E., (1999). O Léxico do Animador. Amarante: ANASC.

BADESA, S., (1995). Perfil del Animador Sociocultural. Madrid: Narcea, S.A. de Ediciones.

BARBOSA, L., (1998) Projeto de trabalho: uma forma de atuação psicopedagógica. 2.ed. Curitiba: L. M. S.

BOTELHO, L. Jogos educacionais aplicados ao e-learning. Disponível em: <http://www.elearningbrasil.com.br/news/artigos/artigo_48.asp> Janeiro de 2004.

BRANDES, D; Phillips, H. (1997). *Manual de Jogos Educativos, 140 jogos para Professores e Animadores de Grupos*. Lisboa: Moraes Editores.

CAPUCHA, L (coord.) (1995), *ONG's de Solidariedade Social: Práticas e Disposições*. Porto: REAPN.

CARVALHO, R., (2007). Perspectiva temporal de futuro em contexto educativo: Um estudo com estudantes do 9º ano de uma escola rural da Madeira. (Dissertação de Mestrado em Educação-Supervisão). UNIVERSIDADE ABERTA. Departamento de Ciências da Educação. Lisboa.

COVITA, H., (s/d). Recursos técnico-pedagógicos & práticas bem-sucedidas. Saber Fazer, Construir e disponibilizar uma base de conhecimento. GABINETE DE GESTÃO EQUAL.

DETRY, B., & CARDOSO, A. (1996). *Construção do futuro e construção do conhecimento*. Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian, Serviço de Educação, Textos de Educação.

FIALHO, F. A. P. e BARROS, V. T. (2001). *Jogo informatizado para avaliação cognitiva - o relato de uma experiência*. Trabalho da disciplina de ergonomia cognitiva. Universidade Federal de Santa Catarina.

GARCÍA, J. Ni. (1998). *Manual de dificuldades de aprendizagem: linguagem, leitura, escrita e matemática*. Tradução de Jussara Haubert Rodrigues. Porto Alegre: Artes Médicas.

HENRIQUES J.M., (2006). *Percursos Integrados de Formação-Inserção de Públicos Desfavorecidos*. GABINETE DE GESTÃO EQUAL. Coleção DISSEMINAR, N.º 4.

HOFFMAN A. & FIELD S. (2005). *Self-Determination - A Curriculum to Help Adolescents Learn to Achieve Their Goals*. Second Edition PRO-ED, Inc. In Instituto de Educação e Psicologia. Universidade do Minho: Braga.

JONASSEN, D. (2007). *Computadores, Ferramentas Cognitivas. Desenvolver o pensamento crítico nas escolas*. Porto: Porto Editora.

KARNIOL, R. & ROSS, M. 1996, "The Motivational Impact of Temporal Focus: Thinking about the Future and the Past", *Annual Review of Psychology*, vol 47

LESSING, E. E. (1968). Demographic, developmental and personality correlates of length of future time perspective. *Journal of Personality*, 36, 83-201

MALHEIRÓS, J., (2011). *Promoção da Interculturalidade e da Integração de Proximidade*. Manual para Técnicas/os. Alto Comissariado para a Imigração e Diálogo Intercultural (ACIDI, I.P).

MENDES, A., PIMENTA, M., (&al). (2004): *Validar para Disseminar. Saber Fazer*. GABINETE DE GESTÃO EQUAL. Produtos EQUAL

NEWMAN, P., CARROLL S., KERSHAW K., (2008). *Writing Person-Centered Plans*. OPC Area Program.

- PARCERIAS DE DESENVOLVIMENTO EQUAL (2008). Recursos para o Empreendedorismo. Soluções de Inovação Social (memorandos das soluções/produtos).
- PAREDES, E. C. e PECORA A. R. (2004) Questionando o futuro: as representações sociais de jovens estudantes. *Psicologia: teoria e prática*, edição especial, 49-65.
- PEREIRA, L.M.G. (2007). Os Videojogos na Aprendizagem: estudo sobre as preferências dos alunos do 9º Ano e sobre as perspectivas das editoras.
- PIRES, E. L.; FERNANDES A. S. & FORMOSINHO, J. (1998). *A Construção Social da Educação Escolar*. Porto: Edições ASA
- RAPPAPORT, J. (1984). Studies in empowerment: Introduction to the issue. *Prevention in Human Services*, 3, 1-7.
- REDFORD D., OSSWALD P., NEGRÃO M. VERRISIMO L., (2011). Uma Escolha de futuro. Edição Programa Escolhas.
- SANDERSON H., KENNEDY J. (&al). (1999). *People Plans & Possibilities, Exploring Person Centred Planning*. Joseph Rowntree Foundation.
- SOUSA, A. (&al) (2004). *Percursos Integrados de Inserção*. Lisboa. APEA.
- SOUSA, J., (2006). As famílias como projectos de vida: O desenvolvimento de competências resilientes na conjugalidade e na parentalidade. *Saber (e) Educar* 11.
- SUNDBERG, N., POOLE, M., & TYLER, E. (1983). Adolescents' expectations of future events—a cross-cultural study of australians, americans, and indians. *International journal of psychology*, 18, 415-427.
- TAROUCO L., ROCKENBACH M., (& al). (2004). *Jogos educacionais*.
- VYGOTSKY, L. S. (1989). *O papel do brinquedo no desenvolvimento*.
- WHITEHEAD, A.N. (1933). *Adventures of ideas*. New York: McMillan.
- ZIMMERMAN, M. (1995). Psychological empowerment: Issues and illustrations. *American Journal of Community Psychology*, 23(5), 581-599.

Outras Consultas Bibliográficas:

<http://revistapraticasdeanimacao.googlepages.com>

GABINETE DE GESTÃO EQUAL. (2008). Histórias de Sucesso de Inovação Social. Selecção de artigos da Newsletter EQUAL.

EQUAL Managing Authority (2007). Empowerment of vulnerable groups.

DECLARAÇÃO UNIVERSAL DOS DIREITOS HUMANOS, DAS NAÇÕES UNIDAS, retirado de out 2011 do site <http://unesdoc.unesco.org/images/0013/001394/139423por.pdf>

(Footnotes)

1 Para estas formas de utilização, conta-se estar também disponível, em breve, a aplicação informática que permita o formato lúdico em suporte digital.





FINANCIADO POR:

PROGRAMA ESCOLHAS
4ª Geração: Uma escolha com futuro



CO-FINANCIADO POR:



RECURSO

PACKAGE FAZ-TE À VIDA

PROJETO

BXB PRO JOVEM

INSTITUIÇÕES DE CONSÓRCIO

RUMO, COOPERATIVA DE SOLIDARIEDADE SOCIAL, CRL

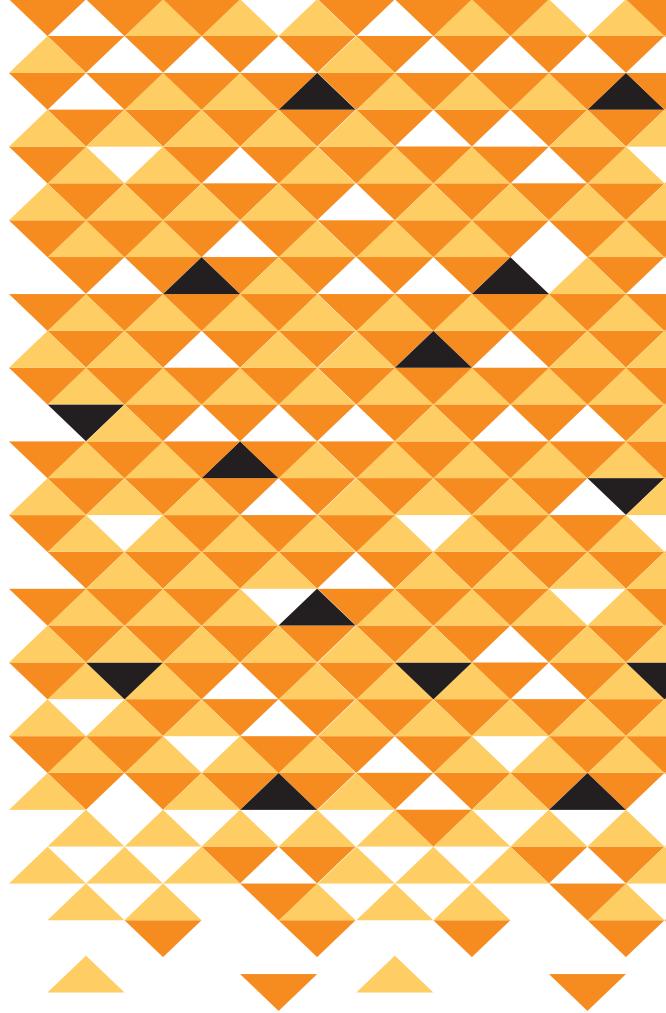
INSTITUTO DAS COMUNIDADES EDUCATIVAS

CPCJ DA MOITA

AGRUPAMENTO DE ESCOLAS LIMA DE FREITAS

INSTITUTO PORTUGUÊS DA JUVENTUDE

MUNICÍPIO DA MOITA



RE / FAZER ESCOLA
COM O ESCOLHAS
COLHAS

