

## GUIA DE UTILIZADOR PARA PERITOS

motivati  th

## Jogo online “Jornada para o teu futuro”



## Conteúdos

INTRODUÇÃO .....	3
COMPONENTES DE AVALIAÇÃO DO JOGO .....	4
PASSEIO PELO JOGO ONLINE.....	6



## INTRODUÇÃO

Este documento fornece um guia completo para peritos, isto é, educadores, conselheiros de carreira e outros profissionais relevantes que trabalham com jovens no jogo online "[Jornada para o teu futuro](#)".

*O principal objetivo do jogo "Jornada para o teu futuro" é identificar, através de um ambiente de jogo dirigido para jovens (14-18 anos), os e as jovens que estão em alto risco de se envolverem no fenómeno do abandono escolar precoce e orientar os peritos relevantes sobre quais as áreas a focar para apoiar o seu desenvolvimento e capacitação.*

3

O termo "Abandono Precoce da Educação e Formação" ou "Abandono Escolar Precoce" (AEP) foi escolhido pela União Europeia para descrever "Abandonantes Precoces da Educação e Formação" (APEF), na faixa etária de 18 a 24 anos, que não completaram a escolaridade obrigatória, e que não participam atualmente em nenhum programa ou formação educacional (Tackling Early Leaving from Education and Training, Eurydice Brief, 2017). Por conseguinte, foi identificado na fase de conceção deste projeto que existe uma lacuna entre a adolescência e a idade adulta (14-18). Este grupo etário necessita de atenção especial para a prevenção precoce do AEP e é, portanto, um dos principais grupos-alvo deste projeto e desta ferramenta.

O utilizador pode escolher, através de opções pré-determinadas, como uma história específica deve proceder. De acordo com cada escolha, a ferramenta pode indicar algumas normas e predisposições do utilizador. Após a conclusão do jogo, é desenvolvido um relatório personalizado, indicando os resultados em cinco áreas diferentes avaliadas pelo jogo:

- Motivação/envolvimento escolar
- Participação Social
- Perceção da organização das escolas
- Autoeficácia
- Autoestima

Com base nos resultados dos relatórios gerados através do Jogo, os peritos (docentes, conselheiros de carreira, trabalhadores juvenis, etc.) podem identificar que estudantes correm um risco elevado de AEP. Podem então utilizar o "[Kit de Ferramentas](#)" motivatiEyoUth que inclui material informativo e atividades que podem apoiar os peritos que trabalham com jovens visando o seu maior desenvolvimento nas áreas de prevenção e intervenção do AEP.



## COMPONENTES DE AVALIAÇÃO DO JOGO

Os e as jovens em risco de abandono escolar precoce apresentam geralmente sinais antes de abandonarem a escola. Estes sinais podem incluir, entre outros: angústia emocional - que é difícil de identificar - absentismo, baixo rendimento académico, e comportamentos desadequados na sala de aula, etc. (conjunto de ferramentas VET para combater o abandono escolar precoce, Cedefop). No entanto, "a maioria dos sistemas de alerta precoce concentra-se na deteção de indicadores cognitivos e comportamentais mais evidentes, como as notas dos alunos, o absentismo ou o comportamento transgressivo. Apenas alguns sistemas de alerta precoce visam também sistematicamente detetar e monitorizar o bem-estar emocional dos estudantes" (School-based Prevention and Intervention Measures, 2016).

Portanto, a metodologia do Jogo para avaliar os jovens em risco de abandono escolar precoce rege-se através da avaliação dos seguintes **preditores de abandono escolar precoce**:

- **Motivação/envolvimento escolar** - envolvimento do aluno na escola. Quanto mais motivado e ambicioso for o aluno, maior será a probabilidade de obtenção de qualificação.
- **Participação social** pode ser considerado como um termo abrangente que cobre vários aspetos. No Jogo, iremos avaliar o seguinte: amizade com as e os colegas na escola, aceitação pelos/as colegas, sentimento de solidão. Os e as estudantes que abandonam o ensino secundário mais cedo, relatam frequentemente sentimentos de isolamento social e de falta de pertença antes de abandonarem a escola. Estudantes que não participam socialmente no seu ambiente escolar correm um risco muito maior de perder todo o interesse na escola e, conseqüentemente, começam a pensar em abandonar a escola.

### *Método de diagnóstico: Tarefas do jogo*

- **Atitude em relação à organização, comunicação, liderança e docentes das escolas** pode ter um impacto na decisão de um/a estudante permanecer ou sair da escola. As interações dos/as estudantes com os membros do pessoal podem ser particularmente importantes na prevenção do abandono escolar precoce. O apoio das e dos docentes é considerado como uma variável importante para prever a perda de interesse na escola.
- **Autoeficácia**— refere-se à crença de um indivíduo na sua capacidade de executar cursos de ação necessários para lidar com futuras situações.

Este projeto foi financiado com o apoio da Comissão Europeia ao abrigo do Programa Erasmus+. Esta publicação [comunicação] reflete apenas a opinião do autor, e a Comissão não pode ser responsabilizada por qualquer uso que possa ser feito da informação nela contida.



- **Autoestima**– a avaliação subjetiva de uma pessoa sobre o seu próprio valor.  
*Método de diagnóstico: Inquérito à escala da Likert – Afirmações*

O Jogo tem duas partes principais de avaliação:

- 1) A primeira parte (*Tarefas do jogo*) é baseada na história do jogo e centrada na avaliação da motivação/envolvimento escolar e da participação social.
- 2) A segunda parte (*inquérito à escala da Likert - Afirmações*) envolve a avaliação da atitude do utilizador em relação à organização, comunicação, liderança e professores das escolas, autoeficácia e autoestima.

*Ambiente ‘gamificado’: o utilizador não tem vontade de ser avaliado ou avaliado.*



## PASSO A PASSO PELO JOGO ONLINE

### Página inicial

O Jogo está disponível [aqui](#) em seis línguas: inglês, polaco, português, grego, italiano e espanhol. O primeiro passo que o utilizador terá de fazer ao entrar no Jogo é escolher a língua da sua preferência e preencher três dados demográficos básicos no formulário de perfil. São solicitados os seguintes dados:

6

- Nome e apelido (opcional)
- Género
- Idade
- País

Depois de preencher estes dados, o/a estudante pode prosseguir para o Jogo



REPORT

GUIDELINES



## Tarefas do Jogo

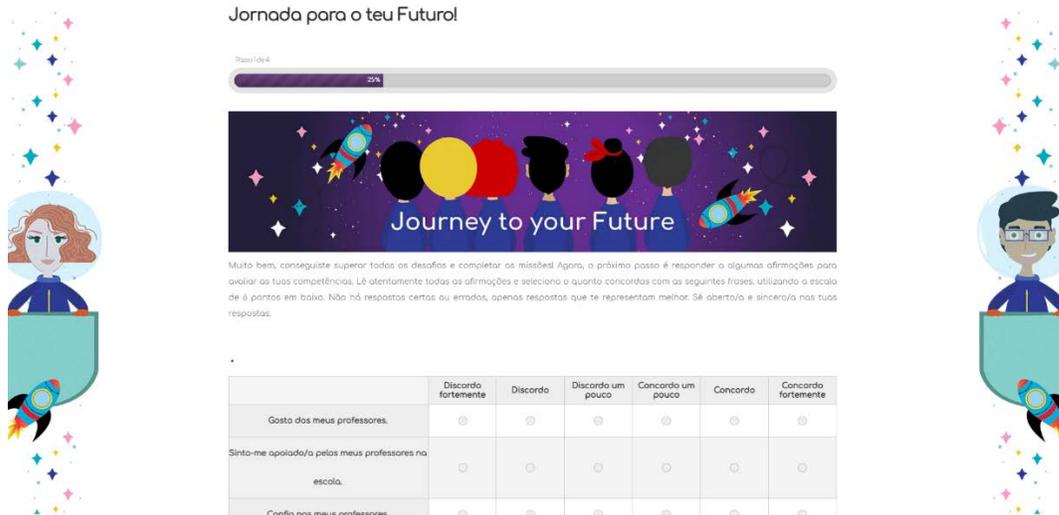
Após completar os seus dados demográficos, será atribuído ao utilizador um código único, *token*, que é visível no centro inferior do ecrã. Com este *token*, o utilizador pode aceder aos seus resultados quando completar o Jogo. O utilizador é redirecionado para a primeira parte da avaliação, as tarefas do Jogo. O utilizador terá um cenário específico e terá de escolher como responderá a uma série de tarefas.

7



## Inquérito da escala de Likert – Afirmações

Após o utilizador completar as tarefas do Jogo, serão redirecionados para a Avaliação de Afirmações, onde terão de responder a várias afirmações e perguntas.



Jornada para o teu Futuro!

Passo 1 de 4

25%

**Journey to your Future**

Muito bem, conseguiste superar todos os desafios e completar as missões! Agora, o próximo passo é responder a algumas afirmações para avaliar as tuas competências. Lê atentamente todas as afirmações e seleciona o quanto concordas com as seguintes frases, utilizando a escala de 6 pontos em baixo. Não há respostas certas ou erradas, apenas respostas que te representem melhor. Sé aberto/a e sincero/a nas tuas respostas.

	Discordo fortemente	Discordo	Discordo um pouco	Concordo um pouco	Concordo	Concordo fortemente
Gosto dos meus professores.	<input type="radio"/>					
Sinto-me apoiado/a pelos meus professores na escola.	<input type="radio"/>					
Preferir, nos meus professores,	<input type="radio"/>					



## Relatório dos resultados da avaliação

Quando o/a estudante completa todas as tarefas e clica no botão Submeter na última secção do Jogo, as respostas são guardadas e o aluno é direcionado para a página de relatório com os resultados.



### Journey to your Future Game Report

Nome:

Data de conclusão do teste: July 14, 2021

Parabéns! Concluíste com sucesso a Jornada para o teu Futuro! Este relatório irá ajudar-te e aos diferentes profissionais da tua escola a identificarem as principais competências que podes melhorar ao longo do teu percurso. Com base nas tuas respostas e opções, o **nível dos indicadores chave são:**

Indicador	Interpretação
Motivação/envolvimento escolar	Nível médio
Participação social	Nível baixo
Perceção da organização da escola	Nível baixo
Autoeficácia	Nível baixo
Autoestima	Nível médio

Tens um nível médio das competências:

#### Motivação/envolvimento escolar

Normalmente envolves-te na vida escolar, embora nem sempre estejas totalmente motivado/a para melhorar as tuas qualificações, adquirir conhecimentos ou competências. És razoavelmente bom/boa a manter o esforço para resolver problemas e tarefas.

#### Autoestima

Estás bastante satisfeito/a contigo mesmo/a. Tendes a valorizar-te positivamente e a gostar bastante de ti. Julgas-te razoavelmente bem.

Aqui o utilizador pode descarregar o relatório com os resultados ou enviá-lo para um endereço de correio eletrónico à sua escolha, onde receberá um link que o direcionará para os resultados do seu relatório.

Descarrega o teu relatório

Envia o teu relatório

Email: