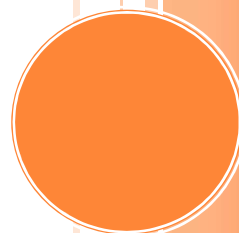


PORTFÓLIO DE ATIVIDADES PARA CAPACITAÇÕES SOBRE AVALIAÇÃO E MONITORAMENTO DE PROJETOS SOCIAIS

Material produzido por alunos da Turma 2017.1 na disciplina GCAH 606
– Monitoramento e Avaliação de Projetos Sociais

Centro de Artes, Humanidades e Letras
Curso Superior de Tecnologia em Gestão Pública
Semestre 2017.1



PORTFÓLIO DE ATIVIDADES PARA CAPACITAÇÕES SOBRE AVALIAÇÃO E MONITORAMENTO DE PROJETOS SOCIAIS

Material produzido por alunos da Turma 2017.1 na disciplina GCAH 606
– Monitoramento e Avaliação de Projetos Sociais

FICHA TÉCNICA

Equipes responsáveis pelo desenvolvimento das atividades:

FERNANDA CAROLINE MENDES ARAUJO
JECKSON EDER SANTOS RANGEL
RAULENE DE JESUS SOUZA
SORAYA SILVA NUNES

EVERALDO PEREIRA SUZART JUNIOR
JOSE CARLOS SANTOS DE JESUS
MATEUS ANDRADE DE CARVALHO
ROSANA SOUZA DOS SANTOS

ANDERSON DE JESUS DA SILVA
CAMILA SANTOS DA SILVA
EVERTON NASCIMENTO DA CONCEICAO
HUDSON WESLEY SILVA E SILVA

DANUZA SANTANA DOS SANTOS CHAVES
KAMILA RAMOS CONCEICAO SANTANA
PATRICIA LORENZO DE DEUS CUNHA
TAMARA BARBOSA OLIVEIRA

ANAILTON SANTANA DOS SANTOS
ISRAEL GONÇALVES COSTA
JOILSON DOS SANTOS ARAUJO
RUSSENAIDE CASTELLANY DE SOUZA ROCHA

ISLANE JANNAINA DOS SANTOS DA SILVA
JANAIAANY SILVA DE MIRANDA
LARISSA DOS SANTOS TRINDADE
VALDELICE DA CONCEIÇÃO SANTOS

EDER BARBOSA MIRANDA

Diagramação e edição

FABIO ROBERTO MUÇÃO PUREZA
ISLANE JANNAINA DOS SANTOS DA SILVA
JANAIAANY SILVA DE MIRANDA

Revisão

LARISSA DOS SANTOS TRINDADE
VALDELICE DA CONCEIÇÃO SANTOS

Docente responsável pelo componente Monitoramento e Avaliação de Políticas Sociais

LYS MARIA VINHAES DANTAS

Coordenação do Colegiado do Curso Superior de Tecnologia em Gestão Pública

DANIELA ABREU MATOS

Direção do Centro de Artes, Humanidades e Letras da UFRB

JORGE L. C. CARDOSO FILHO
GABRIEL DA COSTA ÁVILA

SUMÁRIO

APRESENTAÇÃO.....	08
--------------------------	-----------

CAPÍTULO 1: CONCEITOS E CARACTERÍSTICAS DA AVALIAÇÃO E DO MONITORAMENTO

Tabuleiro de Avaliação.....	11
-----------------------------	----

ANDERSON DE JESUS DA SILVA

CAMILA SANTOS DA SILVA

EVERTON NASCIMENTO DA CONCEICAO

HUDSON WESLEY SILVA E SILVA

Recorte e Cole.....	14
---------------------	----

DANUZA SANTANA DOS SANTOS CHAVES

KAMILA RAMOS CONCEICAO SANTANA

PATRICIA LORENZO DE DEUS CUNHA

TAMARA BARBOSA OLIVEIRA

Quem Sou Eu na Avaliação.....	16
-------------------------------	----

ISLANE JANNAINA DOS SANTOS DA SILVA

JANAIAANY SILVA DE MIRANDA

LARISSA DOS SANTOS TRINDADE

VALDELICE DA CONCEICAO SANTOS

Dominox.....	21
--------------	----

EDER BARBOSA MIRANDA

CAPÍTULO 2: INDICADORES

Emplacadores.....	24
EVERALDO PEREIRA SUZART JUNIOR	
JOSE CARLOS SANTOS DE JESUS	
MATEUS ANDRADE DE CARVALHO	
ROSANA SOUZA DOS SANTOS	
Caça Indicadores.....	30
ANDERSON DE JESUS DA SILVA	
CAMILA SANTOS DA SILVA	
EVERTON NASCIMENTO DA CONCEICAO	
HUDSON WESLEY SILVA E SILVA	
Jogo da Memória.....	34
DANUZA SANTANA DOS SANTOS CHAVES	
KAMILA RAMOS CONCEICAO SANTANA	
PATRICIA LORENZO DE DEUS CUNHA	
TAMARA BARBOSA OLIVEIRA	
Jogo da Velha.....	37
ISLANE JANNAINA DOS SANTOS DA SILVA	
JANAIAANY SILVA DE MIRANDA	
LARISSA DOS SANTOS TRINDADE	
VALDELICE DA CONCEICAO SANTOS	
Dominó Simétrico.....	41
EDER BARBOSA MIRANDA	

CAPÍTULO 3: LEVANTAMENTO E ANÁLISE DE INFORMAÇÕES

Caça-Palavras coleta de dados.....	44
FERNANDA CAROLINE MENDES ARAUJO	
JECKSON EDER SANTOS RANGEL	
RAULENE DE JESUS SOUZA	
SORAYA SILVA NUNES	
Dança das “Infocadeiras”.....	47
EVERALDO PEREIRA SUZART JUNIOR	
JOSE CARLOS SANTOS DE JESUS	
MATEUS ANDRADE DE CARVALHO	
ROSANA SOUZA DOS SANTOS	
Jogo de Charadas.....	51
ANDERSON DE JESUS DA SILVA	
CAMILA SANTOS DA SILVA	
EVERTON NASCIMENTO DA CONCEICAO	
HUDSON WESLEY SILVA E SILVA	
Tempos 0 e 1	53
DANUZA SANTANA DOS SANTOS CHAVES	
KAMILA RAMOS CONCEICAO SANTANA	
PATRICIA LORENZO DE DEUS CUNHA	
TAMARA BARBOSA OLIVEIRA	
Formando Palavras.....	60
ISLANE JANNAINA DOS SANTOS DA SILVA	
JANAIAANY SILVA DE MIRANDA	
LARISSA DOS SANTOS TRINDADE	
VALDELICE DA CONCEICAO SANTOS	

CAPÍTULO 4: DIVULGAÇÃO DOS RESULTADOS DA AVALIAÇÃO

Certo e Errado.....	63
FERNANDA CAROLINE MENDES ARAUJO	
JECKSON EDER SANTOS RANGEL	
RAULENE DE JESUS SOUZA	
SORAYA SILVA NUNES	
Embolados.....	66
EVERALDO PEREIRA SUZART JUNIOR	
JOSE CARLOS SANTOS DE JESUS	
MATEUS ANDRADE DE CARVALHO	
ROSANA SOUZA DOS SANTOS	
Quadro da Memória.....	69
ANDERSON DE JESUS DA SILVA	
CAMILA SANTOS DA SILVA	
EVERTON NASCIMENTO DA CONCEICAO	
HUDSON WESLEY SILVA E SILVA	
Trilha do Saber.....	72
DANUZA SANTANA DOS SANTOS CHAVES	
KAMILA RAMOS CONCEICAO SANTANA	
PATRICIA LORENZO DE DEUS CUNHA	
TAMARA BARBOSA OLIVEIRA	
Aprendendo com Figuras.....	76
ANAILTON SANTANA DOS SANTOS	
ISRAEL GONÇALVES COSTA	
JOILSON DOS SANTOS ARAUJO	
RUSSENAIDE CASTELLANY DE SOUZA ROCHA	

Cordel sobre Divulgação da Avaliação.....79

ISLANE JANNAINA DOS SANTOS DA SILVA

JANAIAANY SILVA DE MIRANDA

LARISSA DOS SANTOS TRINDADE

VALDELICE DA CONCEICAO SANTOS

CAPÍTULO 5: USOS E UTILIDADES DA AVALIAÇÃO

Bate Cartas.....82

ANDERSON DE JESUS DA SILVA

CAMILA SANTOS DA SILVA

EVERTON NASCIMENTO DA CONCEICAO

HUDSON WESLEY SILVA E SILVA

Cruzadinha.....86

DANUZA SANTANA DOS SANTOS CHAVES

KAMILA RAMOS CONCEICAO SANTANA

PATRICIA LORENZO DE DEUS CUNHA

TAMARA BARBOSA OLIVEIRA

Criptograma e Caça-Palavras do Conhecimento.....89

ANAILTON SANTANA DOS SANTOS

ISRAEL GONÇALVES COSTA

JOILSON DOS SANTOS ARAUJO

RUSSENAIDE CASTELLANY DE SOUZA ROCHA

Jogo de força.....95

ISLANE JANNAINA DOS SANTOS DA SILVA

JANAIAANY SILVA DE MIRANDA

LARISSA DOS SANTOS TRINDADE

VALDELICE DA CONCEIÇÃO SANTOS.

CAPÍTULO 6: TEXTOS TRABALHADOS PARA CONSTRUIR OS JOGOS

Textos trabalhados.....99

APRESENTAÇÃO

No semestre letivo 2017.1, os alunos da turma de Monitoramento e Avaliação de Políticas Sociais, disciplina obrigatória no Curso Superior de Tecnologia em Gestão Pública do CAHL/UFRB, foram desafiados a desenvolver atividades lúdicas com as quais pudessem capacitar outras pessoas nos temas tratados durante o semestre. Sendo assim, cada equipe deveria elaborar um portfólio com, no mínimo, cinco atividades.

Pode-se conceituar portfólio como uma coleção de trabalhos elaborados por uma empresa, profissional, estudante, etc. A origem do termo vem do inglês e é muito utilizado por profissionais buscando e tendo a necessidade de apresentar mais do que o seu currículo, ou seja, demonstrar, de forma aproximada da prática, o que é e como é o seu trabalho. Este instrumento é adotado também durante a vida acadêmica.

O uso de portfólio também é comum como ferramenta de avaliação nas disciplinas, porque os alunos podem acompanhar a evolução de seus trabalhos ao longo do semestre ou do ano letivo. Foi com esta proposta que o portfólio foi adotado em 2017.1. Além disso, um portfólio sobre algum tema da Gestão Pública é um dos modelos possíveis de trabalho de conclusão do CSTGP e sua adoção em alguma das disciplinas do Curso favorece a escolha do estudante sobre o formato a trabalhar, nos semestres finais de sua formação.

A Turma 2017.1 de Monitoramento e Avaliação foi dividida em sete equipes, cada qual com um portfólio próprio. Para apresentação de cada atividade, as equipes deveriam adotar um formato que se assemelhasse àquele usado em “caderno do professor”, de forma a que fosse possível descrever tais atividades, detalhando seus objetivos e sua forma de condução, tendo textos-base para guiar a sua elaboração. As equipes deveriam imaginar um público-alvo para quem construiriam a proposta, de preferência não acostumado com o jargão da avaliação.

O livro-texto adotado durante o semestre, a partir do qual as atividades foram elaboradas, foi o **Manual de Avaliação de Projetos Sociais**, de Eduardo Marino, publicado pela Editora Saraiva e pelo Instituto Ayrton Senna, em 2003. Um segundo texto base também foi utilizado: o artigo de Paulo M. de Jannuzzi intitulado **Indicadores para diagnóstico, monitoramento e avaliação de programas sociais no Brasil**, publicado em abril/jun. de 2005 pela Revista do Serviço Público. Ao longo do semestre, outros textos e fontes também foram consultados e são listados ao lado de cada uma das atividades.

Durante 2017.1, a disciplina foi conduzida com base em uma diversidade de atividades em sala, que incluíram palestras dialogadas, apresentação de seminários com exemplos de políticas e de suas avaliações, leitura de textos e posterior montagem de mapa

mental, dentre outras. Um tempo / espaço foi assegurado, no entanto, para que as equipes pudessem discutir e propor as atividades lúdicas, em seguida apresentá-las para o grande grupo para recebimento de críticas e contribuições e, posteriormente, refinar suas atividades. Foram inúmeros os formatos de atividades lúdicas escolhidos, dentre os quais jogos de tabuleiro, de memória, caça-palavras ou jogo da velha.

Como a turma abraçou o desafio, ficou acordado que as atividades seriam publicadas em formato de livro, de modo a favorecer a aplicação das mesmas tanto pelas próximas turmas de Monitoramento e Avaliação, como pelos próprios alunos em atividades profissionais, nas quais estivessem atuando na capacitação e sensibilização sobre o tema. Assim, é com prazer que a Turma 2017.1 de Monitoramento e Avaliação apresenta o seu **Portfólio de Atividades Lúdicas sobre Avaliação e Monitoramento de Políticas Sociais**.

Para a montagem do livro, foi fundamental a presença do graduando Fábio Roberto Mução Pureza como monitor da disciplina no semestre e a contribuição das graduandas Islane Jannaina dos Santos da Silva, Janaiany Silva de Miranda, Larissa dos Santos Trindade e Valdelice Conceição dos Santos, que integravam o Projeto de Extensão UFRB - PROEXT nº26906/2015, com objetivo de desenvolver vídeo-aulas e materiais de apoio didático.

Da ementa da disciplina, foram escolhidos cinco temas fundamentais sobre avaliação e monitoramento de políticas sociais para composição dos portfólios: 1) Conceitos e características da avaliação e do monitoramento; 2) Indicadores; 3) Levantamento e análise de informações; 4) Divulgação dos resultados da avaliação; e 5) Usos e utilidade da avaliação. A cada capítulo deste livro corresponde um tema e para cada atividade são apresentados o tema, a sequência didática na qual a turma sugere que ela seja utilizada, as regras de aplicação, as respostas corretas às perguntas colocadas nas atividades. No Capítulo 06, estão listadas as referências utilizadas na confecção dos jogos. Espera-se que tal detalhamento favoreça a adoção das atividades.

Boa leitura e bons usos.

Turma 2017.1 de Monitoramento e Avaliação de Políticas Sociais
Curso Superior de Tecnologia em Gestão Pública

CAPÍTULO

I

CONCEITOS E CARACTERÍSTICAS DA AVALIAÇÃO E DO MONITORAMENTO

Tabuleiro de Avaliação

Anderson Silva, Camila Silva, Everton Nascimento e Hudson Wesley

Público-alvo

Membros de uma comunidade escolar que participaram de um processo de avaliação de programa educacional.

Sequência Didática

Após uma palestra didática, os alunos irão se reunir em equipes de 3 pessoas para jogar o Tabuleiro de Avaliação, como forma de fixar os principais pontos do conteúdo.

Tempo a ser gasto na atividade

2 horas.

Materiais necessários para desenvolvimento da atividade

1. Tabuleiro que virá acompanhado de um conjunto de cartões-resposta.
2. Dados.

O tabuleiro foi baseado no Manual de Avaliação de Projetos Sociais de Eduardo Marino, por se tratar de um texto de linguagem clara, simples, direta e que contempla os principais pontos do conteúdo.

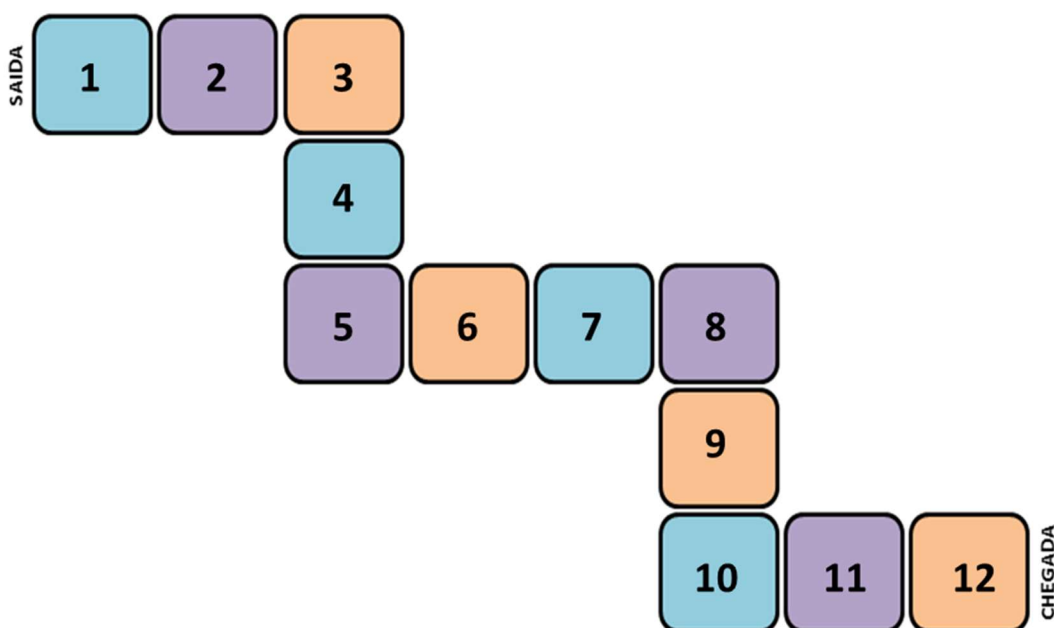
Descrição do produto

Cada casa do tabuleiro tem uma afirmação retirada do livro, algumas sobre ideias positivas e outras sobre ideias negativas acerca de avaliação. As casas com ideias negativas terão uma penalidade, como por exemplo, voltar algumas casas ou ficar uma rodada sem jogar. As afirmações positivas proporcionarão a oportunidade de mais uma jogada. Algumas casas terão perguntas cujas respostas estarão no verso do cartão com o número correspondente a casa. Após a palestra, o(a) orientador(a) irá dividir a turma em equipes de no máximo 3 pessoas ou duplas, se a turma for muito pequena, explicará as regras do jogo e acompanhará a turma, se colocando à disposição para dúvidas e orientações.

Frases que estarão contidas nos cartões que acompanham o Tabuleiro

<p>1- A Avaliação toma tempo de “trabalho real” representando um luxo para a organização. Esta é uma visão antiquada, fique uma jornada sem jogar.</p>	<p>2- A avaliação é um valioso instrumento para ajudar a organização atingir sua missão. Está correto, avance 2 casas.</p>
<p>3- As organizações que veem a avaliação como instrumento de controle transformam em objeto passivo o indivíduo que está sendo avaliado. Está correto, essa atitude pode gerar atitudes negativas nos participantes. Jogue mais 1 vez.</p>	<p>4- A avaliação é imposta à organização como uma tarefa, e não como ferramenta. Esta é uma visão equivocada. Volte 2 casas.</p>
<p>5- A avaliação é um processo de desenvolvimento e não uma simples elaboração de relatório. Está correto, avance 1 casa.</p>	<p>6- Em termos de resultado, quantidade é mais importante que qualidade. Está incorreto, volte ao início do jogo.</p>
<p>7- Todos aqueles que têm algum tipo de interesse ou expectativa no projeto. Eles também podem ser reconhecidos como “clientes” internos ou externos. Quem são? Se respondeu interessados, avance 2 casas, se não, recue 2 casas.</p>	<p>8- Tipos de perguntas a serem respondidas ao final do processo. Se você respondeu perguntas orientadoras, jogue 2 vezes consecutivas, se não, fique duas jornadas sem jogar.</p>
<p>9- É fundamental que todos que participam, direta ou indiretamente, sejam ouvidos e que a metodologia utilize parâmetros quantitativos e qualitativos de resultado. Está correto, avance 3 casas.</p>	<p>10- O conceito X significa determinar um problema a partir de dados obtidos por especialistas. Se você respondeu diagnóstico, avance 1 casa, se não, recue 3 casas.</p>

<p>11- Análise da situação, feita por diversos atores envolvidos no início de um projeto. Se você respondeu marco zero, avance 1 casa, se não, volte 6 casas.</p>	<p>12- A avaliação é um trabalho de todos. Todos da organização levantam informações e se perguntam: “O que e como podemos fazer melhor?” Está correto, fim de jogo!</p>
--	---



Tabuleiro de Avaliação

Textos-base para a criação do jogo

MARINO, Eduardo. **Manual de Avaliação de Projetos Sociais**. Editora Saraiva -2ª Ed.- 2003

Recorte e Cole

Danuza Chaves, Kamila Santana, Patrícia Lorenzo e Tâmara Oliveira

Público-alvo

Membros de uma comunidade escolar que participaram de um processo de avaliação de programa educacional.

Tempo a ser gasto na atividade

40 (quarenta) minutos.

Materiais necessários para desenvolvimento da atividade

Tesoura, cola e fichas impressas com atividade.

Sequência Didática

1. Entrega do kit;
2. Instrução para execução da atividade;
3. Execução da atividade;
4. Leitura dos textos construídos pelos participantes;
5. Avaliação de erros e acertos;
6. Equipe com maior de números de erros pagará prenda escolhida pelos demais participantes;
7. Correção do texto;
8. Introdução dos conceitos no final da atividade.

Descrição do produto

A atividade apresenta-se como uma didática atrativa, motivadora e prazerosa tornando o aprendizado mais significativo e contextualizado, incentivando os participantes a contextualizar noções ainda desconhecidas.

Execução

A turma será dividida em 4 ou 5 grupos menores, que receberão seu kit para a atividade. Neste kit constará o material listado acima e estes serão instruídos acerca da execução.

Texto impresso na ficha

A avaliação é um instrumento valioso que permite examinar um programa de governo no seu início, meio ou fim. Essa avaliação deve ser confiável, isenta e responsável. A avaliação está relacionada à efetividade (alcance das metas), eficácia (melhor resultado) e eficiência (menor custo). O resultado dessa avaliação dirá se o programa deve ou não continuar ou se precisa de alguma correção. Após a análise dos resultados elas serão transformadas em dados que servirão de indicadores e orientação.

Instrução

Os participantes deverão recortar as palavras na parte inferior da ficha e deverão encaixá-las, de forma aleatória, buscando o melhor sentido ao texto.

Execução

Após a instrução, os participantes terão um tempo de 20 minutos para realizar a atividade.

Ao término do tempo, o orientador pedirá que um participante de cada grupo, leia, em voz alta, o texto que sua equipe construiu.

O (A) orientador (a) avaliará erros e acertos e estimulará que os participantes escolham uma “prenda” a equipe que obtiver maior número de erros.

Após essa avaliação o orientador explicará o texto apresentando de forma correta, e instruindo-os acerca dos conceitos.

Textos-base para a criação do jogo

RAMOS, M. P.; SCHABBACH, L. M. O estado da arte da avaliação de políticas públicas: conceituação e exemplos de avaliação no Brasil. **Rev. Adm. Pública**. Rio de Janeiro, v. 46, n. 5, p. 1271 – 1294, set./out. 2012.

Quem Sou Eu na Avaliação

Islane Jannaína, Janaiany Miranda, Larissa Trindade e Valdelice Santos

Público-alvo

Estudantes do ensino médio, entre 15 a 20 anos.

Sequência didática

Na primeira etapa, abordaremos o conceito geral de avaliação e depois definiremos os tipos de avaliação. Para isso, faremos uma apresentação com apoio do Power Point, onde estarão expostos não apenas os tipos de avaliação, mas também exemplos do cotidiano que facilitem a compreensão. Faremos uma apresentação bem sucinta com poucos textos. Durante as explicações tentaremos instigar o público alvo a interagir conosco, pedindo exemplos ou lançando perguntas, justamente para prepará-los para a segunda etapa da sequência didática.

Tempo a ser gasto na atividade

1 hora.

Materiais necessários para desenvolvimento da atividade

Fita adesiva, 4 folhas de papel ofício, piloto (qualquer cor), tesoura, cartelas com as características dos tipos de avaliação para orientar os grupos e o prêmio (a critério do aplicador).

Descrição do produto

Em busca de uma atividade que facilite a aprendizagem sobre os tipos de avaliação e que de fato ajude o público alvo a compreender e fixar o conteúdo proposto de forma lúdica, à vista disso, fizemos uma releitura de um jogo já existente (Quem sou eu) com o intuito de alcançar bons resultados através dele. O jogo foi rebatizado como “Quem sou eu na avaliação” e fizemos modificações em sua forma de jogar.

Como jogar?

- 1º A “turma” terá que se dividir em 2 grandes grupos e os próprios componentes de cada grupo poderão selecionar ou sortear, fica a critério, 3 representantes para jogar.
- 2º Os jogadores selecionados/sorteados ficarão separados de seu grupo.
- 3º Sortear para os grupos os tipos de avaliação.
- 4º Cada grupo vai receber 3 cartelas com o significado de cada tipo de avaliação adquirido no sorteio e terá o tempo de 10 minutos para criar 3 dicas para cada um dos seus 3 jogadores em relação aos tipos de avaliação.
- 5º Após os grupos criarem suas dicas, serão colados os tipos de avaliação correspondentes ao grupo na testa de cada jogador.
- 6º O jogador terá, após receber a 1º dica, 30 segundos para dar o 1º chute de qual avaliação ele tem na testa. Se acertar, pontua e é a vez do grupo oponente jogar e se errar, segue para a 2º dica, errando, terá 3º e última dica. Após esgotar todas as dicas é a vez do jogador do outro grupo.

Regras do jogo

- 1º Os grupos não podem dar a resposta dentro da dica, nem soprar em nenhum momento a resposta ao seu jogador, se isso acontecer, a equipe não marcará ponto e o jogador será eliminado.
- 2º Os jogadores não podem tirar o papel da testa para olhar e nem utilizar espelhos ou algo que reflita a imagem de seu rosto (ex: celular).

Dica: Enquanto a equipe estiver formulando as dicas os jogadores podem consultar suas anotações sobre o conteúdo que foi abordado em “sala”, na primeira sequência didática.

Material de orientação

Cartelas contendo as explicações dos tipos de avaliação.

Tipos de Avaliação

Formativa:

Acompanha todo processo de formação de um programa e através dela pode-se observar se o mesmo está alcançando os objetivos propostos desde o início. Também

permite descobrir problemas e resolvê-los ainda durante o processo de formação do programa, projeto ou política.

Ex: Todo professor tem um plano de aula para ensinar determinado conteúdo. O objetivo é que todos ou a maioria dos alunos consigam dominar o assunto, mas para saber se a aprendizagem está sendo efetiva, faz-se um acompanhamento dos alunos e se observado alguma dificuldade na aprendizagem, o professor, como avaliador, irá procurar outras formas de ensinar para ajudar estes alunos com dificuldade a conseguir dominar o conteúdo proposto, ou seja, adequando o plano de aula às necessidades dos mesmos.

Somativa:

É utilizada para fazer um comparativo dos objetivos e metas pré-definidas de um programa com o que conseguiu alcançar após sua finalização.

Em outras palavras, este tipo de avaliação está mais ligado às fases pós-implementação, quando um programa já tem algum tempo sendo executado. Neste tipo de avaliação é analisado o impacto em relação ao resultado, se aquilo que foi previsto conseguiu ser alcançado.

Ex: A prova teórica de habilitação é uma avaliação somativa, pois é feita no final do curso para mensurar o quanto cada pessoa conseguiu aprender e a depender disso, tirar a carteira de habilitação ou não.

Ex-ante:

É realizada antes do começo de um programa. De forma simplificada, a função básica desta avaliação é estudar a situação, ou seja, fazer um diagnóstico.

Ex: Uma cozinheira manda 10 pessoas fazerem pizza, sem ensinar, e depois ensina e manda fazer novamente (obs: dar nota a cada pizza). Após isso, faz a soma (antes e depois) e ver o quanto cada pessoa conseguiu aprender através da diferenciação de notas.

Ex-post:

Segundo Cotta (1998, p. 109), “as avaliações ex-post são realizadas ao longo da fase de execução ou após a conclusão do mesmo”. Ela visa auxiliar no processo decisório, apontando a conveniência ou não de se realizar o projeto.

De forma mais clara, pode-se dizer, de acordo com Ramos (2012, 1277), que ocorre durante a execução de um programa para corrigir falhas ou ao final, avaliando os resultados. Durante o processo ele permite ver se vale a pena seguir com o programa e se sim, fazer os ajustes necessários. Ao final, a avaliação é usada para guiar o gestor na decisão de manter o programa e replicá-lo ou não.

Ex: Alguns amigos decidem organizar uma festa, e nesta eles fazem um ponto de coleta de materiais recicláveis. Durante a festa eles percebem que poucas pessoas estavam indo ao ponto depositar os objetos, com isso, conseguiram pouquíssimos materiais recicláveis. Eles lembraram que não haviam avisado sobre o ponto de coleta, ao detectar o erro; mandam anunciar no palco de shows. Ao final da festa, perceberam que a coleta foi um sucesso e decidem aplicar essa iniciativa em outros eventos e sempre usar o palco de shows como meio de divulgação.

Interna:

A avaliação é interna quando executada dentro da instituição por funcionários que não participam diretamente do programa, na tentativa de se diminuir a subjetividade. “Quando a própria unidade gestora realiza a investigação, minimiza-se o nível de conflito e aumenta-se a quantidade de informação relevante disponível. Em contrapartida, pode-se perder muito em termos de objetividade” (COTTA, 1998, p. 110). Esse ponto negativo ocorre porque os que julgam estão envolvidos na formulação e execução dos programas.

Ex: Uma equipe monta um projeto cultural que busca incentivar as pessoas a ler, nesse projeto existem stands de visitação, onde as pessoas podem escolher livros para ler. Possui também como atividade de rodas de leitura. Quando o projeto foi planejado os monitores esperavam receber 200 pessoas e que todas participassem pelo menos de um stand.

Ao final do projeto, em uma das reuniões, os monitores avaliaram se essas pessoas participaram como era esperado, além de discutirem se outras expectativas foram alcançadas.

Externa:

Ramos (2012, p. 1275), diz que “a avaliação é externa quando realizada por especialistas de fora da instituição responsável pelo programa, apresentando vantagens e desvantagens”. Há ganhos quanto à objetividade dos avaliadores externos, não implicados diretamente no processo, e a possibilidade de comparação dos resultados obtidos com os de outros programas similares já analisados. Por outro

lado, “o acesso aos dados necessários à pesquisa se torna mais difícil e uma provável posição defensiva dos que terão seu trabalho avaliado, fazendo com que, muitas vezes, forneçam informações parciais ou minimizem o efeito da avaliação sobre a melhoria dos programas”, (RAMOS, 2012, p. 1275).

Ex: Uma equipe monta um projeto cultural que busca incentivar as pessoas lerem, nesse projeto existem stands de visitação, onde as pessoas podem escolher livros para ler. Possui também como atividade rodas de leitura. Para avaliar o projeto e esta avaliação ser considerada como externa é necessário contatar pessoas de fora da organização do mesmo para avaliar.



Jogo sendo testado na Feira de Jogos de Avaliação, realizada pelo Curso Superior de Tecnologia em Gestão Pública da UFRB, em 2017.

Textos-base para a criação do jogo

COTTA, T. C. Metodologias de avaliação de programas e projetos sociais: análise de resultados e de impacto. **Revista do Serviço Público**, v. 49, n. 2, p. 103-124, 1998.

RAMOS, M. P.; SCHABBACH, L. M. O estado da arte da avaliação de políticas públicas: conceituação e exemplos de avaliação no Brasil. **Rev. Adm. Pública**. Rio de Janeiro, v. 46, n. 5, p. 1271-1294, set. /Out. 2012.

TREVISAN, A. P.; BELLEN, H. M. V. Avaliação de políticas públicas: uma revisão teórica de um campo em construção. **Revista em Administração Pública**, v. 42, n. 3, p. 529-550 jun. 2008.

Dominox

Eder Barbosa Miranda

Público-alvo

Cidadãos participantes da comunidade paroquial da Igreja da matriz do município X.

Sequência Didática

Com finalidade de informar de forma básica o que é Avaliação de Políticas e Programas, será proferida uma palestra por estudantes do 4º semestre do curso de Gestão Pública da UFRB, com a participação de um professor convidado. A palestra será proferida na sala de reunião da sede paroquial. Após a palestra, será feita a leitura do texto de Eduardo Marino, Manual de Avaliação de Projetos Sociais. Após a leitura do texto e debates, será distribuído ao público uma folha de papel A4 com o jogo DOMINOX para exercício de fixação. Este jogo contém texto sobre o tema, (MARINO, 2003), com palavras chave GRIFADAS, que deverão ser transcritas para o quadro DOMINOX de acordo com a quantidade de letras de cada palavra. Após a transcrição as palavras grifadas deverão ser riscadas indicando que foram transcritas.

Tempo a ser gasto na atividade

Aproximadamente 30 minutos.

Materiais necessários para desenvolvimento da atividade

- ✓ 01 Folha de papel A4 com matriz do jogo
- ✓ 01 caneta

Descrição do produto

Jogo tipo passatempo DOMINOX, utilizado como exercício de fixação, contém texto com palavras grifadas que devem ser transcritas para o quadro matriz do jogo conforme número de letras de cada palavra.

Modelo a ser adotado para jogo DOMINOX

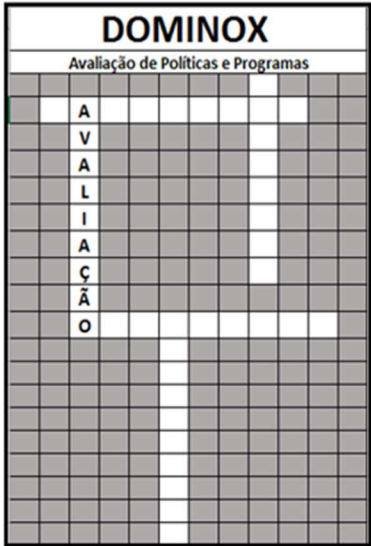
DOMINOX – TEMA : AVALIAÇÃO DE POLITICAS E PROGRAMAS– PRODUTO 1

A **AVALIAÇÃO**, vista como processo integrado a vida do projeto (antes, durante e ao final dele), exige uma reflexão sobre seus **OBJETIVOS**, os recursos disponíveis e a melhor **ESTRATÉGIA** para se chegar as respostas.

Para determinarmos o foco da avaliação apresentamos um menu de opções com alguns tipos de avaliação, **MARCO ZERO** que tem como motivo conhecer as necessidades do publico alvo e o contexto social onde o projeto vai atuar.

PROCESSO ou formativa, que tem como motivo, descobrir o que funciona, o que não, e melhorar o processo de implementação

*MARINO, Eduardo. **Manual de Avaliação de Projetos Sociais**, São Paulo, 2. ed. Saraiva: Instituto Ayrton Senna, 2003.*





Eder Barbosa e Camila Costa na Feira de Jogos de Avaliação realizada em 2017.

Textos-base para a criação do jogo

MARINO, Eduardo. **Manual de Avaliação de Projetos Sociais**, São Paulo, 2. ed. Saraiva: Instituto Ayrton Senna, 2003.

CAPÍTULO
II

INDICADORES

“Emplacadores”

José Carlos de Jesus, Mateus Carvalho, Rosana Santos, Everaldo Suzart Junior

Público-alvo

Moradores de X comunidade, com idade de 18 a 60 anos.

Sequência didática

Esta dinâmica foi direcionada para que os envolvidos possam melhor se relacionar, competindo saudavelmente entre si, aumentando os níveis de interação informal intergrupar. Esta dinâmica pode ser aplicada em um contexto em que um determinado grupo de pessoas, após uma prévia apresentação, possa começar a elucidar suas ideias a respeito do tema proposto, ainda que de forma tímida, galgando assim para um melhor aprendizado. Esse é um jogo sobre as classificações de indicadores.

Tempo a ser gasto na atividade

Aproximadamente 30 minutos.

Materiais necessários para desenvolvimento da atividade

12 (doze) folhas de papel couchê A4 para impressão das placas; 36 (trinta e seis) espetos para churrasco para estruturar e caber as folhas de papel ofício de forma que fiquem inflexíveis diagonalmente, entretanto possam girar 180° graus horizontalmente;

Forma de jogar

No total serão 3 (três) jogadores que, depois de uma breve maneira aleatória de sortear o (a) primeiro (a), o mesmo escolherá uma placa e o jogo começa. Vamos usar os nomes fictícios JOÃO, MARIA E PEDRO para ilustrar:

Ao ser sorteado de forma aleatória, JOÃO é o primeiro a escolher uma placa. Logo ele escolhe a letra “S”, a última letra da palavra INDICADORES, a palavra correspondente à essa letra é a Indicadores normativos, então JOÃO deverá conceituar a palavra de forma correta.

Caso ele conceitue de forma correta, ele terá o benefício de escolher uma nova placa e assim por diante. Entretanto, caso JOÃO erre o conceito, passará a vez para o próximo (a) participante que seguirá a mesma lógica de sequência, no nosso exemplo, poderia ser PEDRO OU MARIA. Caso haja algum conceito que nenhum dos jogadores consiga conceituar, o mediador/guia da dinâmica é autorizado a explicar este conceito e remover 1 ponto do jogador que escolheu a placa primeiro, no nosso exemplo, foi JOÃO que escolheu a placa primeiro.

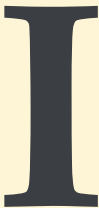
Ao final da dinâmica, aquele que obtiver o número maior de placas consigo, a priori poderia levar o prêmio. Entretanto, é nesse ponto que existe a necessidade do trabalho em grupo. Para que os participantes tenham o direito de levar consigo suas respectivas premiações, eles terão que trabalhar juntos para formar a palavra INDICADORES, organizando as placas de forma que seja possível a leitura da palavra final.

A sequência dos prêmios fica da seguinte forma: O primeiro colocado: 3 Pequenos chocolates. O segundo colocado, 2 pequenos chocolates e o terceiro colocado, 1 pequeno chocolate.

Descrição do produto

Jogo/dinâmica moldado e produzido em folhas de papel Couchê A4 de gramatura mínima de 120g, sustentado com palitos do tipo churrasco de 30 cm e colados com substância adesiva a base de polímeros termoplásticos (cola quente) ou adesivo líquido solúvel plástico atóxico (cola branca).

Jogo:

	Indicadores sociais	São medidas usadas para permitir a operacionalização de um conceito abstrato ou de uma demanda de interesse programático.
---	----------------------------	--

N	Confiabilidade	Confiabilidade da medida é outra propriedade importante para legitimar o uso do indicador.
D	Sensibilidade e especificidade	São propriedades que também devem ser avaliadas quando da escolha de indicadores para a elaboração de um sistema de monitoramento e avaliação de programas públicos.
I	Periodicidade	A periodicidade com que o indicador pode ser atualizado e a factibilidade de sua obtenção a custos módicos são outros aspectos cruciais na construção e seleção de indicadores sociais para acompanhamento de qualquer programa público.

C	Comparabilidade	<p>A comparabilidade do indicador ao longo do tempo é uma característica desejável, de modo a permitir a inferência de tendências e a avaliar efeitos de eventuais programas sociais implementados.</p>
A	Indicadores objetivos	<p>Os indicadores objetivos referem-se a ocorrências concretas ou a entes empíricos da realidade social, construídos a partir das estatísticas públicas disponíveis, como o percentual de domicílios com acesso à rede de água, a taxa de desemprego, a taxa de evasão escolar ou o risco de acidentes de trabalho.</p>
D	Indicadores subjetivos	<p>Os indicadores subjetivos, por outro lado, correspondem a medidas construídas a partir da avaliação dos indivíduos ou especialistas com relação a diferentes aspectos da realidade, levantados em pesquisas de opinião pública ou grupos de discussão, como a avaliação da qualidade de vida, o nível de confiança nas instituições, a percepção da corrupção, a performance dos governantes</p>

<p style="text-align: center; font-size: 48px;">O</p>	<p style="text-align: center;">Indicadores-insumo</p>	<p>Os indicadores-insumo correspondem às medidas associadas à disponibilidade de recursos humanos, financeiros ou de equipamentos alocados para um processo ou programa que afeta uma das dimensões da realidade social.</p>
<p style="text-align: center; font-size: 48px;">R</p>	<p style="text-align: center;">Indicadores-impacto</p>	<p>Os indicadores-impacto referem-se aos efeitos e desdobramentos mais gerais, antecipados ou não, positivos ou não, que decorrem da implantação dos programas, como, no exemplo anterior, a redução da incidência de doenças na infância ou a melhoria do desempenho escolar futura, efeitos decorrentes de atendimento adequado da gestante e da criança recém-nascida em passado recente.</p>
<p style="text-align: center; font-size: 48px;">E</p>	<p style="text-align: center;">Indicadores -processo</p>	<p>Os indicadores-processo ou fluxo são indicadores intermediários, que traduzem, em medidas quantitativas, o esforço operacional de alocação de recursos humanos, físicos ou financeiros (indicadores-insumo) para a obtenção de melhorias efetivas de bem-estar (indicadores-resultado e indicadores-impacto), como número de consultas pediátricas por mês, merendas escolares distribuídas diariamente por aluno ou ainda homens-hora</p>

		dedicados a um programa social.
S	Indicadores normativos	Indicadores normativos , refletem explicitamente juízos de valor ou critérios normativos com respeito à dimensão social estudada.

Textos-base para a criação do jogo

JANNUZZI, Paulo de Martino. Indicadores para diagnóstico, monitoramento e avaliação de programas sociais no Brasil, **Rev. do Serviço Público**, Brasília, abr/jun 2005. Págs 137 a 160.

Caça Indicadores

Anderson Silva, Camila Silva, Everton Nascimento e Hudson Wesley

Público-alvo

Membros e representantes de uma associação de moradores. Buscar a capacitação e empoderamento para solução de problemas cotidianos através da utilização da ferramenta indicadores.

Sequência didática

A dinâmica se iniciará com a explanação do conteúdo para a comunidade e seus representantes em uma pequena aula, onde serão trocadas experiências sobre o conhecimento do tema. Os mediadores (professores) irão se utilizar de linguagem mais simples e direta possível para facilitar a compreensão por parte dos moradores. Logo após a aula será entregue a todos um caça palavras impresso, que servirá como atividade de fixação do conteúdo. A atividade será individual e em caso de dificuldades poderá ser solicitado o auxílio do professor.

Tempo a ser gasto na atividade

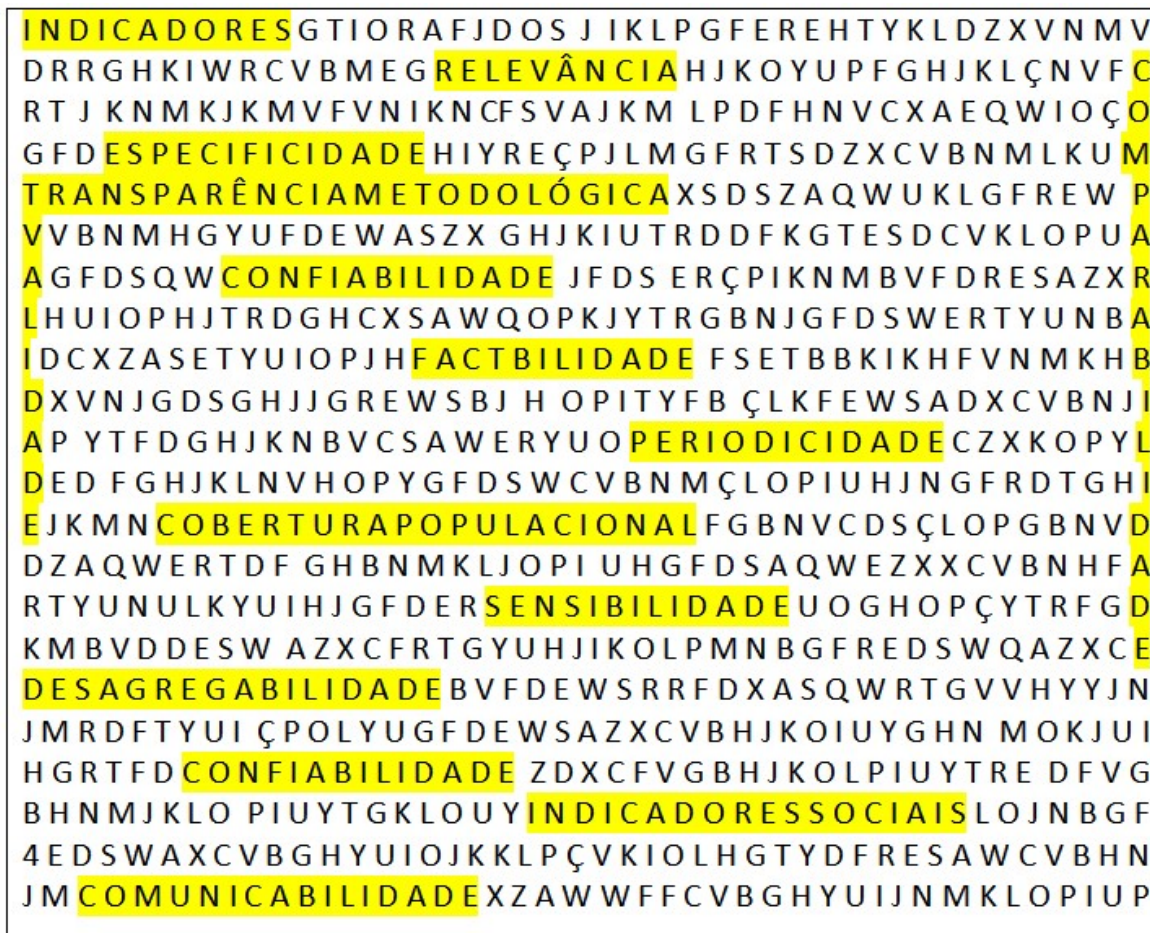
1 hora

Descrição do Produto

Trata-se de um caça-palavras impresso em papel ofício. No meio do “emaranhado” de letras estarão escondidas palavras que fizeram parte da aula como conceitos chave para a compreensão do assunto (Indicadores). Junto com o caça-palavras virá uma série de frases contextualizando os conceitos que estarão destacados em caixa alta e negrito. A ideia é fixar o conteúdo aprendido em sala de aula.

Caça Indicadores

Agora temos um caça-palavras com alguns conceitos discutidos em aula. Cada um irá identificar as palavras escondidas no “emaranhado” de letras. Para auxiliá-lo (a) nessa atividade, você terá uma série de afirmações contextualizando cada conceito que estará destacado em negrito e com letras maiúsculas.



1 - Utilizado no campo aplicado das políticas públicas, os INDICADORES SOCIAIS são medidas usadas para permitir a operacionalização de um conceito abstrato ou de uma demanda de interesse programático.

2 - Os INDICADORES apontam, indicam, aproximam, traduzem em termos operacionais as dimensões sociais de interesse definidas a partir de escolhas teóricas ou políticas realizadas anteriormente.

3 - Sendo uma das prioridades fundamentais, a RELEVÂNCIA para a agenda político-social permite que os indicadores escolhidos sejam específicos no processo de formulação e avaliação de programas sociais.

4 - VALIDADE é outro critério fundamental na escolha de indicadores, pois é desejável que se disponha de medidas tão “próximas” quanto possível do conceito, garantindo assim a precisão nos resultados.

5 - Outra prioridade importante é a CONFIABILIDADE da medida, esta permite justificar o uso do indicador.

6 - Sempre que possível, deve-se procurar empregar indicadores de boa COBERTURA TERRITORIAL ou POPULACIONAL, que sejam representativos da realidade empírica em análise, esse método permite que os dados encontrados não destoem do objeto avaliado.

7 - SENSIBILIDADE e ESPECIFICIDADE são propriedades que também devem ser avaliadas na escolha de indicadores para a elaboração de um sistema de monitoramento e avaliação de programas públicos. Afinal, é importante dispor de medidas sensíveis e específicas às ações previstas nos programas, que possibilitem avaliar rapidamente os efeitos (ou não efeitos) de determinada intervenção.

8 - A TRANSPARÊNCIA METODOLÓGICA é certamente um atributo fundamental para que o indicador seja considerado legítimo nos meios técnicos e científicos.

9 - COMUNICABILIDADE é outra propriedade importante, com a finalidade de garantir a transparência das decisões técnicas tomadas pelos administradores públicos e a compreensão delas por parte da população, dos jornalistas, dos representantes comunitários e dos demais agentes públicos.

10 - A PERIODICIDADE, que o indicador pode ser atualizado e a FACTIBILIDADE de sua obtenção a custos módicos são outras propriedades. Para que se possa acompanhar a mudança social, avaliar o efeito de programas sociais implementados, corrigir eventuais distorções de implementação, é necessário que se disponha de indicadores levantados com certa regularidade.

11- DESAGREGABILIDADE POPULACIONAL é preciso também que os indicadores se refiram, tanto quanto possível, aos grupos sociais de interesse ou à população-alvo dos programas, isto é, deve ser possível construir indicadores sociais referentes a espaços geográficos reduzidos, grupos sócios demográficos (crianças, idosos, homens, mulheres, brancos, negros, etc.), ou grupos vulneráveis específicos (famílias pobres, desempregados, analfabetos, etc.).

12 - A COMPARABILIDADE do indicador ao longo do tempo é uma característica desejável, de modo a permitir a inferência de tendências e a avaliar efeitos de eventuais programas sociais implementados.

Textos-base para a criação do jogo

JANNUZZI, Paulo, M. Indicadores para diagnóstico, monitoramento e avaliação de programas sociais no Brasil, **Revista do Serviço Público Brasília** 56 (2): 137-160 Abr/Jun 2005.



Everton Nascimento,
Hudson Wesley e
Camila Silva
apresentando a ficha
do Jogo na Feira dos
Jogos de Avaliação,
2017.

Jogo da Memória

Danuza Chaves, Kamila Santana, Patricia Lorenzo, Tamara Oliveira

Público-alvo

Graduandos do primeiro semestre do curso de Gestão Pública.

Sequência Didática

1. Introdução do assunto, priorizando os conceitos abordados nas cartas, a partir da leitura e discussão do texto de Jannuzzi, 2005
2. Instrução para execução da atividade pelo moderador
3. Execução da atividade
4. Avaliação de erros e acertos
5. Premiação do participante que obtiver maior número de acertos
6. Caso não haja acertos, o moderador selecionará as cartas corretas, divulgando as respostas.

Tempo a ser gasto na atividade

30 minutos.

Materiais necessários

20 cartas, sendo 10 azuis e 10 vermelhas.

Descrição do produto

O Jogo da memória é um jogo clássico e não requer muitos materiais. Serve para trabalhar a capacidade de atenção, concentração, memória visual e embora pareça uma atividade simples, exige uma mente em permanente estado de alerta. O jogo terá dois tipos de carta:

Cartas Vermelhas - estarão descritas as perguntas;

Cartas Azuis - estarão descritas as respostas.

Objetivo

Encontrar os pares entre as frases completando-as.

Cartas Vermelhas

1. Qual é a definição de indicadores?
2. Quais são as propriedades dos indicadores?
3. Quais os tipos de indicadores?
4. Como se inicia o processo de construção de um sistema de indicadores sociais, para uso no ciclo de políticas públicas?
5. Em que constitui a análise multicritério na tomada de decisão?
6. O que é necessário na etapa de elaboração do diagnóstico de política ou programa social?
7. Para a identificação dos impactos de um programa/projeto o que deve ser feito na etapa de avaliação?
8. Para que servem os indicadores demográficos?
9. O que são os indicadores demográficos?
10. Que indicadores são necessários na etapa de implementação e execução de programas sociais?

Cartas Azuis

1. São recursos metodológicos para retratar a realidade social de forma simplificada, mais objetiva e padronizada. (JANNUZZI, 2005)
2. Validade, confiabilidade, sensibilidade, especificidade, comunicabilidade, periodicidade na atualização, inteligibilidade.
3. De insumo, de processo, de resultado e de impacto.
4. Inicia-se a partir da explicação da demanda de interesse programático. A partir daí busca-se delinear as dimensões, os componentes ou as ações operacionais vinculadas.
5. Constitui-se uma técnica estruturada que integra vários agentes com critérios e juízos de valor diferentes.
6. É necessário para esta etapa, indicadores de boa confiabilidade, validade e desagregabilidade, cobrindo as diversas temáticas da realidade social.
7. Deve-se empregar indicadores de diferentes naturezas e propriedades para vincular as ações com as mudanças.
8. Para aferir as tendências de crescimento populacional passado e estimar as projeções demográficas futuras.

9. São aqueles que permitem apresentar tendências de crescimento populacional e projeções demográficas.
10. São necessários indicadores de monitoramento, que primam pela sensibilidade, especificidade e periodicidade disponíveis.

Como jogar

Cada participante terá a chance de escolher duas cartas simultaneamente, sendo uma de cada cor;

O participante deverá ler, de forma clara, a pergunta e resposta contida nas cartas retiradas;

Após a leitura feita pelo participante, o moderador avaliará se as cartas retiradas formam pares;

Se as cartas estiverem corretas, o participante ficará com as cartas e terá a chance de escolher outra vez;

Se as cartas estiverem erradas, o participante devolverá as cartas ao jogo, respeitando o lugar de onde foram retiradas; e

Ao final, o participante que obtiver maior número de cartas, será o ganhador do brinde.

Textos-base para a criação do jogo

JANNUZZI, Paulo de Martino. Indicadores para diagnóstico, monitoramento e avaliação de programas sociais no Brasil. **RSP**, Brasília, v. 56, n. 2, p. 137-160. Abr/Jun. 2005

Jogo da Velha

Islane Jannaína, Janaiany Miranda, Larissa Trindade e Valdelice Santos

Público-alvo

Moradores de X comunidade, com idade de 18 a 60 anos.

Sequência didática

Na primeira etapa, utilizaremos slides para apresentação do conteúdo em uma linguagem de fácil entendimento e associando o tema a exemplos cotidianos.

Após esse momento, passaremos para a parte mais lúdica e de fixação.

Tempo a ser gasto na atividade

40 minutos.

Materiais necessários para desenvolvimento da atividade

Caixa para sorteio, tesoura, perguntas impressas, 1 cartolina branca, 2 pilotos com cores distintas, folha de respostas (para orientar o coordenador da atividade), prêmio (a critério).

Descrição do produto

Ficará na frente da “sala” uma caixa de sorteio, contendo 9 perguntas sobre o conteúdo abordado na primeira etapa da sequência didática.

Serão formadas duas equipes com a quantidade de pessoas que estiverem em “sala”.

Um dos aplicadores da atividade ficará responsável por verificar se a resposta dada pela equipe respondente está correta. Para isso, terá um cartão de respostas.

Para saber qual equipe vai iniciar o jogo, utilizaremos o bom e velho “Par ou Ímpar”.

Sempre que for a vez de determinada equipe jogar, qualquer componente da mesma vai a frente e pega uma pergunta dentro da caixa de sorteio e lê para sua equipe, que, logo após, terá o tempo de 30 segundos para respondê-la.

Se a equipe acertar, poderá marcar com seu símbolo correspondente no Jogo da Velha que estará desenhado em uma cartolina ou quadro à frente da “sala”.

Se a equipe errar, a pergunta será depositada novamente na caixa e a outra equipe vai a frente pegar sua pergunta e assim sucessivamente até o jogo acabar.

O que pode acontecer neste jogo?



Empate (“velha”): quando o tabuleiro é completamente preenchido e nenhuma das equipes consegue colocar as três marcas em linha.

Vitória: quando uma equipe consegue colocar suas três marcas em linha.

Regras

A pergunta que a equipe não conseguir responder será depositada novamente na caixa de sorteio.

As equipes não podem consultar internet, apenas anotações feitas durante a primeira etapa didática.

Só se marca uma vez por rodada e se acertar a resposta da pergunta.

Se der empate o prêmio será dividido entre as equipes.

Perguntas e Respostas

Em relação aos indicadores de programas, o IDH é um indicador do tipo sintético ou analítico?

Resposta: sintético

Qual indicador é mais apropriado para medir o efeito de um programa ou projeto após um certo tempo?

Resposta: indicador de resultado

Além da classificação mais comum de indicadores sociais, eles podem ser divididos também em dois grupos distintos. Quais são eles?

Resposta: subjetivos e objetivos.

Uma determinada organização pública precisa adotar um indicador que aponte se as atividades de um projeto estão sendo bem executadas como planejadas. Qual é o indicador apropriado para isso?

Resposta: indicador de processo.

Está relacionada à qualidade do levantamento dos dados usados na sua contagem. Qual propriedade de indicador é essa?

Resposta: A confiabilidade

De que forma os indicadores podem colaborar com os programas sociais?

Resposta: Ele é utilizado para traduzir o contexto social, seja antes ou depois, através de dados. Esses indicadores servem muitas vezes de base para planejamentos e decisões, eles são formas de monitorar as condições de vida de uma população e até aprofundar as investigações de x assunto em determinado local. “Os indicadores apontam, indicam, aproximam, traduzem em termos operacionais as dimensões sociais de interesse definidas a partir de escolhas teóricas ou políticas realizadas anteriormente. Aprestam-se a subsidiar as atividades de planejamento público e a formulação de políticas sociais nas diferentes esferas de governo, possibilitam o monitoramento das condições de vida e bem-estar da população por parte do poder público e da sociedade civil e permitem o aprofundamento da investigação acadêmica sobre a mudança social e sobre os determinantes dos diferentes fenômenos sociais” (Miles 1985 apud JANNUZZI, 2005, p.2).

Por que é necessário que um indicador tenha medidas próximas de sua demanda?

Resposta: Porque é fundamental para um indicador que ele tenha validade. Ele tem que ser apto para medir aquilo que lhe foi proposto. Suponhamos que se quer medir a desnutrição de um local. É melhor que eu use indicadores como o índice de massa corporal, do que um índice de renda per capita. Em outras palavras, ele deve estar adequado ao contexto.

Uma equipe de avaliação e monitoramento fez uma pesquisa em uma cidade, essa pesquisa buscava descobrir os impactos dos programas de vacinação em crianças. Infelizmente, o indicador utilizado na avaliação marco-zero era diferente do utilizado na avaliação de impacto. Diante disto, os técnicos se depararam com um problema, chamado de:

Resposta: Falta de comparabilidade entre os indicadores

O censo demográfico é realizado pelo Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística-IBGE e é por meio dele que se reúne informações sobre a população brasileira. Uma das características do Censo é que ele acontece a cada dez anos. Com base no que foi estudado, qual o nome dessa característica?

Resposta: Periodicidade.

São excelentes instrumentos de gestão, de monitoramento e avaliação de políticas públicas os:

Resposta: Indicadores.

Textos-base para a criação do jogo

JANNUZZI, Paulo de Martino. Indicadores para diagnóstico, monitoramento e avaliação de programas sociais no Brasil. **RSP**, Brasília, v. 56, n. 2, p. 137-160, abr./jun. 2005.

Dominox Simétrico

Eder Barbosa Miranda

Público-alvo

Cidadãos participantes da comunidade paroquial da Igreja do município X.

Sequência didática

Com finalidade de informar de maneira básica o que são Indicadores Sociais será proferida uma palestra por estudantes do 4º semestre do curso de Gestão Pública da UFRB com a participação de um professor convidado. Após a palestra e leitura do texto (JANNUZZY, 2005) será distribuído ao público um jogo DOMINOX SIMÉTRICO para exercício de fixação. Este jogo contém palavras selecionadas pela quantidade de letras da mesma, que deverão ser transcritas para o quadro DOMINOX SIMÉTRICO de acordo com a quantidade de letras de cada palavra.

Tempo a ser gasto na atividade

Aproximadamente 30 minutos

Materiais necessários para desenvolvimento da atividade

- ✓ 01 Folha de papel A4 com matriz do jogo
- ✓ 01 caneta

Descrição do produto

Jogo tipo passatempo DOMINOX SIMÉTRICO, utilizado como exercício de fixação, contém palavras selecionadas pelas quantidades de letras que devem ser transcritas para o quadro matriz do jogo conforme número de letras de cada palavra.

Modelo a ser adotado para jogo DOMINOX SIMÉTRICO

Dominox simétrico – Tema Indicadores Sociais

DEFINIÇÕES	Conceitos	DICAS	
Critério fundamental na escolha de indicadores	Validade	8 Letras	
São medidas usadas para permitir a operacionalização de um conceito abstrato ou de uma demanda de interesse programático	INDICADORES	11 Letras	
Tipo de boa cobertura que os indicadores devem ter, sendo representativos da realidade empírica em análise, esse método permite que os dados encontrados não destoem do objeto avaliado	TERRITORIAL	11 Letras	
Permite justificar o uso do indicador social	CONFIABILIDADE	14 Letras	
É uma propriedade que deve ser avaliada na escolha de indicadores para a elaboração de um sistema de monitoramento e avaliação de programas públicos	ESPECIFICIDADE	14 Letras	
do indicador é uma característica desejável, que permite inferência de tendências e a avaliar efeitos de eventuais programas sociais implementados	COMPARABILIDADE	15 Letras	V A L I D A D E
Tem a finalidade de garantir a transparência das decisões técnicas tomadas	COMUNICABILIDADE	16 Letras	

Textos-base para a criação do jogo

JANNUZZI, Paulo, M. Indicadores para diagnóstico, monitoramento e avaliação de programas sociais no Brasil*, **Revista do Serviço Público**, Brasília 56 (2): 137-160 Abr/Jun 2005.

CAPÍTULO
III

LEVANTAMENTO E
ANÁLISE DE
INFORMAÇÕES

Caça-Palavras Coleta de Dados

Fernanda Mendes, Jeckson Rangel, Raulene Souza, Soraya Nunes

Público-alvo

Os calouros de gestão pública, pois é um assunto ainda pouco conhecido por este público, que por sua vez será de bastante utilidade nos semestres seguintes em sua formação profissional.

Sequência didática

Boas vindas e apresentação.

Os coordenadores da capacitação iniciam a aula se apresentando e logo após passam a vez para os alunos.

Apresentação do conteúdo, quando serão utilizados (livros, textos, etc.), discussão e reflexão da obra.

Roda de conversa para compartilhar a proposta e síntese do projeto: Explicar claramente sobre todas as atividades que serão desenvolvidas; organizar as atividades coletivamente, incentivando a participação de todos através de sugestões. Exposição das atividades com as etapas e propostas definidas (slides).

Identificar o conhecimento prévio dos participantes: fazendo perguntas sobre o tema com exemplificação do cotidiano deles e assim estimular a participação. Anotar e fazer reflexões sobre os conhecimentos dos participantes, com intuito de fazer as intervenções no decorrer do processo de ensino e aprendizagem.

Elaborar um roteiro atrativo de leituras, pesquisa e atividade para que, após o projeto, os alunos se interessem e busquem aprofundar seus conhecimentos.

Atividade: Após as explicações teóricas parte-se para aplicação da atividade (caça-palavras coleta de dados) para a fixação dos conhecimentos adquiridos.

As tabelas contendo o caça-palavras podem ser aplicadas individualmente ou em dupla. Todos os conceitos utilizados encontram-se nos capítulos 4 e 5 de Marino, podendo ser utilizados outros conceitos dos mesmos capítulos para diversificar a brincadeira.

Ao final da aplicação da atividade, provocar uma reflexão, buscando entender quais foram os assuntos de mais fácil e mais difícil entendimentos e esclarecer possíveis dúvidas. A partir desse feedback, aprimorar as demais atividades com outros públicos.

Tempo a ser gasto na atividade

20 minutos.

Materiais necessários

Cartela, caneta, equipamento audiovisual.

Descrição do Produto

O Jogo de caça-palavras, ou sopa de letras, é um passatempo formado por letras arranjadas aparentemente aleatórias em uma grade quadrada ou retangular. O objetivo do jogo é encontrar e circundar as palavras escondidas na grade, tão rapidamente quanto possível. As palavras podem estar escondidas verticalmente, horizontalmente ou diagonalmente dentro da grade. As palavras são arranjadas normalmente de modo que possam ser lidas da esquerda para direita, vice-versa ou de cima para baixo.

As palavras que devem ser encontradas na grade estão apresentadas nas frases enumeradas de 1 a 7 em negrito, que caracterizam os tipos de coleta de dados.

Caças-palavras - coleta de dados

1. O papel do avaliador é a de criar as condições e os meios para que as informações necessárias sejam levantadas.
2. As informações quantitativas são aquelas que podem ser expressas em números, dando uma visão objetiva a qualquer um que tenha acesso aos dados.
3. Uma informação é qualitativa quando expressa valores e referências não objetivas, mas subjetivas às pessoas.
4. Os dados coletados, combinados entre si, podem ser trabalhados em forma de estatísticas descritivas.
5. O método de observação para avaliação é procurar descrever o cenário no qual o projeto se desenvolve.
6. As perguntas abertas são aquelas que deixam o entrevistado à vontade para raciocinar e elaborar a resposta que lhe pareça adequada.
7. As perguntas fechadas, apresentadas sob a forma de testes de múltipla escolha ou não, oferecem um número limitado de respostas.

É	A	I	Ã	U	Á	Z	Q	Ú	U	Ú	A	C	Á	B	Ê	Í	F	G	Ê
Ã	Ú	Ó	E	Í	Ã	Ó	S	A	V	I	T	I	R	C	S	E	D	É	Í
P	M	D	U	F	Í	É	U	Ê	Í	Á	Ã	P	Ó	X	T	M	Ô	F	B
E	Ó	O	Ã	Ç	A	V	R	E	S	B	O	A	Ã	P	Q	G	V	Ê	E
Y	P	A	Ô	Ã	Õ	C	Õ	N	U	Ã	V	F	V	J	L	J	B	H	N
Q	U	L	Ô	H	Õ	Ã	Z	Ê	Ó	I	Ô	G	M	Ó	Y	Ô	U	Ç	Ú
X	F	X	Ã	Q	U	P	R	T	T	C	Õ	T	Õ	Q	U	Õ	X	Ã	Ó
S	V	Í	E	N	M	Ê	S	A	A	Q	Á	Z	Ç	Ú	Ó	J	P	Ó	F
S	S	A	V	I	T	A	T	I	T	N	A	U	Q	M	P	F	Ô	U	Ê
A	I	Q	E	E	Á	I	U	L	Õ	A	U	Ç	I	É	J	Ã	C	Ó	Á
D	E	N	Q	J	L	Ã	Z	U	F	M	H	N	Í	Q	E	P	Õ	D	V
A	Ó	Ú	F	A	V	H	G	A	B	E	R	T	A	S	Y	G	Õ	F	U
H	E	B	U	O	G	B	Ê	T	R	O	Ó	R	E	Ã	Ã	R	O	Y	C
C	T	Q	Õ	Z	R	D	Ê	Ó	Á	M	U	Ú	Ã	Ê	K	U	O	Z	N
E	É	O	W	É	A	M	Í	L	A	Á	T	Z	I	Ç	X	P	É	G	O
F	Á	S	Ê	Ú	S	X	A	L	N	T	I	K	Ê	Ã	E	O	Ó	P	E
D	E	B	V	U	Á	Õ	Ê	Ç	X	B	Á	R	T	Ç	Q	F	Á	Q	F
A	Ô	Õ	Ú	M	X	Õ	Õ	Á	Õ	G	J	É	Á	Ó	Í	O	U	U	D
K	G	O	I	B	P	Q	Á	F	É	E	A	Ê	V	W	B	C	Í	I	Ú
P	U	U	Õ	Õ	D	N	N	T	L	Í	S	U	S	J	S	O	Õ	É	Ç

Caças-palavras - coleta de dados

Textos-base para a criação do jogo

MARINO, Eduardo. **Manual de avaliação de projetos sociais**. São Paulo: Saraiva: Instituto Ayrton Senna, 2003.

RAUPP, Magdala; REICHLE, Adriana. **Avaliação: ferramenta para melhores projetos**. Santa Cruz do Sul: EDUNISC, 2003.

Dança das “Infocadeiras”

José Carlos de Jesus, Mateus Carvalho, Rosana Santos, Everaldo Suzart Junior

Público-alvo

O produto tem como beneficiários pessoas que já estão inseridas no contexto da administração pública de níveis estratégico ou tático, pois há uma necessidade de conhecer o assunto trabalhado, ainda que de forma superficial para utilização do produto em si, por se tratar de um tema de média complexidade.

Sequência didática

A sequência didática prevista para este jogo trata-se da fixação do conteúdo por parte dos participantes desta dinâmica. É preciso deixar claro que todas as dinâmicas previstas são complementares às palestras previamente apresentadas, de forma que o conteúdo do jogo é apenas um reforço do processo de aprendizagem. A análise dos dados de uma avaliação representa uma etapa vital para a confiabilidade e coerência dos resultados, portanto deve ser apresentada aos ouvintes de forma objetiva e completa, evidenciando a importância de uma criteriosa análise dos dados conquistados.

Tempo a ser gasto na atividade

Aproximadamente 45 minutos

Materiais necessários para desenvolvimento da atividade

9 (nove) cadeiras sem apoios de braço e de proporções similares; 12 (doze) folhetos com as perguntas e respostas impressas para o orientador da dinâmica; 1 (um) aparelho sonoro; 1 (uma) caixa de chocolates pequenos;

Descrição do produto

A dinâmica é derivada da famigerada brincadeira “Dança das cadeiras”, de forma que 8 (oito) participantes se organizarão ao redor de 7 (sete) cadeiras e ao som de uma música aleatória, contornarão as cadeiras até a música pausar. A pessoa que

permanecer de pé terá que responder uma questão sorteada na hora, relacionada com o tema. No caso do participante que ficou de pé, responder corretamente, este deixará a roda ganhando um pequeno prêmio de consolação, neste caso um pequeno chocolate.

Antes que a brincadeira possa continuar, os participantes remanescentes levantarão das cadeiras e o moderador deve retirar uma cadeira, sempre mantendo 1 (uma) cadeira a menos que o total de participantes remanescentes. Ex.: Restam 5 pessoas, deve haver apenas 4 cadeiras na roda; restam 3 pessoas, deve haver apenas 2 cadeiras na roda e assim por diante.

No caso da pessoa que ficou em pé responder incorretamente à pergunta, esta pessoa deixará a roda sem levar nenhum prêmio de consolação. Seguindo a lógica, no final do jogo, haverá apenas 1 cadeira e 2 participantes remanescentes, daí então, o moderador interromperá a música e fará uma pergunta para ambos. A resposta da pergunta final deve ser escrita para evitar um possível plágio da resposta entre os 2 jogadores. Ao responderem, os jogadores deverão entregar os papéis para o moderador que lerá em voz alta a resposta e dirá se está correta ou incorreta.

Caso não haja vencedores, o prêmio será destinado ao público em volta;

No caso de apenas 1 vencer, este levará 3 pequenos chocolates e o outro levará 1 chocolate apenas;

No caso dos 2 vencerem, cada um levará 3 pequenos chocolates.

Conteúdo do jogo / Referências contextuais

São 12 perguntas, das quais:

Pergunta 1. São características básicas das informações coletadas:
a) Qualitativas e Buscativas
b) Qualitativas e Procurativas
c) Qualitativas e Quantitativas
d) Quantitativas e Buscativas
Resposta. Letra “c”

Pergunta 2. As informações de natureza quantitativa, são aquelas que podem ser representadas numericamente e/ou estatisticamente, falso ou verdadeiro?
Resposta. Verdadeiro.

Pergunta 3. Na abordagem qualitativa, podemos destacar 3 (três) instrumentos muito relevantes, são eles OBSERVAÇÃO, ENTREVISTA E ESTUDO DE DOCUMENTO. Verdadeiro ou falso?

Resposta. Verdadeiro, pois segundo MARINO, estes instrumentos fornecem um melhor caminho para coleta e elucidação dos dados.

Pergunta 4. A qualidade técnica das informações coletadas durante as entrevistas depende de 3 fatores: o método de entrevista, a performance do entrevistador e a paciência do grupo. Verdadeiro ou falso?

Resposta. Parcialmente verdadeira, exceto pela condição de paciência do grupo, que por regra deve ser sereno e respeitoso sempre.

Pergunta 5. Em uma entrevista, usar de uma conversa informal é inaceitável, pois retira o caráter objetivo da pesquisa e personifica os entrevistadores. Falso ou Verdadeiro?

Resposta. Falso. Apesar dos pontos negativos, a conversa informal é tratada como uma abordagem de entrevista consolidada, de forma que “Aumenta a exposição e relevância do que se pergunta; pode se adequar aos indivíduos e às circunstâncias.” (W.K KELLOGG FOUNDATION, 1997 apud MARINO, 2003. p. 58)

Pergunta 6. O grupo focal é utilizado para grandes grupos, com número mínimo de pessoas acima de 50, que permite uma ampla visão das questões propostas. Falso ou Verdadeiro?

Resposta. Falso. Segundo MARINO, (p. 62) o grupo focal é um método de abordagem para pequenos grupos, de no máximo 12 pessoas, permitindo uma análise superficial geral dos dados e caso necessário, posteriormente uma entrevista individual para complemento das informações.

Pergunta 7. Em relação ao processamento dos dados quantitativos, devem ser trabalhados para resultarem em média e porcentagem. Falso ou Verdadeiro?

Resposta. Verdadeiro, pois segundo MARINO (p. 70), são as duas medidas mais comuns e que mais rapidamente expressam conclusões sobre resultados numéricos.

Pergunta 8. Em relação ao processamento de dados qualitativos, é indispensável sistematizar as informações, organizando-as por grupos e reunir em cada grupo as informações por tema. Falso ou Verdadeiro?

Resposta. Verdadeiro. Pois a organização dos dados é de vital importância para a consolidação dos dados obtidos.

Pergunta 9. Na etapa da análise de conteúdo (p. 75) não é relevante a busca por palavras-chave, pois estas apenas dificultam a interpretação e complicam a busca por conceitos. Falso ou Verdadeiro?

Resposta. Falso, pois a busca por palavras-chave é o início da classificação das informações coletadas e deve ser feito por duas ou mais pessoas, a fim de garantir a isenção da subjetividade (MARINO, 2003).

Pergunta 10. Em relação a interpretação de dados, é correto afirmar:

a) É necessário aplicar critérios e parâmetros para que a interpretação não seja baseada em achismos ou palpites;

b) Definir um quadro de objetivos não representa uma ferramenta útil para a organização dos objetivos do projeto, bem como seus indicadores de resultado podem ser organizados de formas avulsas;

c) Os resultados da interpretação podem ser considerados uma hipótese final e ser lida como verdade absoluta;

Resposta. Letra “a”. Segundo MARINO (p. 75), a interpretação dos dados é o momento crucial da avaliação, é uma tarefa que exige a aplicação de critérios e parâmetros para que a interpretação não seja baseada em achismos ou palpites;

Textos-base para a criação do jogo

MARINO, Eduardo. **Manual de Avaliação de Projetos Sociais**, Instituto Ayrton Senna, São Paulo, 2003. Passos 4 e 5, p. 52 a 77

Jogo de Charadas

Anderson Silva, Camila Silva, Everton Nascimento e Hudson Wesley

Público-alvo

Servidores Públicos Contratados e Burocratas.

Sequência didática

O produto está inserido em uma atividade que visa à capacitação de servidores para atuar em um determinado processo avaliativo. Em primeiro momento, utilizaremos os conceitos de Marino (2003), realizando um miniaula abordando conceitos, características e tipos da seguinte temática: Levantamento de Informações e Análise de Fatos e Informações. No segundo momento, dividiremos a turma em 2 grupos, aplicando atividade permitindo a maior fixação do conteúdo abordado.

Tempo a ser gasto na atividade

Aproximadamente 2 horas.

Materiais necessários para desenvolvimento da atividade

Conjunto de cartas, cada carta contendo 3 dicas acerca de cada conceito.

Descrição do produto

Após um miniaula sobre a temática em questão, os participantes serão divididos em 2 equipes. Haverá um conjunto de cartas, cada carta terá 3 características de um determinado conceito. Uma equipe lerá uma dica por vez para a equipe oponente, quanto menos dicas o grupo precisar para acertar, maior será a pontuação. Por exemplo, 1 dica: 100 pontos, 2 dicas: 75 pontos, 3 dicas: 50 pontos.

Após receber a dica, a equipe terá um tempo de 10 segundos para responder antes de pedir outra pista à equipe que faz a pergunta.

Charadas

Agora divididos em 2 equipes, testaremos os conhecimentos. Haverá um conjunto de cartas, cada carta terá 2 a 3 características de um determinado conceito. Uma equipe lerá uma dica por vez para a equipe oponente, quanto menos características o grupo precisar para acertar, maior será a pontuação. Por exemplo: 1 dica: 100 pontos, 2 dicas: 75 pontos, 3 dicas: 50 pontos. Ao final das pistas a equipe respondente terá 10 segundos para responder. Ganha a equipe que acumular mais pontos!

<p>ABORDAGEM QUANTITATIVA</p> <p>1 - Método mais utilizado em pesquisas demográficas 2 - Os dados coletados podem ser trabalhados em forma de estatística descritiva 3- Todas as informações podem ser mensuradas numericamente.</p>	<p>ABORDAGEM QUANTITATIVA</p> <p>1 - Método mais utilizado em pesquisas demográficas 2 - Os dados coletados podem ser trabalhados em forma de estatística descritiva 3 - Todas as informações podem ser mensuradas numericamente.</p>
<p>MÉTODO DE OBSERVAÇÃO</p> <p>1 - Procura descrever o cenário em que o objeto se desenvolve. 2 - Permite compreender como o público-alvo do projeto é afetado pela intervenção. 3 - Pressupõe olhar de fora ou de uma certa distância para o processo em desenvolvimento.</p>	<p>MÉTODO DE ENTREVISTA</p> <p>1 - Busca, por meio de perguntas, levantar o que se passa mente das pessoas. 2 - São 4 tipos: informal, dirigida, aberta e padronizada, com campo limitado de respostas. 3 - Tem 3 fases: Abertura, desenvolvimento e conclusão.</p>
<p>MÉTODO GRUPO FOCAL</p> <p>1 - Técnica de abordagem que utiliza pequenos grupos para obter informações qualitativas sobre tópicos específicos. 2 - Proporciona grande quantidade de informações, com economia de tempo e dinheiro. 3 - Pode ocorrer superficialidade nas respostas nos grupos onde existam conflitos pessoais.</p>	<p>MÉTODO DE ESTUDO DE DOCUMENTOS</p> <p>1 - Método utilizado no início e no final da análise dos dados, quando servirá como parâmetro para conclusões. 2 - Registra fatos e dados históricos. 3 - São exemplos: fotos, vídeos, desenhos, atas de reunião.</p>

<p>MÉDIA</p> <p>1 - O resultado é produto da soma das unidades levantadas divididas pelo total de dados. 2 - Para fazer um juízo crítico do desempenho é preciso definir os padrões de referência. 3 - Nos casos que se observa grande diferença nos dados obtidos, é recomendável submetê-los à análise estatística.</p>	<p>PORCENTAGEM</p> <p>1 - Ela é obtida por meio do cálculo de quanto um determinado número representa em uma amostra de 100 unidades.</p>
<p>ORGANIZAÇÃO DE DADOS</p> <p>1 - Usualmente o volume de dados qualitativos é grande e, portanto, para facilitar a análise, é preciso sistematizar as informações. 2 - O trabalho é feito essencialmente através de colagem manual ou eletrônica. 3 - Necessário criar formas que facilitem o agrupamento e visualização das informações na hora da sistematização.</p>	<p>TABULAÇÃO E PROCESSAMENTO DOS DADOS</p> <p>1 - Transferência das informações ou dados para quadros ou tabelas que facilitam a visualização e a aplicação de métodos estatísticos. 2 - Pode ser feito de duas formas: manual ou computadorizado. 3 - Permite trabalhar as informações, isto é, possibilita interpretá-las e julgá-las.</p>
<p>VALIDAÇÃO DA HIPÓTESE</p> <p>1 - Assegurar sua confiabilidade, através da verificação. 2 - Triangulação</p>	<p>ESTUDO DE CASO</p> <p>1 - Maneira de analisar e interpretar dados qualitativos. 2 - Reuni diferentes fontes sobre o caso a ser narrado. 3 - Escreve o caso de forma narrativa.</p>

<p>ANÁLISE DO CONTEÚDO</p> <p>1- Ação de sucessivas leituras dos dados buscando palavras chaves; 2- Percepção de temas que se repetem no mesmo grupo. 3- Deve ser feito por duas ou mais pessoas</p>	<p>INTERPRETAÇÃO DE DADOS</p> <p>1- É a aplicação de critérios e parâmetros para fazer um julgamento na base do achismo. 2- Organização dos objetivos proposto no projeto, suas principais atividades, indicadores de resultados em um mesmo quadro. 3- Utiliza-se de métodos como média e porcentagem para processar dados quantitativos.</p>
<p>TAMANHO DA AMOSTRA</p> <p>1- Número que depende do universo demográfico do projeto, que envolva um grande número de pessoas. 2- Possui um percentual respectivo, uma amostra representativa para um número X de pessoas.</p>	

Textos-base para a criação do jogo

MARINO, Eduardo. **Manual de Avaliação de Projetos Sociais**. Editora Saraiva -2ª Ed.-2003

Tempos 0 e 1

Danuza Chaves, Kamila Santana, Patrícia Lorenzo e Tâmara Oliveira

Público-alvo

Alunos do terceiro ano do Ensino Médio.

Sequência didática

- ✚ Divisão das equipes;
- ✚ O moderador iniciará a atividade conceituando os assuntos abordados:
Levantamento e Análise de fatos e informações;
- ✚ Explicação do moderador sobre o jogo;
- ✚ Execução da atividade e;
- ✚ Leitura de texto utilizando as palavras que serão colocadas no quadro.

Tempo a ser gasto na atividade

40 minutos.

Materiais necessários para desenvolvimento da atividade

Quadro *; Pincel para quadro branco**; Durex; Caixa; Palavras impressas, recortadas e dobradas que serão colocadas na caixa.

Modelo que deverá ser desenhado no quadro ou papel, dependendo do material escolhido:

Levantamento (coleta)	Análise
Quantitativas	Processamento de Dados
Qualitativas	Tabulação
Métodos	Interpretação
Observação	Julgamento
Entrevistas	Média
Grupo Foco	Porcentagem
Estudo de Documentos	Combinação de Métodos

Levantamento (coleta)	Análise

*O quadro pode ser substituído por flip-chart;

**O pincel pode ser substituído por atômico ou outra similar, caso utilize papel.

Descrição do produto

O jogo proposto é parte complementar do aprendizado e apresenta-se como uma atividade de memorização, utilizada para descobrir e fixar novo conhecimento.

Execução

- ✚ Os participantes serão divididos em duas equipes que deverão ficar agrupados em cada lado da sala ou espaço que estará sendo utilizado e;
- ✚ O moderador deverá explicar os conceitos dos assuntos.

Levantamento de dados

A informação é o elemento básico para a tomada de decisões, pois a busca pela informação nos orienta quanto ao melhor caminho a percorrer. O avaliador tem o papel de criar as condições e os meios para levantar as informações necessárias. A coleta de informações nos fornece as condições para visualizarmos erros e acertos quanto aos objetivos e decisões passadas e futuras. (MARINO 2003.p.54)

Análise de Fatos e Informações

Análise e interpretação de dados permitem identificar e distinguir os erros e acertos propostos no projeto e também eventuais resultados positivos não planejados. Antes do resultado é necessário organizar os dados coletados.

Para o processamento dos dados é necessário fazer a tabulação que consiste na transferência das informações ou dados para quadros ou tabelas que facilitam a visualização e aplicação de métodos estatísticos.

O processamento de dados possibilita também interpretar e julgar as informações, que pode ser feito de forma manual ou com auxílio de um computador.

- ✚ O moderador explicará como os grupos deverão jogar;
- ✚ Cada equipe escolhe um representante que ficará responsável em retirar da caixa um papel que contém uma palavra impressa;
- ✚ Retirado o papel, o representante retornará ao grupo e eles, de forma consensual, escolherão a qual lado do quadro esta palavra deverá ser colocada. Esta escolha deve ser feita de forma aleatória, pois esta etapa não exige conhecimento prévio.
- ✚ O moderador avaliará se a "jogada" que o grupo realizou está correta ou errada;
- ✚ Se a palavra pertencer ao assunto que o grupo escolheu será escrita ou fixada no respectivo lado do quadro;
- ✚ Se a palavra não pertencer ao assunto que o grupo escolheu o papel será devolvida à caixa.

OBS.: Como o jogo não exige um conhecimento prévio, as primeiras jogadas requerem atenção, pois os jogadores se utilizarão dos erros de seus adversários, ou seja, embaralhando as cartas a partir dos erros, os participantes que estiverem atentos, conseguirão decifrar o lado correto.

- ✚ Início do jogo: o representante retira da caixa a palavra e no grupo decidem em qual lado do quadro ela ficará. O moderador checará a palavra e se estiver correta, deverá ser escrita ou fixada no quadro. Se estiver errada, deverá retornar à caixa. O moderador deverá sacudir a caixa, para embaralhar as palavras, para a próxima jogada, que será do outro grupo.

- ✚ O moderador deverá contabilizar os erros e acertos de cada grupo, para designar o vencedor;
- ✚ Após todas palavras serem retiradas da caixa, elas estarão nos quadros cada uma do seu lado, formando assim palavras-chave de cada assunto;
- ✚ O moderador encerrará o jogo utilizando as palavras do quadro, utilizando-as para prosseguir na explicação do assunto.

Palavras para a caixa



QUANTITAVAS - QUALITATIVAS - MÉTODOS - OBSERVAÇÃO - ENTREVISTAS
- GRUPO FOCO - ESTUDO DE DOCUMENTOS - TABULAÇÃO -
PROCESSAMENTO DE DADOS - INTERPRETAÇÃO - JULGAMENTO - MÉDIA -
PORCENTAGEM - COMBINAÇÃO DE MÉTODOS

Texto final: (Contém as palavras utilizadas para o jogo)

Há dois grupos de coleta que obedecem à característica básica da informação:

Quantitativas que são aquelas que podem ser expressas em números, tendo em vista uma visão objetiva a quem acesse os dados. (MARINO, 2003, p. 54)

Qualitativas, é quando se expressa valores e referências não objetivas, mas subjetivas às pessoas. São dados mensuráveis e não numéricos. (MARINO, 2003, p. 54)

Podem ser utilizados alguns métodos na coleta de dados que são:

Método da Observação - permite que os usuários da avaliação compreendam como o público-alvo do projeto é afetado pela intervenção e como são suas reações; (MARINO, 2003, p. 55)

Método de Entrevistas - fazer boas perguntas é o princípio básico da avaliação. Esse método busca, por meio de perguntas, fazer um levantamento de informações que não são observadas: pensamento, intenções, mudanças de comportamento e os valores de dados aos objetos e às pessoas em geral; (MARINO, 2003, p. 56)

Método Grupo Foco - é uma técnica de abordagem que utiliza pequenos grupos para obter informações qualitativas sobre tópicos específicos; (MARINO, 2003, p. 62)

Método de Estudo de documento - os documentos que registram fatos históricos, constitui-se numa importante fonte de informação e podem servir de base para o avaliador formular as questões que vão orientar o processo. (MARINO, 2003, p. 64)

Esses métodos citados são os que oferecem maior acuidade nas informações, mas podem ser utilizados métodos alternativos como vídeo, fotografia e desenhos feitos pelos participantes em determinadas atividade. (MARINO, 2003, p. 64)

Após a coleta de dados ou fatos observados, é necessário o processamento, análise e interpretação das informações, para que seja possível identificar e distinguir os erros e acertos, como já foi dito anteriormente.

Para possibilitar o processamento de dados é necessário fazer a tabulação que é a transferência das informações ou dados para quadros e tabelas que facilitam a visualização e a aplicação de métodos, o que permite a interpretação e julgamento das informações. (MARINO, 2003.p. 69)

Para processamento e interpretação de dados quantitativos as duas medidas mais comuns e que mais rapidamente expressam conclusões são:

A Média será obtida a partir da soma das unidades levantadas divididas pelo total de dados e a Porcentagem que é obtida por meio de cálculo de quanto um determinado número representa em uma amostra de 100 unidades. (MARINO, 2003. p. 70-71)

Já para a análise e interpretação de dados qualitativos, o avaliador deve flexibilizar o uso e combinação de métodos.

O primeiro passo é a organização dos dados, separando-os por grupo. Depois analisar o conteúdo em busca de palavras-chave ou temas, a partir daí vem o momento crucial que é a interpretação dos dados, onde o avaliador vai julgar e dar sentido aos dados, aplicando critérios e parâmetros para ser imparcial. O resultado da interpretação são hipóteses conclusivas que devem ser validadas para assegurar confiabilidade.

Textos-base para a criação do jogo

MARINO, Eduardo. **Manual de avaliação de projetos sociais**. 2 eds. São Paulo: Saraiva: Instituto Ayrton Senna, 2003.p. 53-77

Formando Palavras

Islane Jannaína, Janaiany Miranda, Larissa Trindade e Valdelice Santos

Público-alvo

Agentes de endemias.

Sequência didática

Iniciaremos a sequência didática com o jogo, esquentando o pessoal para o conteúdo em si e, após a brincadeira, iniciaremos a aula sobre análise e coleta de dados.

Tempo a ser gasto na atividade

20 minutos.

Materiais necessários para desenvolvimento da atividade

Envelopes; cartela com as palavras; tesoura e; papel com a definição das palavras (para aplicador).

Descrição do produto

1. 5 palavras que representem a coleta e análise de dados.
2. Cada palavra será recortada as letras e colocadas dentro de um envelope.
3. Os envelopes serão numerados de 1 a 5.
4. O aplicador da atividade tem um cartão com as dicas de cada uma das palavras que estão nos envelopes.
5. Essas dicas serão numeradas conforme a numeração de cada envelope.
6. Antes que o aplicador leia a dica, ele tem que falar a numeração do envelope que as pessoas devem abrir.
7. Após o aplicador fazer a leitura, a turma terá 30 segundos para montar a palavra que se encontra no envelope.
8. Caso a maioria da turma peça uma dica, o aplicador poderá falar apenas a primeira e última letra da palavra em questão.

Palavras escolhidas para este jogo

1. Entrevista
2. Grupo foco
3. Métodos qualitativos
4. Métodos quantitativos
5. Análise e interpretação de dados

Representação das palavras para a coleta e análise de dados

1. Técnica que busca por meio de perguntas levantar o que passa na mente das pessoas.
2. Técnica que utiliza pequenos grupos para obter informações qualitativas sobre tópicos específicos.
3. Tem caráter descritivo e envolve percepções, experiências vivenciadas, opiniões, sentimentos e conhecimentos adquiridos pelos envolvidos no projeto, ou seja, requer um maior envolvimento do pesquisador com o que se estuda.
4. As informações são mensuradas numericamente.
5. Depois de conseguir os dados quantitativos ou qualitativos sobre um projeto é o momento de identificar e distinguir os erros e acertos do que foi proposto no projeto. Qual o nome deste momento?

Textos-base para a criação do jogo

MARINO, Eduardo. **Manual de Avaliação de Projetos Sociais**. Editora Saraiva -2^a Ed.-2003

CAPÍTULO IV

DIVULGAÇÃO DOS RESULTADOS DA AVALIAÇÃO

Certo e Errado

Fernanda Mendes, Jeckson Rangel, Raulene de Jesus Souza, Soraya Nunes

Público-alvo

Os agentes administrativos da UFRB e dos pequenos municípios do recôncavo, tanto para aprimorar suas funções no dia a dia, como para melhorar o processo de elaboração de relatório.

Sequência didática

Objetivo: Incentivar e despertar o desenvolvimento da aprendizagem de forma contextualizada através dos jogos lúdicos, avaliando antes e depois da aplicação do conteúdo.

É de fundamental importância conhecer o público alvo antes de iniciar uma oficina, capacitação, projeto e outros. Não sendo diferente com esta atividade. Sendo assim, além de se fazer um estudo antecipado do público da atividade, busca-se maior aproximação a este através das dinâmicas de apresentação antes de sua realização, visando maior interação e melhor aprendizado dos participantes.

No mais, faz-se necessário explicar a proposta de qualificação levada pela equipe, assim como apresentação sucinta do conteúdo sobre elaboração de relatórios e as dicas propostas por Marie-Thérèse Feurstein, contidas no capítulo 6 de Marino.

Feitas as etapas acima, esclarecer sobre a atividade e seus objetivos, assim como fazer a distribuição das fichas.

Após passar 5 minutos da distribuição das fichas, fazer o recolhimento da mesma e aplicar o conteúdo da aula, com auxílio de recursos audiovisuais. Ao final, redistribuir as fichas aos respectivos donos e pedir que as refaçam.

Para finalizar a capacitação, analisar e comentar sobre a experiência vivida.

Tempo a ser gasto na atividade

40 minutos.

Materiais necessários para desenvolvimento da atividade

Ficha impressa com o jogo, lápis, borracha, recurso audiovisual.

Descrição do produto

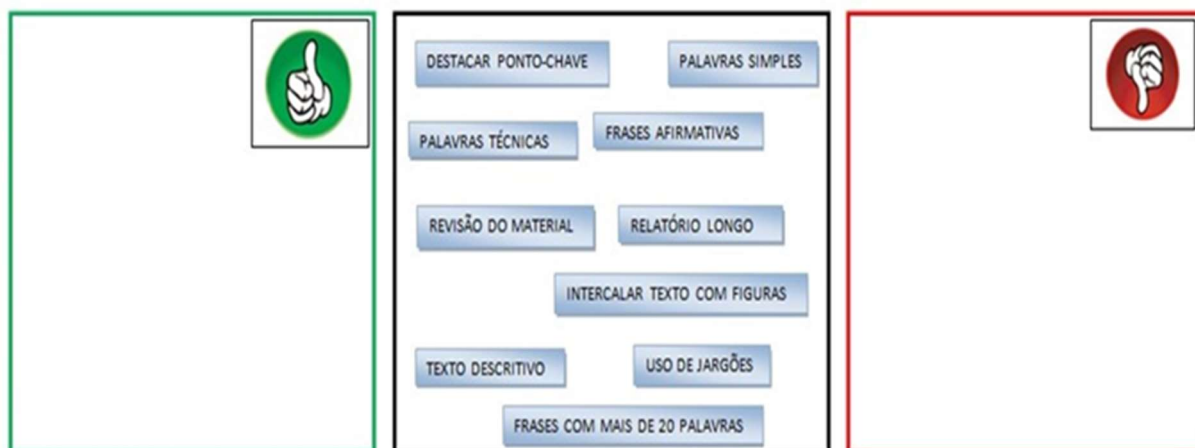
O jogo “Certo e Errado” sobre Elaboração de Relatório proporciona ao aluno uma forma prazerosa e divertida de aprender, além de oferecer ao monitor uma maneira diferente de avaliar a assimilação dos conteúdos aplicados, além de um meio mais dinâmico de fixar o conhecimento, permitindo a identificação de erros de aprendizagem, uma vez que o jogo é aplicado antes e depois da apresentação dos conteúdos.

Etapas-Instruções

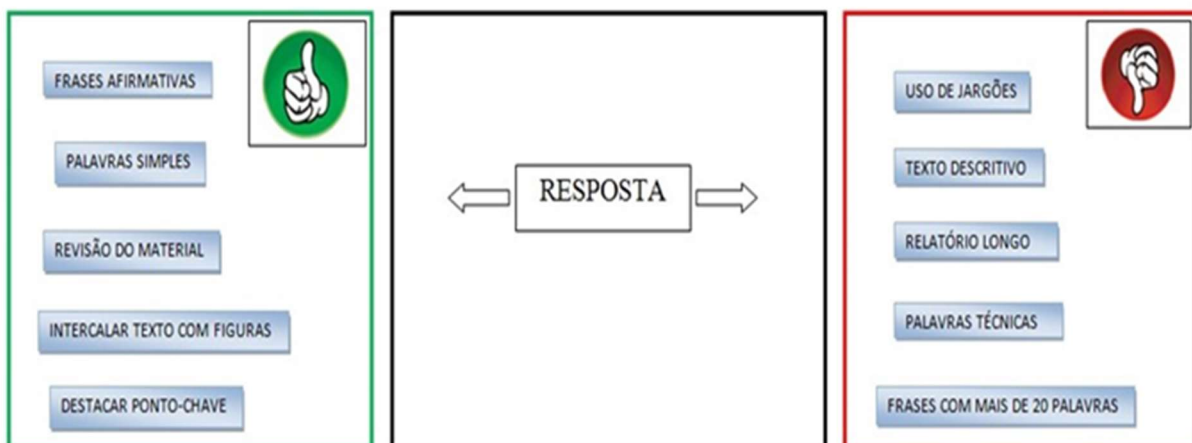
1. Distribuir as fichas contendo aspectos tanto adequados quanto inadequados, referentes ao tema elaboração de relatório da avaliação.
2. Distribuir, antes de iniciar a aula, as fichas a todos os participantes. Nessas fichas terão 3 quadros, um com todas as frases adequadas e inadequadas para a elaboração do relatório avaliativo e outros dois quadros completamente vazios (com as cores verde e vermelho), sendo que no primeiro terá uma imagem de “joinha” positivo e no segundo de negativo.
3. Pedir ao grupo que, tomando conhecimento do que estiver escrito nas fichas, as coloque nos quadros adequados. Após o preenchimento e identificação dos alunos serão recolhidas e guardadas as fichas, até o final da capacitação.

Ficha modelo

CERTO OU ERRADO – Elaboração de Relatório



CERTO OU ERRADO – Elaboração de Relatório



Jeckson Rangel, Raulene Souza e Fernanda Mendes na Feira de Jogos de Avaliação, em 2017.

Textos-base para a criação do jogo

MARINO, Eduardo. **Manual de Avaliação de Projetos Sociais**. Editora Saraiva -2ª Ed.-2003

“Embolados”

José Carlos de Jesus, Mateus Carvalho, Rosana Santos, Everaldo Suzart Junior

Público-alvo

O produto tem como beneficiários pessoas já inseridas no contexto da administração pública de níveis estratégico ou tático, pois há um tipo de pré-requisito para utilização do produto em si, por se tratar de um tema de média complexidade.

Sequência didática

Este jogo tem a proposta de fixar os conhecimentos adquiridos no decorrer da atividade, de forma que, após uma breve apresentação sobre o tema, os participantes sejam capazes de relacionar corretamente as palavras-chave com seu conceito, bem como destacar a importância da divulgação dos resultados de uma avaliação.

Forma de jogar

No total serão 3 (três) equipes de 3 (três) pessoas cada uma, sendo que cada equipe será dividida de forma a ter 1 (um) jogador principal e 2 (duas) pessoas de apoio teórico. A logística envolvida é relativamente simples. Haverá 20 balões opacos cheios de ar em um determinado espaço circular pré-delimitado. Destes 20 balões, apenas 10 conterão um papel com uma palavra em seu interior. Os participantes serão dotados de um objeto similar à uma vara de pescar simples. Entretanto, no local do anzol convencional, haverá uma espécie de anzol sem ponta afiada para que o balão não estoure no percurso ou na tentativa de capturá-lo. Os jogadores principais deverão se posicionar pelo menos 2 metros entre si e em volta do espaço que estão os balões. Então, o moderador autorizará o início da dinâmica e os jogadores principais deverão tentar pescar o máximo de balões dentro de 10 minutos. Ao término do tempo, as equipes devem parar de pescar e estourar os balões em sua posse para que possam descobrir a quantidade de palavras contidas em seus balões. Daí então os demais integrantes da equipe podem ajudar o jogador principal a conceituar as palavras encontradas. A ordem de respostas das equipes será definida pelo moderador. Caso restem balões não pescados, o moderador pode autorizar a equipe com menos balões a tentar pescar os remanescentes em no máximo de 1 minuto. Passado esse prazo, os remanescentes serão retirados da dinâmica e caso contenham palavras, serão conceituados pelo moderador.

Após todas as equipes conceituarem suas palavras, a equipe que adquirir mais pontos, é declarada vencedora. No caso de uma equipe não conceituar de forma correta, a equipe seguinte terá a possibilidade de responder. Caso nenhuma das equipes acerte, a equipe que pescou a palavra em questão não levará ponto e as demais ganham 1 ponto.

Tempo a ser gasto na atividade

Aproximadamente 40 minutos.

Materiais necessários para desenvolvimento da atividade

1 (um) pacote de balões na cor preta ou cor que permita a opacidade do balão em sua forma final; 1 (um) rolo de barbante para formar a linha da vara de pescar e os pequenos ganchos nos balões; 1 (um) rolo de fita adesiva; 3 (três) varas de bambu ou material leve de mesmas proporções entre si; 1 (giz) escolar.






Descrição do produto

Jogo/dinâmica moldado e produzido com balões expansíveis sustentados com linhas de lã entrelaçada, contidos num espaço confinado delimitado por marcador, e possíveis de serem transportados por vara de madeira leve.

Conteúdo do jogo/ Referências contextuais

PALAVRAS E SEUS RESPECTIVOS USOS

Formas de apresentar o relatório avaliativo:

-  Apresentação verbal (que vai da mais formal até a mais informal);
-  Documentos escritos oficiais (relatórios parciais, sumários executivos);
-  Publicação em jornais (de circulação interna ou externa);
-  Produção em vídeo (usando diversos tipos de linguagem, conforme o público-alvo);
-  Disponibilização na internet (homepages, grupos de discussões).

O documento do relatório deve conter a seguinte estrutura:

- ✚ Resumo – O resumo deve trazer as informações essenciais para permitir ao leitor compreender o tema central do projeto, o objetivo da avaliação, os resultados encontrados e as conclusões.
- ✚ Caracterização do projeto – O objeto da avaliação- o projeto- deve ser descrito em termos de: executor, objetivos, público-alvo, estratégias, tempo de duração.
- ✚ Plano da avaliação – O foco, o objetivo, os passos, o método de coleta e análise de informações, todo o caminho percorrido para se chegar às conclusões deve ser descrito.
- ✚ Conclusões – As conclusões são respostas que encontramos às perguntas de orientação da avaliação. Devem estar relacionadas aos objetivos do projeto.

Algumas dicas propostas por Marie-Thérèse Feurestein* para elaboração de relatórios:

- ✚ Seja sucinto – Relatórios longo geralmente não são lidos na íntegra.
- ✚ Seja claro – Um relatório é para ser lido e compreendido numa primeira leitura. Evite o uso de sempre e muitas palavras técnicas e jargões. Use sempre que possível, palavras simples, claras, precisas e de uso comum.
- ✚ Entregue em tempo – Entregue o relatório na data prevista. Muitas vezes, decisões importantes deixam de ser tomadas em tempo em função de atrasos na entrega.



Que comecem os jogos! Animação total para testar seu jogo na Feira de jogos de avaliação.

Na foto, Cleber Brito, Adriano Brandão, Michel Lima, Mateus Carvalho, Rosana Santos, José Carlos de Jesus, e Rosana Souza.

Textos-base para a criação do jogo

MARINO, Eduardo. **Manual de Avaliação de Projetos Sociais**. Editora Saraiva -2ª Ed.- 2003. Passo 6, Pág. 80 a 88.

Quadro da Memória

Anderson Silva, Camila Silva, Everton Nascimento e Hudson Wesley

Público-alvo

Um vereador, por exemplo, decide prestar contas à população após 200 dias do seu mandato. Para isso elabora um breve relatório que será distribuído durante a audiência pública. É, portanto, necessário capacitar os cidadãos para compreender o documento. Então, alguns cidadãos interessados participarão de um pequeno curso gratuito de formação antes do dia da audiência.

O público-alvo neste caso são os cidadãos que se dispuseram a participar do curso.

Sequência didática

Após um pequeno curso com duração de 2 (duas) horas, um profissional de avaliação responsável pelo curso irá separar a turma em equipes. Cada equipe terá um representante que irá participar do jogo e os demais podem dar sugestões ao longo da competição, isso porque as equipes participaram do jogo simultaneamente e com um prazo estabelecido, a equipe que conseguir cumprir a prova primeiro será a campeã.

Tempo a ser gasto na atividade

3 horas.

Materiais necessários para desenvolvimento da atividade

- ✚ 1 cartaz com um quadro resumindo o conteúdo (principais elementos de um relatório);
- ✚ 3 cartazes com apenas a descrição dos elementos, mas sem os respectivos nomes;
- ✚ 3 pacotes com 5 envelopes cada. Em cada envelope conterà o nome dos elementos que faltam nos quadros do tópico 2;
- ✚ Letras soltas que irão compor os nomes dos elementos;
- ✚ 3 tubos pequenos de cola branca e;
- ✚ Cronômetro.

Descrição do produto

O professor irá separar a turma em 3 equipes. Num primeiro momento ele apresentará um quadro com os principais conceitos e sua descrição resumida. As equipes terão

apenas 1 minuto para memorizar (considerando que elas acabaram de ver o conteúdo durante o curso). Após esse tempo, cada equipe receberá em um cartaz em tamanho de cartolina, o mesmo quadro. A diferença é que a ordem das descrições será alterada e os nomes dos elementos do relatório não apareceram. Cada equipe também receberá 5 envelopes contendo o nome de cada elemento do relatório, mas as letras estarão soltas para dificultar o jogo, ou seja, eles ainda terão que encontrar o envelope certo e construir as palavras. O trabalho está fundamentado no texto de Eduardo Marino e tem por objetivo fixar o conteúdo e até mesmo indicar deficiências que não foram percebidas no decorrer do curso. O modelo com respostas certas seguirá em anexo a este portfólio.

Quadro da Memória	
Quadro do Professor:	
Parte do relatório	O que deve ser escrito nela?
RESUMO	Traz as informações mais importantes, para você entender o objetivo principal do projeto. Faz você conhecer os resultados do projeto.
CARACTERIZAÇÃO DO PROJETO	Traz detalhes como: Quem executará? Qual o objetivo? Quem será beneficiado? Quais estratégias? Quanto tempo vai durar?
PLANO DE AVALIAÇÃO	Tudo que foi feito para alcançar os resultados deve estar no relatório. Ex: os passos, o método de coleta, como as informações foram analisadas.
CONCLUSÕES	Diz respeito às respostas que foram encontradas para as perguntas que haviam sido feitas no início do projeto e devem ser comparadas com os objetivos do mesmo.
RECOMENDAÇÕES	Diz respeito aquilo que vai ser feito após a avaliação (quando quem avaliou faz parte da organização) ou sugestões do que fazer (quando quem avaliou não faz parte da organização).

Quadro da Memória	
Quadro dos alunos:	
Parte do relatório	O que deve ser escrito nela?
	Diz respeito às respostas que foram encontradas para as perguntas que haviam sido feitas no início do projeto e devem ser comparadas com os objetivos do mesmo.
	Diz respeito aquilo que vai ser feito após a avaliação (quando quem avaliou faz parte da organização) ou sugestões do que fazer (quando quem avaliou não faz parte da organização).
	Traz as informações mais importantes, para você entender o objetivo principal do projeto. Faz você conhecer os resultados do projeto
	Tudo que foi feito para alcançar os resultados deve estar no relatório. Ex: os passos, o método de coleta, como as informações foram analisadas.
	Traz detalhes como: Quem executará? Qual o objetivo? Quem será beneficiado? Quais estratégias? Quanto tempo vai durar?

Textos-base para a criação do jogo

MARINO, Eduardo. **Manual de Avaliação de Projetos Sociais**. Editora Saraiva -2ª Ed.- 2003

Trilha do Saber

Danuza Santana, Kamila Santana, Patrícia Lorenzo, Tamara Oliveira

Público-alvo

Jovens e adultos.

Sequência didática

1. Separar um peão para cada jogador ou equipe que deverá ser colocado no início do tabuleiro.
2. Explicação das regras do jogo.
3. Execução da atividade.
3. Descrição do produto

Tempo a ser gasto na atividade

20 minutos.

Materiais necessários

- ✚ Tabuleiro confeccionado em papel rígido e colorido conforme modelo apresentado no final desse jogo;
- ✚ Dado confeccionado em papel rígido conforme modelo a seguir e;
- ✚ Cones representando os peões que serão confeccionados em papel cartão conforme modelo a seguir.

Descrição do produto

A trilha do saber é um jogo baseado em Tabuleiros e tem como objetivos introduzir conhecimentos sobre as temáticas: elaboração de relatório e divulgação, bem como estimular e/ou complementar estudos sobre o tema.

Número de participante:

Mínimo de 2 jogadores e máximo de 4.

Regras do jogo

- ✚ Cada participante receberá um peão (cone) que será utilizado para locomover-se no tabuleiro;
- ✚ A casa de nº 1 será um brinde de participação para os jogadores e é a partir dela que eles deverão iniciar a jogada;
- ✚ Todos os jogadores lançarão o dado para definir qual será a ordem de participação no jogo. A ordem de participação é inversamente proporcional ao número obtido, ou seja, quem tirar o número maior sai na frente. Apenas quem tirou o número maior avança o número correspondente de casas no tabuleiro, dando início ao jogo;
- ✚ A posição do dado decidirá quantas casas o peão será deslocado;
- ✚ A casa em que o peão parar define a tarefa que deverá executar;
- ✚ Cada casa terá uma frase referente ao assunto. Se a frase for verdadeira, o jogador terá uma recompensa. Se a frase for falsa, o jogador terá uma penalidade. Ambas estão descritas na própria casa.
- ✚ O participante deverá ser instruído a prestar atenção nas frases e instruções de cada casa que servirão como dica para responder a pergunta da última casa e concluir o tabuleiro.
- ✚ Vence quem chegar primeiro ao final do tabuleiro, mas, no final, todos ganham, aprendendo e se divertindo.

Descrição do tabuleiro

1ª casa - Início

2ª casa – Número 1 - Bônus

Frase: Elaboração de relatório e divulgação

3ª casa - Número 2 – Ande 2 casas

Frase: Os relatórios devem ser enxutos, de fácil compreensão e leitura (V)

4ª casa - Número 3 – Volte ao início do jogo

Frase: O objetivo é não compartilhar os resultados da avaliação com os interessados (F)

5ª casa – Número 4 – Volte 2 casas

Frase: Uma única forma de apresentar os resultados atende aos diferentes interessados (F)

6ª casa - Número 5 - Ande 3 casas

Frase: Diferentes interessados exigem diferentes formas de apresentação (V)

7ª casa - Número 6 - Fique 1 rodada sem jogar

Frase: O uso de imagens e gráficos dificulta a leitura dos dados (F)

8ª casa - Número 7 - Jogue 2 rodadas seguidas

Frase: Num relatório claro deve-se evitar o uso de termos técnicos e jargões (V)

9ª casa - Número 8 - Avance 1 casa

Frase: Destaque os pontos-chaves do relatório (V)

10ª casa - Número 9 - Escolha uma penalidade para o outro jogador

Frase: Utilize listas ou tabelas para apresentar os resultados (V)

11ª casa - Número 10 - Volte para casa 8

Frase: Não é necessário que outra pessoa revise o relatório (F)

12ª casa - Número 11 - Fique 1 rodada sem jogar, de 1 pé só

Frase: O relatório pode ser entregue fora da data prevista (F)

13ª casa - Número 12 - Avance 1 casa

Frase: Utilizar os avanços da informática possibilitam várias opções de gráficos para representar os resultados (V)

14ª casa - Número 13 - Jogue outra vez

Frase: Gráficos e imagens permite uma leitura simplificada e rápida pelos diferentes interessados (V)

15ª casa - Número 14 - Volte 1 casa

Frase: Um vídeo não pode ser utilizado para divulgar os resultados (F)

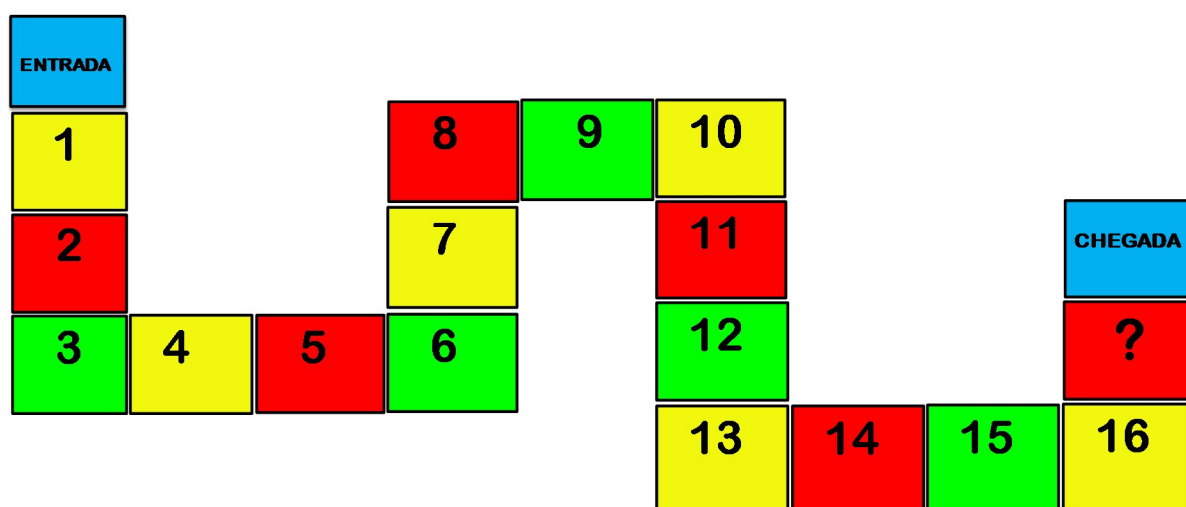
16ª casa - Número 15 - Avance 1 casa

Frase: O resumo do relatório deve trazer informações essenciais que permite compreender o tema central do projeto.

17ª casa - Casa ?

Pergunta: Elaborar e divulgar relatórios é a forma de compartilhar os resultados da avaliação com todos os interessados no projeto, se utilizando de diferentes formas de apresentação para atender aos diferentes interessados.

A TRILHA DO SABER



Feira de Jogos de Avaliação, o povo se divertindo. Na foto, Danuza Chaves, Wiler Dias e Nerivalda Reis Lima

Textos-base para a criação do jogo

JANNUZZI, Paulo de Martino. Indicadores para diagnóstico, monitoramento e avaliação de programas sociais no Brasil. **RSP**, Brasília, v. 56, n. 2, p. 137-160. Abr/Jun. 2005.

Aprendendo com figuras

Anailton Santos e Russenaide Castellany

Público-alvo

Novos contratados pela Gestão Pública.

Continuamente em órgãos públicos ocorrem novas contratações de pessoal, em especial no início de novas gestões. Nossa proposta neste jogo é a de capacitar estes novos contratados, principalmente aqueles sem experiência na Gestão Pública.

Sequência didática

O conteúdo será apresentado aos usuários/jogadores diretamente por meio do jogo. A cada sequência “traduzida” o jogador deverá ler em voz alta, para que todos tenham acesso a informação.

Tempo a ser gasto na atividade

1 hora.

Materiais necessários para desenvolvimento da atividade

Fichas impressas com as frases do conteúdo abordado.

Descrição do produto

Este jogo visa transmitir o conteúdo de forma descontraída. Sendo assim, é composto por frases codificadas com imagens diversas. Para concluir a atividade, o estudante deve relacionar as imagens que estão dentro da frase com as possíveis palavras que completam corretamente a mesma.

Conteúdo das fichas



Atenção: As palavras entre parênteses correspondem aos desenhos no texto, as palavras em *itálico* são as respostas corretas correspondentes à figura.

Frase 01: Para assegurar a qualidade e a execução das conclusões do processo avaliativo é preciso, primeiro, produzir o relatório em curto espaço de (relógio) tempo e segundo, documentos (toalha) enxutos e sucintos, bem como de fácil compreensão e leitura.

Frase 02: Se avaliação é compreendida como atividade incorporada ao dia-a-dia da organização, as conclusões são automaticamente convertidas em ações práticas de maneira (símbolo de reciclagem) contínua dispensando o uso de relatórios (caneta) prescritivos.

Frase 03: O (calendário) tempo para elaboração de um relatório não deve exceder o prazo de dois meses, a partir do final da análise e interpretação das informações coletadas.

Frase 04: O (alvo) objetivo primordial deve (Facebook) compartilhar os achados da avaliação com todos interessados no projeto.

Há variadas técnicas de comunicação e divulgação do resultado de um relatório, como por exemplo:

Frase 05: Apresentação verbal (uma pessoa com paletó outro sem camisa) formal e informal;

Frase 06: Documentos escritos (relatório com Tibre) oficiais.

Frase 07: Publicação em (jornal) jornais.

Frase 08: Produção em (Youtube) vídeo conforme o (foto público) público-alvo.

Frase 09: Disponibilização na (computador) internet, para o (pessoas reunidas) grupo discussão.

Sobre a estrutura do relatório:

Frase 10: Resumo – Deve conter informações (imagem do perfume Essencial) essencial.

Frase 11: Característica do projeto – O objetivo da avaliação deve ser descrito em forma: de (homem) executor, (alvo) objetivos, (povo) público-alvo, estratégias, (relógio) tempo duração.

Frase 12: Plano da avaliação – O (pessoa olhando direção) foco, (alvo) objetivo, (várias pegadas) os passos, os métodos de coletas e análise de informações, todo o (estrada) caminho percorrido para a chegada e as conclusões devem ser descritas.

Frase 13: Conclusão – A conclusão são as respostas que encontramos às (interrogação) perguntas de orientação da avaliação.

Frase 14: Recomendações – Vão depender do tipo de avaliação realizada (Cronômetro zerado) marco zero, (esteira de produção) processo ou (pessoa com um bilhete da sena em mão) Resultado). Se avaliação for interna, a equipe de avaliação vai definir os próximos (várias Pegadas) passos. Avaliadores externos costumam fazer recomendações nas avaliações de processos e resultados.

Algumas dicas propostas por Marie-Thérèse Feurestein para a elaboração de relatórios:

Frase 15: Seja (resumo) *sucinto*, relatórios longos não são lidos na integra.

Frase 16: Seja claro, não use (palavras escritas em Árabe) *palavras difíceis*.

Frase 17: Use frase curtas, frases longas são (pessoa dormindo sobre livros) *cansativas*.

Frase 18: Use layouts e espaços devem ser planejados de acordo com a proposta do relatório (um relatório com texto e gravuras e gráficos) intercale texto com figuras e gráficos.

Frase 19: Usar subtítulo, eles ajudam na (lupa) *localização* de assuntos específicos de interesse do leitor.

Frase 20: Destaque os pontos (uma chave) *chave*, usar recursos como (I) *itálico* (N) *negrito* e (S) *sublinhado*.

Frase 21: Usar formas simples apresentar resultados, apresente os dados em forma de (uma lista) *listas* e/ou (umas tabelas) *tabelas*.

Frase 22: Evitar longas notas de (roda + pé) *rodapé*.

Revisar o relatório. Solicite que outra (uma pessoa revisando, um orientador) *pessoa revise o material*.

Frase 23: Entregue o relatório na (Calendário) *data prevista*

Textos-base para a criação do jogo

MARINO, Eduardo. **Manual de avaliação de projetos sociais**. Instituto Ayrton Senna, 2003. p. 80-88.



Janaiany Miranda e Camila Silva, na Feira de Jogos de Avaliação, 2017.

Cordel sobre Divulgação da Avaliação

Islane Jannaína, Janaiany Miranda, Larissa Trindade e Valdelice Santos

Público-alvo

Representantes de grupos culturais.

Sequência didática

Iniciaremos a atividade com a recitação do cordel pelo coordenador da atividade, com intuito de apresentar o que iremos falar de forma divertida. Depois daremos o cordel às pessoas e iremos perguntar para eles o que conseguiram entender do assunto através do cordel. Logo após ouvi-los, começaremos a apresentar o conteúdo para a turma e utilizaremos exemplos do cotidiano para favorecer a compreensão do mesmo. Para finalizar, faremos uma nova recitação do cordel, em conjunto com a turma, com objetivo de ajudar na fixação.

Tempo a ser gasto na atividade

10 minutos.

Materiais necessários para desenvolvimento da atividade

Imprimir cordel para a turma (quantidade a depender do público)

Descrição do produto:

É um cordel que aborda a divulgação dos resultados da avaliação. É simples e curto, o objetivo é iniciar e terminar a sequência didática com ele.

Cordel

Ouçá minha gente,
Com muita atenção;
Que agora irei falar
Sobre divulgação de avaliação.

Os resultados da avaliação
Num relatório têm que constar
De forma clara e sucinta,
Pra todo mundo apreciar.

Não tem essa de muitos textos,
Nem de muita descrição;
Vá direto ao ponto
Da sua avaliação.

Pra divulgação,
Essas dicas vou te dar:
Com jornais, rádio e TV,
Mais gente irá alcançar.

Meu amigo e amiga,
Olha, é fundamental
Que o relatório seja entregue
Dentro do prazo original.

([Clique aqui para ouvir o Cordel](#) na voz de Janaiany Miranda)

Textos-base para a criação do jogo

MARINO, Eduardo. **Manual de avaliação de projetos sociais**. Instituto Ayrton Senna, 2003. p. 80-88.

CAPÍTULO

V

USOS E UTILIDADES DA AVALIAÇÃO

Bate Cartas

Anderson Silva, Camila Silva, Everton Nascimento e Hudson Wesley

Público-alvo

Trata-se de um público variado no aspecto formativo, desde pessoas com o ensino médio completo até graduandos de diferentes áreas do conhecimento. Estes participaram de um processo seletivo para provimento de vaga em um determinado instituto de pesquisa e avaliação em políticas públicas, para isso precisaram dominar determinados conhecimentos sobre a área de conhecimento em questão.

Sequência didática

Este produto foi pensado como uma dinâmica pós-conteúdo, que consistirá na fixação do conteúdo abordado de forma lúdica. Após conceituação e discussão sobre o tema Utilização e disseminação, o produto será inserido, atuando como um instrumento do processo de capacitação.

Tempo a ser gasto na atividade

1 hora.

Materiais necessários para desenvolvimento da atividade

Baralho de cartas.

Descrição do produto

Após a chegada dos participantes, os mesmos serão divididos em equipes nas quais será apresentado o baralho de cartas. Após a divisão das equipes, o baralho será espalhado na mesa e as equipes, uma por vez, tentarão virar a carta (com a palma da mão), tendo apenas uma tentativa. A carta virada representara 1 ponto e o membro que virá-la deve ler a frase contida no verso da mesma, para todos os participantes. As tentativas frustradas não serão pontuadas. Ganha a equipe que pontuar mais.

<p>MARCO ZERO</p> <p>Procure ser rápido nas decisões a partir do momento em que dispõem dos resultados. A realidade social é mutável e, às vezes, essas mudanças acontecem como muita frequência e rapidez. (MARINO 2003)</p>	<p>MARCO ZERO</p> <p>Faça sempre um “teste de realidade”. Perceba se as ações atendem as reais necessidades de implantação. (MARINO 2003)</p>
<p>MARCO ZERO</p> <p>Não deixe que o planejamento “engesse” imobilize o processo de implantação do projeto. Seja flexível e esteja aberto a eventuais mudanças nos planos. (MARINO 2003)</p>	<p>MARCO ZERO</p> <p>Reveja seus instrumentos e métodos de coleta. Cheque a utilidade das informações coletadas. Qualidade é sempre melhor que quantidade. (MARINO 2003)</p>
<p>PROCESSO</p> <p>Tenha sempre em mente que os maiores interessados da avaliação do processo são todos os membros da equipe. Portanto, é importante que todos participem das decisões a serem tomadas no momento de um replanejamento. (MARINO 2003)</p>	<p>PROCESSO</p> <p>A avaliação de processo deve ser bastante dinâmica, não sendo indicado perder tempo com a elaboração de relatórios. Reuniões ou seminários são as formas mais adequadas para discutir e utilizar os resultados da avaliação. (MARINO 2003)</p>
<p>PROCESSO</p> <p>O público alvo e os financiadores precisam ser informados sobre os novos rumos do projeto. Isso contribui para seu engajamento nos próximos passos e gera credibilidade ao processo avaliatório. (MARINO 2003)</p>	<p>PROCESSO</p> <p>Avalie também o sistema de avaliação, para que este possa ser melhorado na avaliação de resultado. (MARINO 2003)</p>

<p>RESULTADO</p> <p>Além de ser informado por meio de relatório, o agente financiador deve ser convidado para uma sessão de apresentação dos resultados. (MARINO 2003)</p>	<p>RESULTADO</p> <p>Compartilhe os resultados com parceiros da comunidade. As pessoas ou instituições que não participaram até então podem, a partir daí, se envolver em uma outra fase do projeto. (MARINO 2003)</p>
<p>RESULTADO</p> <p>Procure apresentar os resultados em congresso e seminários. Esses eventos abrem portas para novos financiamentos, e outras instituições podem se interessar pela disseminação do projeto. (MARINO 2003)</p>	<p>RESULTADO</p> <p>Divulgue o seu <i>Know-how</i> em avaliação. Esse pode ser um produto de grande interesse para outras instituições. (MARINO 2003)</p>
<p>DISSEMINAÇÃO</p> <p>Faça um mapeamento de todas as variáveis do contexto externo que contribuíram para o sucesso do projeto. (MARINO 2003)</p>	<p>DISSEMINAÇÃO</p> <p>Elabore um manual de procedimentos para delinear todos os passos a serem realizados pela equipe de implementação do projeto. (MARINO 2003)</p>
<p>DISSEMINAÇÃO</p> <p>Estabeleça acordos de supervisão e assessoria para os novos projetos implantados. (MARINO 2003)</p>	<p>DISSEMINAÇÃO</p> <p>Promova encontros entre os projetos implantados para discussões sobre a implementação e as ações em rede. (MARINO 2003)</p>

Textos-base para a criação do jogo

MARINO, Eduardo. **Manual de avaliação de projetos sociais**. Instituto Ayrton Senna, 2003.



Na foto, Wiler Dias, Caio Almeida, Ícaro Campos e Rosana Cunha, da Comissão Organizadora da Feira dos Jogos de Avaliação, Fundação Hansen, 2017.

Cruzadinha

Danuza Santana, Kamila Santana, Patricia Lorenzo, Tamara Oliveira

Público-alvo

Estudantes do ensino médio.

Tempo a ser gasto na atividade:

15 minutos.

Materiais necessários para desenvolvimento da atividade

Atividade impressa em papel ofício

Caneta ou lápis

Descrição do produto

A cruzadinha é uma forma de entretenimento para algumas pessoas, porém como estimula o raciocínio pode ser utilizada como suporte pedagógico de modo lúdico, colaborando para desenvolver nos estudantes a escrita e compreensão do sentido das palavras e sua ortografia. O uso desse jogo também favorece e provoca o estímulo cognitivo, assim como auxilia a compreensão e coordenação, na aprendizagem do significado das palavras, além de ser um instrumento eficiente para fixação do conhecimento.

O próprio “jogador” consegue reconhecer os erros sozinho, pois quando sobra ou falta algum quadrinho no exercício é um indicativo que a palavra escrita não é a correta.

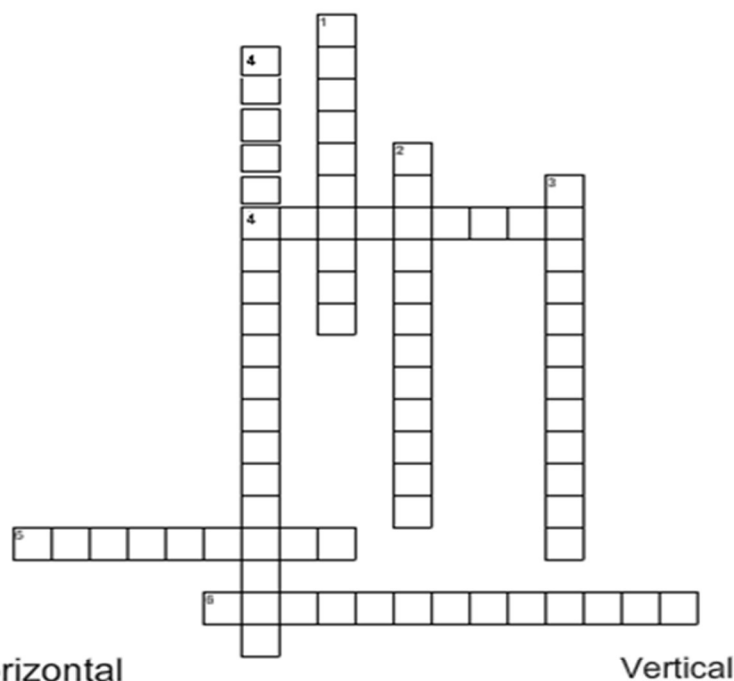
A folha impressa conterá quadrinhos vazios enumerados, tanto na horizontal quanto na vertical.

As instruções para preenchimento dos quadrinhos estarão dispostas no final da própria folha, identificadas pelos respectivos números.

Instruções

- ✚ Os achados são úteis nas decisões de planejamento das atividades e ações futuras do projeto. Palavra: MARCO ZERO

- ✚ Os achados orientam os processos decisórios internos e externos. Palavra: RESULTADOS
- ✚ Os achados são utilizados para um replanejamento das ações e para melhorar o próprio método da avaliação. Palavra: AVALIAÇÃO DE PROCESSO
- ✚ A sistematização das variáveis internas e externas é uma importante função da? Palavra: AVALIAÇÃO
- ✚ Ator externo que pode investir na disseminação dos resultados finais dos projetos sociais. Palavra: PODER PÚBLICO
- ✚ Ator responsável pela pesquisa, pesquisa aplicada e a disseminação dos resultados dos projetos sociais para a sociedade. Palavra: UNIVERSIDADE
- ✚ É o experimento concreto das políticas públicas. Palavra: PROJETO SOCIAL



- | | |
|--|---|
| <p>Horizontal</p> <p>4. A sistematização das variáveis internas e externas é uma importante função da?</p> <p>5. Os achados são úteis nas decisões de planejamento das atividades e ações futuras do projeto</p> <p>6. É o experimento concreto das políticas públicas</p> | <p>Vertical</p> <p>1. Os achados orientam os processos decisórios internos e externos.</p> <p>2. Ator responsável pela pesquisa, pesquisa aplicada e a disseminação dos resultados dos projetos sociais para</p> <p>3. Ator externo que pode investir na disseminação dos resultados finais dos projetos sociais.</p> <p>4. Os achados são utilizados para um replanejamento das ações e para melhorar o próprio método da avaliação.</p> |
|--|---|

Referências teórico metodológicas utilizadas

MARINO, Eduardo. **Manual de avaliação de projetos sociais**. 2 eds. São Paulo: Saraiva: Instituto Ayrton Senna, 2003.p. 91-94

Caça-Palavra do Conhecimento

Anailton Santos e Russenaide Castellany

Público-alvo

Novos contratados pela Gestão Pública

Continuamente em órgãos públicos ocorrem novas contratações de pessoal, em especial no início de novas gestões. Nossa proposta neste jogo é a de capacitar estes novos contratados, principalmente aqueles sem experiência na Gestão Pública.

Sequência Didática

Trabalharemos com dois jogos: O “Criptograma” e o “Caça-palavra do conhecimento”. Fichas impressas com os jogos, para que, através delas, haja um entendimento do conteúdo abordado.

Tempo a ser gasto na atividade

Aproximadamente 1 hora

Materiais necessários

Fichas impressas dos jogos.

Descrição do produto

Começaremos o jogo, todos os participantes da turma vão responder as perguntas individuais na folha que foi entregue pelo monitor.

Regras do jogo: Criptograma

- ✚ Casinhas com o mesmo símbolo têm a mesma letra;
- ✚ Leia as dicas e complete somente as palavras que tem certeza;
- ✚ As dicas são propositalmente vagas porque as respostas devem ser encontradas, utilizando também os símbolos;

Letras com “e” sem acentuação são iguais para o jogo, isto é: á = a, ç = c, ã = a, etc.

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J
@	#	&	%	\$	*	^^	~	+	?
K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T
)	¬	=	§	{	€	;	£	Ⓔ	/

U	v	X	W	Y	Z
	>	:	,	<	“

Vence quem acertar mais questões.

1) Os passos da avaliação:

a) Passo 1

%	\$	*	+	§	+	£		{		*	{	&	{
D	E	F	I	N	I	R		O		F	O	C	O

b) Passo 2

*	{	£	=	@	£		\$;		+	€	\$
F	O	R	M	A	R		E	Q	U	I	P	E

c) Passo 3

%	\$	*	+	§	+	£		+	§	/	\$	£	\$	Ⓔ	Ⓔ	@	%	{	Ⓔ
D	E	F	I	N	I	R		I	N	T	E	R	E	S	S	A	D	O	S

d) Passo 4

¬	\$	>	@	§	/	@	£		+	§	*	{	£	=	@	&	{	\$	Ⓔ
L	E	V	A	N	T	A	R		I	N	F	O	R	M	A	Ç	O	E	S

e) Passo 5

@	§	@	¬	+	£	@	£	*	@	/	{	£	\$	+	§	*	{	£	=	@	&	{	\$	£
A	N	A	L	I	S	A	R	F	A	T	O	S	E	I	N	F	O	R	M	A	Ç	O	E	S

f) Passo 6

£	\$	¬	@	/	{	£	+	{	£	\$	%	+	>		¬	^^	@	&	@	{
R	E	L	A	T	O	R	I	O	S	E	D	I	V	U	L	G	A	Ç	Ã	O

g) Passo 7

	/	+	¬	+	“	@	&	@	{	\$	%	+	£	£	\$	=	+	§	@	&	@	{
U	T	I	L	I	Z	A	Ç	Ã	O	E	D	I	S	S	E	M	I	N	A	Ç	Ã	O

Dicas para usos dos resultados da avaliação.

- ✓ Procurar ser mais rápido nas decisões, a partir dos resultados. *A realidade social é mutável;*
- ✓ Fazer “*teste de realidade*”, para saber se os projetos atendem as necessidades;
- ✓ Não deixar que o planejamento “*engesse*”, não imobilize o processo de implementação do projeto;
- ✓ Rever seus instrumentos e métodos de coleta. *Qualidade é sempre melhor que quantidade.*

=	@	£	&	{	“	\$	£	{
M	A	R	C	O	Z	E	R	O

- ✓ Os maiores interessados na avaliação do processo são os **membros da equipe**. É importante que todos os membros da equipe participem das decisões a serem tomadas caso haja um **replanejamento**.
- ✓ Avaliação de processo deve ser bastante “**dinâmica**”. Reuniões ou seminários é a melhor forma de discutir e utilizar os resultados da avaliação.
- ✓ **O público-alvo e financiadores** precisam ser informados sobre novos rumos do projeto. Gera credibilidade ao processo avaliativo.
- ✓ Avaliar também o sistema de avaliação, para que possa ser melhorado na avaliação de resultado.

ç	£	{	&	\$	€	€	{
P	R	O	C	E	S	S	O

- ✓ Os agentes financiadores devem ser convidados para uma apresentação dos resultados e informados por meio de **relatórios**
- ✓ **Compartilhar** os resultados com os parceiros da comunidade. Para que a partir daí pessoas e instituições queiram participar em outras fases do projeto.
- ✓ Apresentar os resultados em **congresso e seminários** atrai novos financiadores e faz com que outras instituições se interesse pela disseminação do projeto
- ✓ Divulgue o seu know-how em avaliação. Produto de grande interesse para outras instituições.

£	\$	€		¬	/	@	%	{	€
R	E	S	U	L	T	A	D	O	S

- ✓ Mapear todas as variáveis do contexto externo que contribuiu para sucesso do projeto;
- ✓ Fazer um passo-a-passo do que vai ser realizado pela equipe que vai implementar o projeto;
- ✓ Supervisionar e assessorar novos projetos implementados.
- ✓ Promover encontros entre os projetos implantados para debater sobre implementação incentive as ações em rede compartilhamento;

%	+	€	€	\$	=	+	§	@	&	@	{
D	I	S	S	E	M	I	N	A	Ç	Ã	O

Textos-base para a criação do jogo

MARINO, Eduardo. **Manual de Avaliação de Projetos Sociais**. São Paulo: Saraiva 2003

Início da Feira dos Jogos de Avaliação, Fundação Hansen, Cachoeira, 2017.



Jogo de forca

Islane Jannaína, Janaiany Miranda, Larissa Trindade e Valdelice Santos

Público Alvo

Pessoas de terceira idade.

Sequência didática

Na primeira parte da sequência didática iremos apresentar o uso e utilidade da avaliação, com apoio de Power point. O jogo de forca será aplicado na segunda parte da sequência didática, pois tem como objetivo relembrar e fixar o conteúdo abordado na primeira.

Este produto foi pensado como uma dinâmica pós-conteúdo, que consistirá na fixação do conteúdo abordado de uma forma lúdica. Após conceituação e discussão sobre o tema Utilização e disseminação, o produto será inserido, atuando como um instrumento do processo de capacitação.

Tempo a ser gasto na atividade

30 minutos.

Materiais necessários para desenvolvimento da atividade

Um cartão com questões (fica com o coordenador da atividade) e um piloto (qualquer cor).

Descrição do produto

1. Dividir a turma em 3 grupos;
2. O coordenador da atividade ficará com um cartão com 5 perguntas sobre o conteúdo abordado na primeira parte da sequência didática;
3. Sortear para ver qual grupo iniciará primeiro;
4. Depois o coordenador da atividade desenha na lousa uma forca e coloca abaixo dela os traços correspondentes à quantidade de letras da palavra condizente a resposta da pergunta;
5. Após isso ele lê em voz alta para a turma a pergunta e o grupo iniciante tem a chance de chutar uma letra do alfabeto;

6. Se tiver a letra que o grupo chutou, a mesma poderá chutar outra vez. Mas se não tiver é a vez da outra equipe jogar e assim sucessivamente;
7. Quando faltarem 3 letras para formar a palavra, os grupos não poderão chutar mais letras, terão uma chance para falar qual palavra está na força;
8. Ganha a equipe que responder mais perguntas.

Perguntas

Suponha que você faz parte de uma comissão de avaliação. Vocês já definiram o objetivo, coletaram os dados, fizeram a análise, interpretação dos dados... enfim, todo o curso de uma avaliação. Entendendo que esta não tem fim, a comissão pode utilizá-la para auxiliar no processo de planejamento de ações, fazendo a:

Resposta: Retroalimentação.

Fez-se uma avaliação marco-zero de um programa social. Encerrada esta avaliação, seus resultados foram entregues ao gestor responsável. O gestor pretende tomar uma decisão diante deles. Já que o objetivo do programa está ligado à realidade social e está muda com frequência, aconselha-se que o gestor procure ser:

Resposta: Rápido

Um programa fez a entrega de livros paradidáticos nas bibliotecas escolares. No entanto, a avaliação verificou uma baixa frequência dos alunos à biblioteca. A equipe divulgou o resultado aos diretores das escolas. Um dos diretores jogou o resultado da avaliação fora e durante a reunião mostrava-se inquieto. Desta forma a avaliação não teve:

Resposta: Utilidade

Em uma avaliação foram entrevistados os beneficiários do programa, depois de obter o resultado a equipe não se preocupou em informá-los sobre os novos rumos do projeto. Isso prejudicou no engajamento deles nos próximos passos, pois a equipe avaliadora perdeu:

Resposta: Credibilidade

Após obter o resultado da avaliação, a equipe informou aos interessados os próximos passos e procurou apresentar os resultados em congressos e seminários. Ao terminar

a apresentação em um desses congressos, uma instituição mostrou o interesse de replicar aquele projeto. Desta forma essa divulgação colaborou para a:

Resposta: Disseminação

Textos-base para a criação do jogo

MARINO, Eduardo. **Manual de avaliação de projetos sociais**. 2. ed. São Paulo: Instituto Ayrton Senna; Saraiva, 2003



Na Feira de Jogos de Avaliação, os participantes eram convidados a jogar. Na foto, Anderson Silva explica o jogo.

CAPÍTULO
VI

TEXTOS
TRABALHADOS
PARA
CONSTRUIR OS
JOGOS

Os seguintes textos foram as bases para a criação dos jogos apresentados:

Os livros de:

MARINO, Eduardo. **Manual de avaliação de projetos sociais**. São Paulo: Saraiva: Instituto Ayrton Senna, 2003.

RAUPP, Magdala; REICHLE, Adriana. **Avaliação: ferramenta para melhores projetos**. Santa Cruz do Sul: EDUNISC, 2003.

Os artigos de:

COTTA, T. C. Metodologias de avaliação de programas e projetos sociais: análise de resultados e de impacto. **Revista do Serviço Público**, v. 49, n. 2, p. 103-124, 1998.

JANNUZZI, Paulo de Martino. Indicadores para diagnóstico, monitoramento e avaliação de programas sociais no Brasil. **Revista do Serviço Público**, Brasília, v. 56, n. 2, p. 137-160. Abr/Jun. 2005.

RAMOS, M. P.; SCHABBACH, L. M. O estado da arte da avaliação de políticas públicas: conceituação e exemplos de avaliação no Brasil. **Revista de Administração Pública**, v. 46, n. 5, p. 1271-1294, 2012

TREVISAN, A. P.; BELLEN, H. M. V. Avaliação de políticas públicas: uma revisão teórica de um campo em construção. **Revista em Administração Pública**, v. 42, n. 3, p. 529-550 jun. 2008

Portal ENAP. A estrutura metodológica do monitoramento e avaliação. Disponível em:

http://antigo.enap.gov.br/downloads/ec43ea4fEstrutura_metodologica_monitoramento_avaliacao.pdf>. Acesso em 12 de junho de 2017.



www.ufrb.edu.br/gestaopublica

(Projeto de Extensão UFRB - PROEXT nº26906/2015)