



ActiveGames4Change (AG4C)

Ambiente de aprendizagem de atividades desportivas e físicas para a formação em cidadania, formação socio-emocional e cibercompetências

Guia para Formadores & Tutores

Um Manual para Formadores sobre
a Metodologia AG4C

Maria Toia

CPIP – Center for Promoting Lifelong Learning

Com contributos de todos os parceiros europeus



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



O apoio da Comissão Europeia à produção desta publicação não constitui um aval ao conteúdo, que reflete apenas as opiniões dos autores, e a Comissão não pode ser responsabilizada por qualquer utilização que possa ser feita das informações aqui contidas.

Design por IPS_Innovative Prison Systems, agosto 2022 ©



ActiveGames4Change (AG4C) – Ambiente de aprendizagem de atividades desportivas e físicas para a formação em cidadania, formação socio-emocional e cibercompetências

Guia para Formadores & Tutores

Website do projeto – www.activegames4change.org

Para mais informação acerca deste guia ou do projeto, por favor contactar: contact@cpip.ro

Autores

Maria Toia, CPIP – Center for Promoting Lifelong Learning

Multimédia e *Design*

Sílvia Silva, IPS_Innovative Prison Systems

KA3 – Apoio a políticas de reforma – Inclusão social através da educação, formação e Juventude. Este relatório foi realizado no âmbito do projeto "Ambiente de aprendizagem de atividades desportivas e físicas para a formação em cidadania, formação socio-emocional e cibercompetências" (ActiveGames4Change – AG4C), nº do projeto: 604730-EPP-1-2018-1-UK EPPKA3-IPI-SOC-IN, implementado com o apoio financeiro da Comissão Europeia pelo Programa Erasmus+. Este relatório reflete apenas as opiniões dos autores; por conseguinte, a Comissão Europeia não pode ser responsabilizada por qualquer utilização que possa ser feita das informações aí contidas.

Conteúdos

Introdução	1
O que é este documento?	2
Secção I Diretrizes para a formação de educadores	3
Formação pedagógica de educadores.....	4
Visão geral do programa.....	5
Facilitar a aprendizagem para os jovens	9
A metodologia AG4C e cartas de jogo	9
A aplicação móvel AG4C	11
Implementação dos jogos AG4C – dicas e sugestões para educadores.....	11
Secção II Fundamentos Teóricos	13
Desenvolvimento de competências sociais e emocionais dos jovens ...	14
O potencial dos jogos ativos e do desporto.....	15
Pedagogia da Metodologia AG4C	18
Ensinar responsabilidade pessoal e social.....	20
Desenvolvimento Positivo da Juventude.....	21
Pedagogia de aventura	22
Secção III O Processo de Aprendizagem & Competências AG4C	24
Tornar a aprendizagem visível	25
Empoderar os jovens para se tornarem aprendizes conscientes	26
Anexos	33
Anexo 1. Fluxograma de formação de educadores	34
Anexo 2. Questionário aos educadores	35
Pré-formação	35
Pós-formação.....	36
Anexo 3. Recursos adicionais para a formação de educadores	38
<i>Master Training</i> AG4C– Parte teórica	38
<i>Master Training</i> AG4C– Parte prática	38
Referências	39

Índice de Figuras

Figura 1. Relatório de Análise do Estado da Arte AG4C.....	5
Figura 2. Método de implementação para cada jogo.....	18
Figura 3. Pedagogia Construtivista.....	20
Figura 4. O Modelo dos Cinco C´s de Desenvolvimento Positivo da Juventude (DPJ).....	22

Índice de Vídeos

Vídeo 1. Master Training- Parte prática.....	10
Vídeo 2. Master Training - Parte teórica.....	17

Introdução



O que é este documento?

Bem-vindo/a!

Está a ler este guia porque é um *master trainer* que irá facilitar a formação de educadores no seu contexto ou irá apoiar educadores de outras instituições na implementação da metodologia *ActiveGames4Change*. Os capítulos abaixo fornecem uma visão geral das principais áreas que deve dominar antes de facilitar a sua formação com outros educadores.

Ao longo deste guia, irá encontrar referências a outros documentos e resultados produzidos no projeto AG4C que, na sua maioria, estão ligados diretamente nas secções abaixo, mas consulte o [website do projeto](#) para um acesso mais fácil a estes recursos.

Este documento de orientação foi construído para fornecer uma visão geral de como aplicar a formação a outros educadores no seu contexto; no entanto, se for o/a próprio/a a implementar os jogos, use-o como um recurso para a sua aprendizagem e esteja atento aos outros dois documentos do projeto que complementam a metodologia AG4C:

- **O “Manual e Currículo do Curso Conjunto”** foi desenvolvido como resultado do piloto dos jogos e atividades em contextos institucionais de diferentes países europeus e destina-se a ajudar os educadores a implementar o programa *ActiveGames4Change* (AG4C) com crianças e jovens nos seus contextos.
- **O Manual "Liderar a Mudança através da Atividade e do Desporto"** – concebido para líderes de instituições ou gestores responsáveis pela mudança ou pela produção de impacto nos jovens sob os seus cuidados. Fornece uma visão geral do programa *ActiveGames4Change*, incluindo metodologia, recursos-chave e diretrizes para o planeamento e aplicação dos jogos ativos.



Seção I

Diretrizes para a
formação de
educadores

Formação pedagógica de educadores

As atitudes e competências dos educadores são cruciais. Não só lhes é requerido o conhecimento específico sobre o assunto (acerca de desporto e jogos ativos) ou a pedagogia para aplicar estes jogos, mas também têm de estar conscientes do seu papel essencial no apoio e empoderamento das pessoas.

As atividades desportivas são geralmente vistas como atividades recreativas. Ao mesmo tempo, a metodologia AG4C centra-se na aprendizagem como um processo e no desenvolvimento de competências como o resultado dessa aprendizagem (ver capítulo 3.)

A reflexão desempenha um papel central na metodologia AG4C e, da mesma forma, queremos que os jovens reflitam durante os jogos; é a mesma coisa que queremos alcançar durante a formação de educadores. Os resultados de aprendizagem da formação de educadores descrevem não só a aquisição de conhecimentos e competências para a aplicação dos jogos, mas também as atitudes desejadas e mentalidade que suporta a correta implementação da metodologia.

Ao conceber a formação de educadores, os *masters trainers* podem pensar nos seguintes resultados do programa:

- Os educadores apercebem-se da importância das competências sociais e emocionais
- Os educadores ganham conhecimento e compreensão da pedagogia subjacente ao desenvolvimento do jogo
- Os educadores entendem a metodologia subjacente à implementação do jogo
- Os educadores podem planear a implementação e aplicação dos jogos
- Os educadores aprendem a empoderar os jovens e a envolvê-los com a aprendizagem

Visão geral do programa

Na secção dos Anexos irá encontrar um fluxograma que fornece uma visão geral do processo de formação de educadores, que iremos detalhar passo a passo de seguida.



Figura 1. Relatório de Análise do Estado da Arte AG4C.

Passo I. Auto-aprendizagem do *Master Trainer*

Para conhecer a metodologia AG4C, deve consultar este guia (com especial atenção aos capítulos 2 e 3) e estudar as ferramentas AG4C que o acompanham (cartas de jogo e aplicação móvel). O [Relatório de Análise do Estado da Arte](#), referido neste guia, também pode fornecer uma perspetiva mais ampla sobre as abordagens teóricas da metodologia AG4C.

Se precisar de mais informações sobre a formação principal realizada como parte da implementação do projeto, pode recorrer a um dos nossos pontos de contacto nacionais em [parcerias do projeto](#).

Passo II. Desenho da formação de educadores

Para garantir uma transferência adequada de conhecimentos e competências, recomenda-se a que a formação de educadores se distribua ao longo de vários dias, atribuindo pelo menos 1 dia a cada uma das áreas de formação, incluindo a pré e pós avaliação.

Se não tem experiência na aplicação de atividades desportivas, então é aconselhável que colabore com um professor de desporto enquanto planeia e realiza a formação de educadores.

Não existe um modelo estabelecido sobre como elaborar a formação de educadores; no entanto, deve ter em conta o seguinte:

- Prazo e disponibilidade dos educadores
- Formação profissional e experiência dos educadores
- Nível anterior de conhecimento e compreensão sobre o tópico dos educadores
- Recursos disponíveis do contexto

- Apoio necessário dos gestores e/ou coordenadores do contexto

Além disso, no planeamento da formação, queremos que os educadores se familiarizem primeiro com a metodologia AG4C; por isso, sugerimos a distribuição das cartas de jogo e outros recursos relevantes antes de iniciar a formação. Deve ser atribuído tempo suficiente para que os educadores explorem os materiais ao seu próprio ritmo.

Passo III. Avaliação pré-formação

Após os educadores explorarem os recursos, o questionário *de pré-formação* (ver anexo 1) pode ser administrado. Este questionário serve como uma análise de necessidades para ter uma ideia de base sobre os educadores (em termos de competências, compreensão do assunto, etc.) e a sua perceção geral da metodologia AG4C à primeira vista.

Estas são questões orientadoras e podem ser modificadas conforme necessário; em todo o caso, resume o que deve estar refletido nas respostas dos participantes:

- **P1: A sua perceção sobre a importância das competências sociais e emocionais dos jovens** no seu contexto. Proporcionar aprendizagem a este grupo-alvo é um desafio, e os educadores devem possuir um alto nível de inteligência emocional. Fazer esta pergunta antes da formação pode ajudar a ajustar a própria formação, por exemplo, focando-se mais na razão pela qual estas competências são essenciais e no que os educadores podem fazer para apoiar os jovens nesta matéria.
- **P2: A avaliação de competências sociais e emocionais é crucial** no processo de aprendizagem da AG4C e, os educadores devem sentir-se confiantes nesse aspeto. Mesmo que a formação de educadores não possa substituir todo um nível de conhecimentos e competências sobre como avaliar uma competência socio-emocional, o *master trainer* tem a possibilidade de ajustar o conteúdo de forma que responda às necessidades de formação dos educadores.
- **P3: Expectativas sobre o conteúdo que querem ver** refletido na formação de educadores. Ao explorarem os recursos da AG4C deverá dar-lhes uma visão mais clara das áreas em que necessitam de mais apoio.
- **P4: Confiança na aplicação das atividades de aprendizagem** é fundamental, uma vez que a sua formação de base pode ser muito diversificada. Por exemplo, um educador prisional pode sentir-se mais confiante a facilitar as atividades de

aprendizagem, mas não possuir necessariamente experiência na implementação de atividades desportivas.

- P5: Esta questão visa captar qualquer **conteúdo adicional** que não tenha sido previamente planeado na formação do educador ou abordar preocupações expressas pelos educadores. Não existe uma fórmula rigorosa para a forma como deve ser conduzida a formação de educadores; por isso, sugerimos a manutenção de um alto grau de flexibilidade para a adaptação de acordo com o feedback do educador.

Passo IV. Formação de educadores – parte teórica

As seguintes áreas de formação devem fazer parte da formação teórica:

- i. Porquê competências sociais e emocionais?
- ii. Jogos desportivos e o seu potencial para apoiar a aprendizagem
- iii. Pedagogia AG4C e facilitação da aprendizagem

Possui liberdade na escolha dos recursos que irá utilizar, dos métodos de formação ou do horário de aplicação. Deve ser adaptado às necessidades dos educadores e refletir a sua compreensão da metodologia. Para obter orientações sobre como integrar vários conteúdos e métodos de aplicação, pode consultar a secção **Recursos Adicionais** onde irá encontrar uma gravação em vídeo da formação teórica realizada no âmbito da implementação do projeto AG4C.

Passo V. Formação de educadores – parte prática

Para a implementação prática dos jogos, devem ser tidos em consideração os seguintes conteúdos:

- a) Visão geral dos jogos da AG4C (incluindo competências e níveis de competência)
- b) Implementação dos jogos
- c) Reflexão e validação

Durante a formação prática é aconselhável, mais uma vez, trabalhar com um professor de desporto na co-aplicação da demonstração dos jogos. Além disso, se os educadores que frequentam a formação não são professores de desporto ou não têm experiência na facilitação de atividades desportivas, devem receber apoio adicional ao longo da implementação do programa.

Para ajudá-lo/a a planejar e facilitar a parte prática, está disponível na secção **Recursos Adicionais** uma gravação em vídeo da AG4C *master training*. Além disso, pode encontrar uma demonstração em vídeo da aplicação móvel AG4C e um vídeo que explica todas as competências e como avaliá-las.

Passo VI. Avaliação pós-formação

Uma vez concluída a formação de educadores, o questionário pós-formação (ver anexo 2) tem como objetivo identificar a forma como os participantes beneficiaram da formação e a sua disponibilidade para aplicar os jogos:

- P1: Identifica a sua **compreensão da aplicação do jogo** e a sua reflexão sobre as principais aprendizagens durante a formação. Muitas vezes a questão "*O que é que aprendeu?*" estimula os participantes a refletir e a esclarecer por si mesmos, mais uma vez, o que aprenderam e quais as áreas onde precisam de apoio adicional.
- P2: Os materiais AG4C têm dois propósitos: 1) a aplicação de jogos desportivos e 2) a pedagogia subjacente ao desenvolvimento de competências sociais e emocionais. Ambos têm igual importância e dependendo da experiência do educador (mais pedagógica do que de educação física, ou vice-versa), as respostas a esta questão podem indicar as **áreas onde os educadores podem precisar de apoio** na implementação dos jogos.
- P3 e P4: O objetivo é novamente avaliar se os educadores têm **facilidade em aplicar os jogos**, mas desta vez considerando o uso/disponibilidade de equipamentos, adaptações de jogos, como realizar as sessões de reflexão com os jovens, e a avaliação das competências.
- P5: Avalia se os educadores **expressam e estão conscientes da necessidade de apoio adicional**. Se feito à distância da implementação dos jogos, uma formação de atualização é sempre uma excelente forma de apoiar ainda mais os educadores.

Facilitar a aprendizagem para os jovens

A metodologia AG4C e cartas de jogo

O programa contém 18 jogos ativos colocados em três níveis diferentes (seis em cada nível):

- **Jogos de nível 1** requerem competências sociais e emocionais menos complexas;
- **O nível 2** funciona como uma ponte para cimentar e desenvolver os estabelecidos no nível 1;
- **O nível 3** requer mais competências ou competências utilizadas a um nível mais elevado de dificuldade.

No Manual e Currículo do Curso Conjunto encontrará uma sugestão de plano de progressão para trabalhar durante os jogos no seu contexto. No entanto, encorajamos os educadores a serem flexíveis na sua abordagem, dependendo do grupo e das suas características. Cada jogo vem com um conjunto completo de instruções, incluindo o objetivo do jogo, regras, e uma visão geral do equipamento e requisitos de instalação. Também irá encontrar uma secção sobre como os jogos podem ser tornados mais acessíveis ou mais desafiantes, dependendo da natureza do grupo com o qual está a trabalhar. Paralelamente, cada jogo tem um conjunto de perguntas de reflexão para serem usadas durante ou após a conclusão. Cada jogo tem um código QR com ligação a um pequeno vídeo que mostra o jogo em curso, o que poderá ajudar os educadores a entender melhor a configuração e implementação do jogo, caso seja necessário.

Pode aceder à **Parte 1: *Master Training* - Parte prática, no vídeo da página seguinte:**



Vídeo 1. Master Training- Parte prática

No verso de cada carta de jogo, é possível observar uma visão geral das competências – que servirá de lembrete para o educador. Ainda assim, recomendamos que os jovens se familiarizem com estas competências e com o seu aspeto na prática para poderem começar a autoavaliar o seu progresso. A informação pode ser partilhada no início do programa (ver capítulo 3 abaixo) e serem adicionados lembretes no início de cada sessão.

Também é possível encontrar uma grelha de avaliação no fundo da carta que permitirá ao educador ou jovem avaliar o seu desempenho no jogo a três níveis:

- Nível **estabelecido**: demonstra a competência de forma consistente
- Nível de **desenvolvimento**: demonstra a competência algumas vezes, mas de forma inconsciente
- Nível **emergente**: raramente/nunca demonstra a competência

Estará disponível um pequeno vídeo no website do AG4C que irá ajudá-lo a compreender estas competências em ação.

A aplicação móvel AG4C

Para acompanhar o recurso, desenvolveu-se a *app* AG4C de suporte à implementação. A *app* permite o acesso na íntegra a todos os detalhes dos jogos, bem como fornece orientação sobre a aplicação e gestão de todo o programa, incluindo o acompanhamento da avaliação e relatórios de progresso.

Um exemplo detalhado do uso da aplicação está descrito no Manual AG4Cmas, resumindo, estas são as principais características da aplicação:

- Acesso aos Jogos e a todos os conteúdos das cartas de jogo
- Criação de turmas de estudantes e inscrição de alunos (acrescentando idade e género)
- Classificação das turmas e/ou alunos nas competências definidas, considerando os 3 níveis mencionados nas cartas de jogo
- Avaliação das competências sociais e emocionais dos alunos utilizando a Escala de Bem-Estar Mental de *Warwick Edimburgo* (WEMWBS), tanto antes da utilização das ferramentas AG4C como após a conclusão do programa de jogos e atividades
- Registo das respostas dos alunos às duas questões qualitativas
- Geração de gráficos com a pontuação média de bem-estar individual e da turma

Pode descarregar a aplicação da [loja Apple para iOS](#), ou da loja [Google Play para Android](#).

Implementação dos jogos AG4C – dicas e sugestões para educadores

- Esteja atento aos **níveis de alfabetização dos jovens**. Alguns podem ter dificuldades em ler, escrever, compreender e decodificar informação, texto escrito ou instruções. Os educadores devem assegurar que avaliam e antecipam estas questões e apoiam adequadamente os jovens.

- Os jovens devem ter uma noção adequada do que **é uma competência (socio-emocional)**, pelo menos a nível nacional. Isto é particularmente relevante no contexto da avaliação do WEMWBS, em que os jovens devem classificar declarações como "*tenho-me sentido confiante ultimamente*"; o que pode ser difícil para eles dado o seu contexto psicoemocional. Para um indivíduo cuja vida inteira experienciou o oposto de confiança, pode ser um desafio identificar este sentimento e, portanto, avaliá-lo com precisão.
- **A reflexão é um passo essencial** na aplicação do jogo e, com base nas questões de reflexão das cartas de jogo, pode ser realizado durante ou após a conclusão do jogo. Além disso, os educadores são encorajados a planear atividades de reflexão ou discussões antes de implementar os jogos, como sugerido abaixo, no último capítulo. Estas reflexões devem ter lugar em consonância com alguns dos princípios salientados no capítulo teórico do presente documento: *construção de relações positivas* (criar um ambiente seguro e favorável) -> *consciencialização* (compreender como as suas competências se estão a desenvolver) -> *empoderamento* (permitir que os alunos controlem a sua aprendizagem) -> *transferência* (como tomar ações e fazer mudanças tangíveis nas suas vidas).



Seção II

Fundamentos
Teóricos

Desenvolvimento de competências sociais e emocionais dos jovens

No [Relatório de Análise do Estado da Arte](#) produzido pelo projeto, revemos os principais argumentos encontrados na literatura que sustentam o desenvolvimento destas competências:

- As competências sociais e emocionais em crianças e jovens estão claramente relacionadas com resultados positivos na vida adulta e níveis mais elevados de bem-estar dentro da população geral; estas competências tendem também a resultar num maior sucesso académico e numa trajetória profissional bem-sucedida.
- Estas competências incluem a capacidade de regular as emoções, a capacidade de gerir as relações sociais e a tomada de decisão responsável, que podem servir como fatores de proteção a lidar com a mudança, bem como preditores do sucesso académico.
- Estas competências sociais e emocionais proporcionam às crianças e jovens as competências necessárias para formar relações de vinculação seguras, demonstrar perseverança, envolver-se na resolução de problemas, demonstrar inteligência emocional e autoconsciência juntamente com a capacidade de lidar com situações adversas.
- Uma ausência ou atraso no desenvolvimento destas competências correlaciona-se com resultados académicos mais pobres, redução da estabilidade financeira na idade adulta e o aumento da probabilidade de se envolverem em comportamentos criminosos.
- Estas competências geralmente desenvolvem-se em crianças muito novas que experienciaram cuidados sensíveis e experiências educacionais que proporcionaram oportunidades para as crianças praticarem as competências.

Para os jovens em conflito com a lei, aspetos familiares, educacionais e socioeconómicos, entre outros, nem sempre estão em perfeita harmonia para criar as condições necessárias ao desenvolvimento destas competências. Em comparação com a população geral, para os jovens em conflito com a lei, as questões da desagregação familiar, pobreza, classe social e outras circunstâncias pessoais são agravadas por uma

maior prevalência de consumo indevido de drogas e álcool, problemas de saúde mental e dificuldades de aprendizagem.

Estes são exacerbados por adversidades emocionais adicionais, como ansiedade e depressão, problemas comportamentais e dificuldades linguísticas e de comunicação que também são mais prevalentes. Como tal, os jovens que entram em contacto com o sistema de justiça juvenil são menos propensos a desenvolver competências sociais, emocionais ou cívicas. Poderá explicar por que se envolveram em comportamentos de risco aos quais são mais propensos na ausência de, por exemplo, literacia emocional, autoconsciência e regulação. O desenvolvimento de competências sociais, emocionais e cívicas é, portanto, importante para os jovens que se encontram nos sistemas de justiça juvenil.

O potencial dos jogos ativos e do desporto

As atividades desportivas têm um impacto positivo no desenvolvimento psicológico, cultural e comportamental dos indivíduos, para além do progresso físico geralmente esperado. Incorporar o desporto e a atividade física no desenvolvimento de competências pode ajudar a retomar o envolvimento destes jovens com a aprendizagem. Jovens que praticam atos ilícitos têm aquilo a que se pode chamar uma "grande distância" em relação à educação e aprendizagem e o seu envolvimento está muito dependente da utilização de formas menos formais e ameaçadoras de interação e de aprendizagem, como jogos ativos.

Na implementação da metodologia AG4C, estas são as competências sociais e emocionais com que trabalhará ao aplicar os jogos:

- **Autoconhecimento** é uma capacidade de pensar cujo foco é a capacidade de um indivíduo julgar corretamente a sua própria participação e o seu próprio comportamento, e de responder adequadamente a diferentes situações sociais. O autoconhecimento auxilia um indivíduo a manter-se em sintonia com os seus sentimentos, assim como com os comportamentos e sentimentos dos outros.
- **Autogestão** refere-se à capacidade de um indivíduo regular a sua própria atividade com pouca ou nenhuma intervenção de terceiros. Isto inclui a capacidade de se manter focado numa tarefa, mesmo quando existem

distrações presentes, e ser capaz de tomar boas decisões em termos de ações e comportamento.

- **Tomada responsável de decisões** envolve ser capaz de demonstrar que possui competências para tomar uma decisão baseada na razão, que considera os pontos de vista dos terceiros envolvidos, com argumentos válidos inerentes ao processo de tomada de decisão. Isto pode envolver procurar saber as opiniões de terceiros ou especialistas.
- **Competências interpessoais** envolvem as habilidades, ferramentas, conhecimento e compreensão de como criar, comunicar, evoluir, crescer, confiar e manter uma relação. Isto envolve ser capaz de trabalhar eficientemente com pessoas de todos os tipos e de diferentes *backgrounds*.
- **Consciência social** é a capacidade de conhecer e compreender as pessoas à tua volta e a capacidade de interagir com estas de forma eficiente e educada. Isto inclui compreender os vários pontos de vista e considerar como as tuas próprias ações podem ser interpretadas pelos outros.

Na definição das competências acima referidas, o [Quadro CASEL](#) foi selecionado devido às suas ligações claras entre a investigação, a política e a prática, sustentado por uma abordagem colaborativa entre vários peritos, incluindo profissionais, académicos e decisores políticos. Este quadro reflete as competências identificadas na literatura relativas aos jovens em conflito com a lei e será utilizado para sustentar os jogos ativos concebidos neste projeto. Este quadro mapeia também três das oito competências-chave identificadas pela Comissão Europeia (2006) e atualizadas em 2018, nomeadamente Aprender a Aprender, Competências Sociais e Cívicas e Sentido de Iniciativa e Empreendedorismo.

A Escala de Bem-estar de *Warwick-Edimburgo* (WEMWBS) foi criada para avaliar estas competências. Esta ferramenta gratuita foi inicialmente concebida para monitorizar o impacto de programas e intervenções em torno do bem-estar. Além disso, esta escala já foi validada para uso multicultural. É uma escala *Linkert* estandardizada com 14 perguntas de autorrelato e é rápida e fácil de administrar, quer no papel, quer através da *app*.

Além da aplicação da escala WEMWBS, os alunos serão convidados a responder a duas perguntas após completarem os jogos para ajudar a fornecer detalhes adicionais

sobre o desenvolvimento de competências sociais e emocionais. Estas duas perguntas podem ser vistas abaixo:

1. Como é que trabalhar com os outros te ajudou a atingir o objetivo final do jogo?
2. Como é que superaste quaisquer dificuldades que tenhas sentido para alcançar o objetivo final dos jogos?

Pode aceder à **Parte 2: Master Training - Parte teórica, no vídeo abaixo:**



Video 2. Master Training - Parte teórica

Pedagogia da Metodologia AG4C

O papel do/a educador/a é primordial para o sucesso do programa AG4C, por isso, vamos fornecer algumas orientações sobre o estilo de aplicação dos jogos. O diagrama abaixo apresenta o método de aplicação para cada jogo.

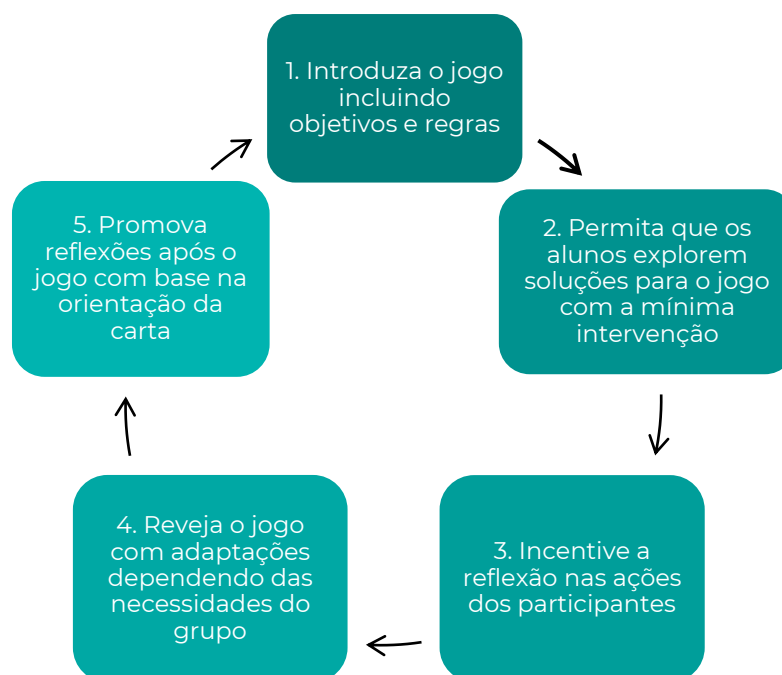


Figura 2. Método de implementação para cada jogo.

Para ajudar no papel de facilitação da aprendizagem, uma série de técnicas de facilitação serão úteis; a tabela abaixo destaca-as com alguns exemplos ou conselhos (adaptado de Berry & Hodgson, 2011).

Técnicas de facilitação	
Falar pela experiência	Foco em eventos críticos para direcionar o seu pensamento; o educador fornece feedback ligado ao jogo a grupos ou indivíduos.

Fazer um balanço ou canalizar	<p>Os próprios participantes recordam e avaliam eventos críticos. Faça perguntas abertas para guiar a conversa e obtenha opiniões de várias pessoas.</p>
Antecipar	<p>Alerte os participantes para um foco particular antes do jogo. Isto pode estar relacionado com algo com que se debateram em tarefas anteriores ou com uma competência de jogo fundamental.</p>
Enquadrar	<p>Os educadores podem ajudar os participantes a relacionar eventos significativos no jogo com o seu dia-a-dia. Esta é a chave para ocorrer a transferência.</p>
Deixar a experiência falar por si	<p>Os participantes refletem sobre si mesmos com pouca ou nenhuma intervenção do educador. Particularmente útil nas últimas fases do programa.</p>

À medida que o/a educador/a e os alunos se tornam mais competentes nesta abordagem, a necessidade de resolução de conflitos e da intervenção de educadores decresce, os alunos ganham um maior sentido de autonomia para a sua aprendizagem, e o desenvolvimento das suas competências aumenta.

Conhecemos a diversidade de contextos e indivíduos com quem irá trabalhar durante a implementação do programa. Portanto, encorajamo-lo a adaptar-se sempre que necessário e a utilizar o seu julgamento profissional sempre que seja adequado, mas permita que os princípios acima referidos guiem a sua tomada de decisão.

As abordagens pedagógicas do AG4C baseiam-se em várias abordagens pedagógicas: Ensinar Responsabilidade Pessoal e Social (Hellison, 2010), Desenvolvimento Positivo da Juventude (Lerner, 2004) e Aprendizagem Baseada na Aventura (Sutherland, Stuhr & Ayvazo, 2016).

Ensinar responsabilidade pessoal e social

Representa aquilo a que chamamos *pedagogia construtivista*, onde os alunos são os responsáveis pela sua aprendizagem.



Figura 3. Pedagogia Construtivista.

- **Relações Positivas:** Os educadores devem dar o seu melhor para construir relações positivas com os participantes; ações simples como, por exemplo, perguntar a alguém como está, ou dedicar algum tempo para aprender mais sobre os participantes, permitem gerar confiança entre o *staff* e os jovens. Devem também ser incentivadas relações positivas entre os participantes, promovendo a inclusão, envolvimento e o respeito entre os membros do grupo.
- **Palestras de Sensibilização:** Os jovens devem ser sensibilizados para as competências a desenvolver através do programa. As palestras de sensibilização podem ter lugar antes, durante e após os jogos e devem permitir aos participantes compreender de que forma estão a desenvolver cada competência.

- **Empoderamento Gradual:** Nas fases iniciais da aplicação, prevê-se que o educador possa ter de assumir um papel de liderança e ser mais rigoroso na sua abordagem. No entanto, para serem bem-sucedidos, muitos jogos dependem da capacidade de resolução de problemas dos jovens. Por conseguinte, os educadores devem adotar uma abordagem diretiva e tentar tornar-se mais como um guia. À medida que o programa avança, o educador deve ser capaz de assumir um papel mais facilitador e apenas intervir se surgirem preocupações ao nível da segurança ou se o jogo se estiver a desviar demasiado do seu curso.
- **Transferência:** Os jovens devem ser capazes de ver onde as competências desenvolvidas nos jogos podem ser usadas na vida em geral, dentro e fora de contextos fechados. É aqui que os elementos reflexivos do programa são de extrema importância; os educadores devem encorajar os jovens a fazer estas conexões e a comprometerem-se com ações fora do âmbito do jogo.

Desenvolvimento Positivo da Juventude

O Modelo dos Cinco C's de Desenvolvimento Positivo da Juventude (DPJ) descreve cinco características psicológicas, comportamentais e sociais que indicam se os jovens estão a prosperar e, quando níveis elevados dos Cinco C's se desenvolvem, acabam por resultar num Sexto C, relacionado com a contribuição para si próprio, para a comunidade e para a sociedade. Baseado em quase três décadas de ciências do desenvolvimento, o Modelo cinco C's de DPJ é uma das teorias mais consensuais atualmente. O modelo centra-se nas características positivas que permitem aos adolescentes levar uma vida produtiva e saudável e contribuir para o mundo de formas que beneficiem a si próprios, às suas famílias e comunidades, e à sociedade civil.

De acordo com o modelo DPJ, aplicam-se as seguintes definições para cada um dos C's na Figura 4:

- **Competência:** visão positiva das próprias ações em áreas específicas, incluindo social, académica, cognitiva, de saúde e profissional. A competência social refere-se a competências interpessoais (i.e., resolução de conflitos). A

competência cognitiva refere-se às capacidades cognitivas (i.e., tomada de decisão). A competência académica refere-se ao desempenho escolar tal como demonstrado, em parte, pelas notas escolares, assiduidade e resultados dos testes. A competência em saúde envolve o recurso à nutrição, exercício e repouso para se manter em forma. A competência profissional envolve hábitos de trabalho e exploração de escolhas profissionais. Competências de empreendedorismo eficazes podem ser um exemplo de competência profissional.

- **Confiança:** sentido interno de autoestima e autoeficácia.
- **Conexão:** laços positivos com pessoas e instituições que se refletem em trocas entre o indivíduo e os seus pares, família, escola e comunidade, em que ambas as partes contribuem para a relação.
- **Caráter:** respeito pelas normas sociais e culturais, existência de padrões de comportamento corretos, sentido do bem e do mal (moralidade) e integridade.
- **Cuidado/compaixão:** sentimento de simpatia e empatia pelos outros.
- **Contribuição:** contribuições para o próprio, família, comunidade e instituições da sociedade civil.

Pedagogia de aventura

- **Sequenciação:**
 - Sugere-se uma ordem de atividades, mas esta é flexível dependendo da natureza do grupo: comunicação ->, cooperação -> confiança -,> resolução de problemas
 - Impacto positivo na coesão do grupo quando realizado numa ordem apropriada.

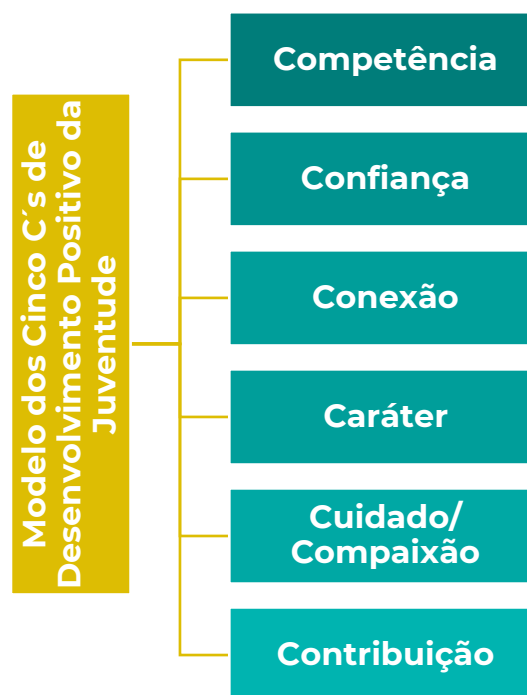


Figura 4. O Modelo dos Cinco C's de Desenvolvimento Positivo da Juventude (DPJ).

- **Conhecer os seus alunos:**
 - As características do grupo irão sempre variar; a forma como um grupo reage a uma atividade pode ser muito diferente.
 - Tenha alguns métodos de diferenciação prontos a usar.
 - A reflexão contínua permite perceber quando os grupos estão prontos para passar para o próximo desafio/atividade.
 - Apresentar desafios para os quais o grupo não está preparado pode ser destrutivo.

- **Facilite; não imponha:**
 - Explique o objetivo e as regras (de segurança também) e afaste-se.
 - Recentre ou redirecione quando necessário
 - Deixe os alunos trabalharem na atividade – aprendizagem experimental.



III Seção Seções

O Processo de
Aprendizagem &
Competências AG4C

Tornar a aprendizagem visível

Para os jovens, as atividades desportivas são frequentemente concebidas e implementadas como atividades recreativas, não sendo o foco colocado necessariamente na aprendizagem. E esta é uma abordagem válida se a *recreação* for um objetivo explícito desse programa ou atividade. Mas, ao mesmo tempo, é verdade que mesmo com programas de aprendizagem incorporados, tais como o AG4C, perdemos a parte da aprendizagem. O facto de a aprendizagem estar incorporada em atividades desportivas não a torna secundária. Representa o *porquê* da metodologia AG4C, enquanto a parte desportiva representa o *como*.

Por isso, é essencial que os educadores se lembrem que o foco da metodologia AG4C não é apenas aplicar os jogos, mas também criar um conceito mais amplo de aprendizagem, tornando a aprendizagem deliberada, intencional e explícita. Em termos muito práticos, poderia abranger o seguinte:

- As competências sociais e emocionais estão entre as competências mais invisíveis de um indivíduo. E é necessário muito domínio pedagógico para as identificar, desenvolver e avaliar. Por conseguinte, é essencial que a formação de educadores aborde adequadamente este tópico e, neste caso, o desenvolvimento destas competências é visto como um resultado do processo de aprendizagem. O vídeo que explica as competências em ação pode ser encontrado no website do AG4C.
- Apoiar os jovens ao longo do processo para se tornarem aprendizes conscientes: estes jovens apresentam uma lacuna significativa entre a educação e a aprendizagem, pelo que o que temos de fazer antes de qualquer outra coisa, é tentar reduzir essa lacuna. Isto significa voltar a envolvê-los na aprendizagem. E só o fazemos tornando explícito (e intencional) que *"estamos aqui para aprender, e vamos fazê-lo desta forma"*.
- Se queremos aprender a ter boas relações com os outros, temos primeiro de falar sobre o que as boas relações implicam e como vamos aprender a fazê-lo.
- Desde que a confiança seja um resultado potencial do processo de aprendizagem, e que se pretenda medi-la explicitamente, então, da mesma forma explícita, é necessário assegurar que os alunos saibam o que significa confiança.

Os educadores são responsáveis por proporcionar um ambiente de aprendizagem onde os alunos possam aprender o mais eficazmente possível, onde se sintam confortáveis e possam dar a sua opinião sobre o que e como aprendem. Esta abordagem ajuda os alunos a assumir o controlo da sua aprendizagem e a tornarem-se parceiros no processo de aprendizagem. O envolvimento dos aprendizes desde a fase inicial ajuda a assegurar que o programa capta o seu interesse e recorre a materiais relevantes.

Empoderar os jovens para se tornarem aprendizes conscientes

Sempre que se trabalha com grupos desfavorecidos de alunos, o maior desafio no processo pedagógico é a sua distância da educação e da aprendizagem. Para voltar a envolvê-los com a aprendizagem, é essencial reduzir essa distância, ajudando os alunos a superar as suas experiências negativas com o ensino e a aprendizagem. Neste sentido, os alunos da justiça juvenil deveriam ter mais assistência no desenvolvimento e atualização das suas capacidades de aprendizagem para aprenderem competências. "A aprendizagem pode ser aprendida" deve tornar-se uma realidade para estes grupos também.

Apenas é possível retomar o interesse destes jovens e reduzir a sua distância à aprendizagem se os conduzirmos a um lugar de consciência, a partir do qual podem fazer escolhas e agir para desenvolver e transformar as suas vidas. Ao fazê-lo, ambicionamos alcançar o seguinte em relação aos alunos:

- **Motivação:** Estimular o interesse e motivação para a aprendizagem
- **Reconhecimento das suas oportunidades:** Sensibilizar os alunos para as oportunidades de que dispõem para aprofundar a sua aprendizagem e mudar a sua vida
- **Reconhecimento do seu potencial e competências:** Ajudar os alunos a reconhecerem os seus recursos e pontos fortes existentes e desenvolver ideias sobre como os podem melhorar e adquirir novos
- **Capacidade de assumir suas responsabilidades:** Promover o novo envolvimento do aluno com a aprendizagem para ultrapassar barreiras pessoais e sociais

- **Aquisição de competências:** Apoiar os alunos a melhorar as suas competências e a experimentar novas competências e comportamentos no ambiente protegido de um programa de aprendizagem
- **Autovalorização:** As atividades de aprendizagem pretendem apoiar o sentido de autovalorização do aluno e inculcar o sentimento de autoeficácia, que é uma condição fundamental para o resto do processo de aprendizagem
- **Empoderamento no processo de aprendizagem:** Capacitar os alunos para se tornarem autónomos e apropriarem-se da sua aprendizagem

Podemos perguntar-nos muitas vezes: *O que é a aprendizagem?* É uma mudança de comportamento ou um entendimento? É um processo ou simplesmente um resultado? As teorias de aprendizagem são muitas, e todas olham para a aprendizagem de uma perspetiva diferente. Mas se mantivermos as coisas simples, podemos olhar para a aprendizagem de uma perspetiva dupla: aprendizagem como um processo e aprendizagem como um produto. Na metodologia AG4C, ambas são importantes, não só o que os alunos conseguiram atingir no final do programa ou atividade, mas também o seu caminho para o renovado envolvimento com a aprendizagem. Não pretendemos apenas que os alunos desenvolvam uma nova competência ou adquiram novos conhecimentos, mas sim que recuperem a alegria de aprender e que ultrapassem as suas barreiras e experiências negativas com a educação e a escola.

Aprendizagem como um produto: neste caso, a aprendizagem pode ser definida como uma mudança no comportamento. Por outras palavras, a aprendizagem é abordada como um resultado - o produto final de algum processo. Pode ser reconhecida ou vista. Esta abordagem tem a virtude de destacar um aspeto crucial da aprendizagem - a mudança. A sua aparente clareza também pode fazer sentido na realização de experiências. No entanto, trata-se de um instrumento bastante contundente. Por exemplo:

- A pessoa precisa de ter um desempenho para que a aprendizagem se tenha realizado?
- Existem outros fatores que podem causar mudanças no comportamento?
- A mudança envolvida pode incluir o potencial para a mudança?

Aprendizagem como processo: Neste caso, podemos ver a aprendizagem a aparecer como um processo - há uma preocupação com o que acontece ao longo da

aprendizagem. Desta forma, a aprendizagem pode ser vista como um processo pelo qual o comportamento muda como resultado da experiência. Uma das questões importantes levantadas é: até que ponto as pessoas estão conscientes do que está a acontecer. **Será que as pessoas estão conscientes de que estão empenhadas na aprendizagem – e, se estiverem, qual o seu significado?**

Estudos recentes de várias disciplinas (neurociência, psicologia e epigenética) exploram o poder dos sistemas de crença e mentalidades e como estas influenciam a forma como pensamos, sentimos e agimos. Tomar consciência da aprendizagem, ter poder nesse processo, e associá-lo a uma emoção positiva (contexto de aprendizagem afetiva) aumenta a probabilidade de as pessoas obterem melhores resultados a partir de um programa de aprendizagem. Em suma, **ser simplesmente informado de como a aprendizagem acontece leva a mais aprendizagem.**

No âmbito do programa AG4C, os educadores podem planear uma série de workshops de envolvimento com a aprendizagem previamente à aplicação dos jogos, permitindo que os jovens:

- Tomem consciência da importância da aprendizagem
- Compreendam o processo de aprendizagem
- Se tornem mais responsáveis pela sua própria aprendizagem
- Analisem criticamente e comparem diferentes situações de aprendizagem
- Seleccionem e planeiem o que querem aprender
- Meçam o seu progresso com a aprendizagem
- Reflitam sobre a sua vida e experiências de aprendizagem
- Desenvolvam atitudes positivas em relação à aprendizagem
- Fiquem motivados para se envolverem continuamente em atividades de aprendizagem

Não existe uma estrutura para a aplicação destes workshops, e recomendamos que os educadores se adaptem de acordo com as necessidades dos seus alunos. No entanto, os exercícios abaixo proporcionam uma ideia do tipo de atividades a incorporar nesses workshops.

Exercício 1	O que é a aprendizagem?
Resultado da aprendizagem	Compreender como aprendemos coisas novas e como fazemos sentido de novas ideias
Metodologia	<p>Pense em algo que aprendeu a fazer com sucesso recentemente e nas diferentes fases envolvidas no processo. Por exemplo: Aprender a conduzir, a costurar, a manutenção automobilística, programar um gravador de vídeo, aprender uma nova língua, cozinhar uma nova receita, e aprender um novo procedimento no trabalho. Desenvolva ideias e discuta as diferentes fases envolvidas em aprender algo novo. A sua lista de ideias vai parecer algo deste género:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Ler instruções para começar ➤ Demonstração de um colega ou amigo ➤ Verificar se tem tudo o que é necessário para completar a tarefa ➤ Manter instruções à mão ➤ Praticar até estar satisfeito com o resultado ➤ Obter algum feedback sobre o sucesso da tarefa (i.e., se a família gostou da refeição, se o carro funciona corretamente, se fala uma nova língua, se o supervisor está satisfeito com o trabalho, se passou no exame de condução) <p>Depois, pense no que o ajudou a completar a atividade com sucesso:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Tinha instruções claras? ➤ Já teve experiências semelhantes que facilitaram esta aprendizagem? ➤ O feedback dos outros foi útil? ➤ Pediu conselhos a amigos ou colegas? ➤ Praticou?
Como nos avaliamos a nós mesmos?	Se respondeu sim a qualquer uma das perguntas acima, então compreende o que é a aprendizagem e como se tornar um aprendiz eficaz.

Exercício 2	Aprender, Memorizar e Compreender
Resultado da aprendizagem	Vamos aprender como funciona a memória e a diferença entre a aprendizagem e a memorização.
Metodologia	<p>Leia a lista de atividades abaixo. Ao aprendê-las, será que precisamos de Memorizar, Compreender ou Fazê-las? Agora deve escolher M., C., ou F. para cada uma das frases abaixo:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Aprender tabelas de multiplicação. 2. Escrever uma história. 3. Planear uma carta. 4. Aprender a andar de bicicleta. 5. Fazer um bolo. 6. Explicar as vantagens do Euro. 7. Planear uma sementeira para um jardim. 8. Explicar porque é que alguns jovens desistiram da escola. 9. Produzir uma base de dados num computador. 10. Preencher um formulário de candidatura.
Como nos avaliamos a nós mesmos?	Recordemos alguns dos trabalhos que concluímos recentemente. A nossa mente não consegue gravar todos os pormenores, então como tentámos aprender? O que é que fizemos? Quão eficaz fomos? Que métodos diferentes tentaríamos?

Exercício 3	A minha experiência escolar
Resultado da aprendizagem	Vamos esclarecer as nossas ideias de aprendizagem e estudo, explicar o papel do educador e do aluno, e tomar consciência de quaisquer barreiras à aprendizagem que possamos ter.
Metodologia	<p>Pense na palavra "ESCOLA".</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ O que é que te faz lembrar? ➤ O que é que vês? ➤ O que é que ouves? ➤ O que é que sentes? <p>Pensa em todos estes aspetos. Em seguida, discute com os teus colegas e professor as seguintes questões:</p>

	<ul style="list-style-type: none"> ➤ O que esperas do educador se estás a estudar algo novo? ➤ Pelo que desejavas ser responsável? ➤ O que aprendeste na escola que te é útil agora? ➤ Tiveste alguma experiência escolar que agora sentes que te impede de aprender ou de te desenvolveres? Se sim, quais? ➤ Sentes-te capaz de estudar agora? Podes explicar porquê?
<p>Como nos avaliamos a nós mesmos?</p>	<p>Pensemos no seguinte:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Como nos sentimos ao fazer este exercício? ➤ O que aprendemos sobre nós mesmos e sobre a nossa experiência escolar?

<p>Exercício 4</p>	<p>Quero aprender</p>
<p>Resultado da aprendizagem</p>	<p>Vamos considerar os nossos objetivos pessoais e colocá-los por ordem de importância.</p>
<p>Desafio</p>	<p>Pega em pequenos pedaços de papel e escreve uma tarefa de aprendizagem em cada um. As tarefas de aprendizagem não têm de se relacionar com o estudo ou o conteúdo do curso, podem ser qualquer coisa que queiras aprender.</p> <p>Por exemplo:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Conduzir um carro ➤ Natação ➤ Cozinhar ➤ Aprender uma nova língua ➤ Dar-se bem com os outros, etc. <p>Usa palavras-chave ou frases curtas para descrever o que pretendes aprender. Organiza as tarefas de aprendizagem pela sua ordem de importância e discute a seguinte questão:</p> <p>Que tipo de tarefas de aprendizagem existem? Envolvem o desenvolvimento de competências, aquisição de novos conhecimentos e o desenvolvimento pessoal?</p>

**Como nos
avaliamos a
nós mesmos?**

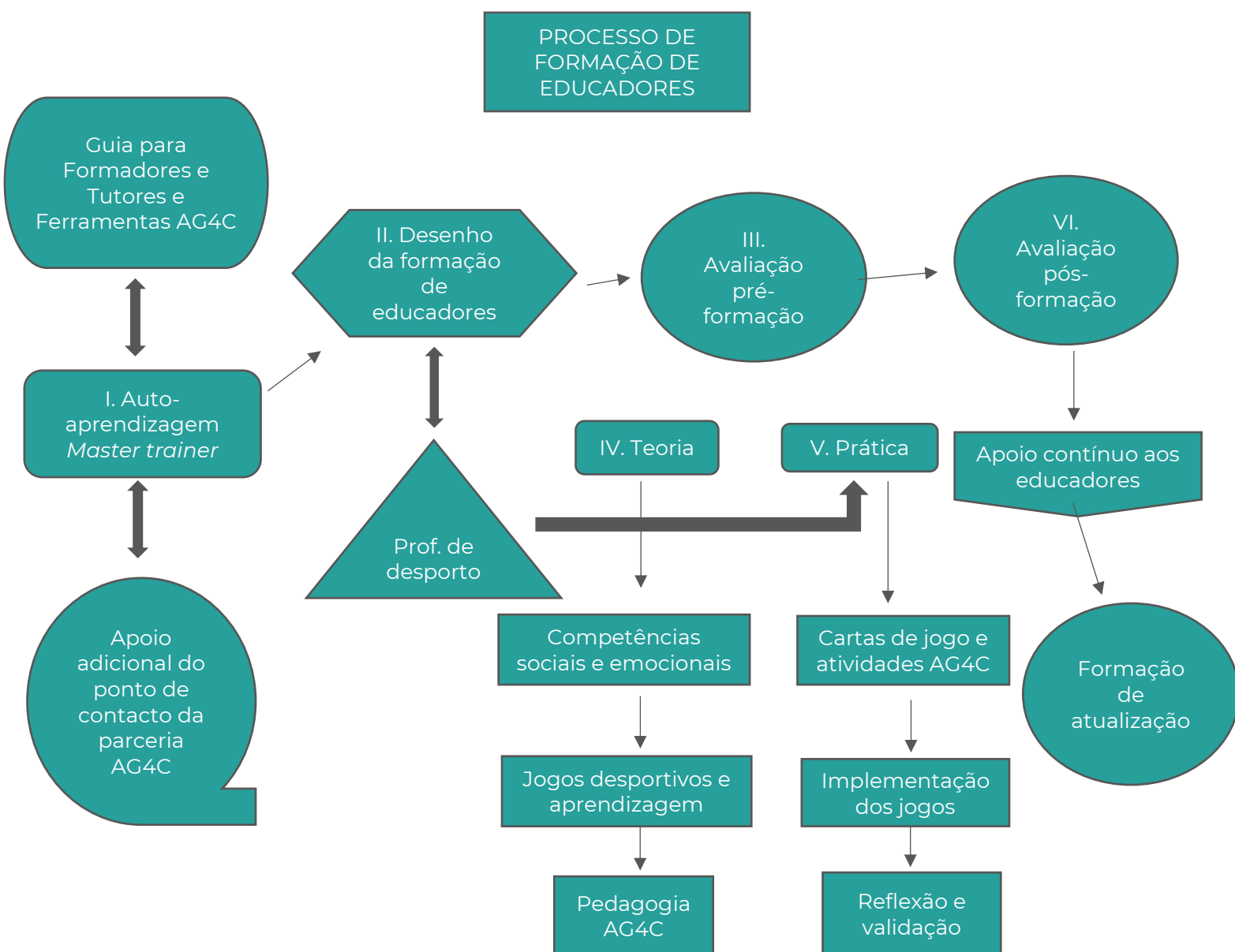
Reflitamos sobre o exercício:

- Com que partes ficámos mais satisfeitos?
- Que problemas tivemos?
- O que aprendemos com esta experiência que podemos usar de novo?

Aneixos



Anexo 1. Fluxograma de formação de educadores



Anexo 2. Questionário aos educadores

Pré-formação

1. Em que medida considera que as competências sociais e emocionais refletidas nos jogos/atividades do AG4C são importantes para os jovens (no seu contexto)?

1	2	3	4	5
Nada				Muito

2. Quão confiante se sente em ser capaz de identificar estas competências sociais e emocionais nos seus alunos?

1	2	3	4	5
Nada				Muito

3. Quais são as suas expectativas em termos do conteúdo da formação em relação a:

a. Preparação para a implementação do jogo?

1	2	3	4	5
Nenhumas				Muitas

b. Aplicação dos jogos aos seus alunos?

1	2	3	4	5
Nenhumas				Muitas

c. Apoio na adaptação dos jogos aos seus alunos?

1	2	3	4	5
Nenhumas				Muitas

4. Quão confiante se sente a aplicar tais atividades de aprendizagem aos jovens no seu contexto?

1	2	3	4	5
Nada				Muito

Porquê?/ Porque não?

O que é que o/a poderia ajudar a aumentar a sua confiança?

5. Depois de ler os materiais AG4C, o que acha que não devia faltar na formação de educadores? E porquê?

Pós-formação

1. Considera que a formação aumentou a sua compreensão de como usar as atividades com os seus alunos?

1	2	3	4	5
Nada				Muito

Refira, por favor, três pontos que aprendeu com esta sessão:

- 1.
- 2.
- 3.

Por favor, refira uma questão que gostaria de ver aprofundada:

- 1.

2. Os materiais de orientação ajudaram na compreensão de:

- a. como administrar os jogos/atividades?

1	2	3	4	5
Nada				Muito

- b. quais competências sociais e emocionais os jogos/atividades estão a tentar apoiar?

1	2	3	4	5
Nada				Muito

Comentário adicional:

Anexo 3. Recursos adicionais para a formação de educadores

Master Training AG4C– Parte teórica



The Active Games 4 Change Project

- The purpose of the AG4C Project is to develop an educational training methodology for educators working with young offenders in custody or the community.
- This will be based on the development of learning environments that uses sport and physical activity as a means of providing key competences and promoting active citizenship in the target group of young offenders.
- The purpose is to develop a methodological framework with associated support for educators and trainers in the form of a toolbox, training and manuals.
- The project includes the fine tuning, piloting in secure settings and validation of the materials.
- Supporting aspects include project management, dissemination and evaluation.

To do all this, the project developed 7 Work Packages

Master Training AG4C– Parte prática



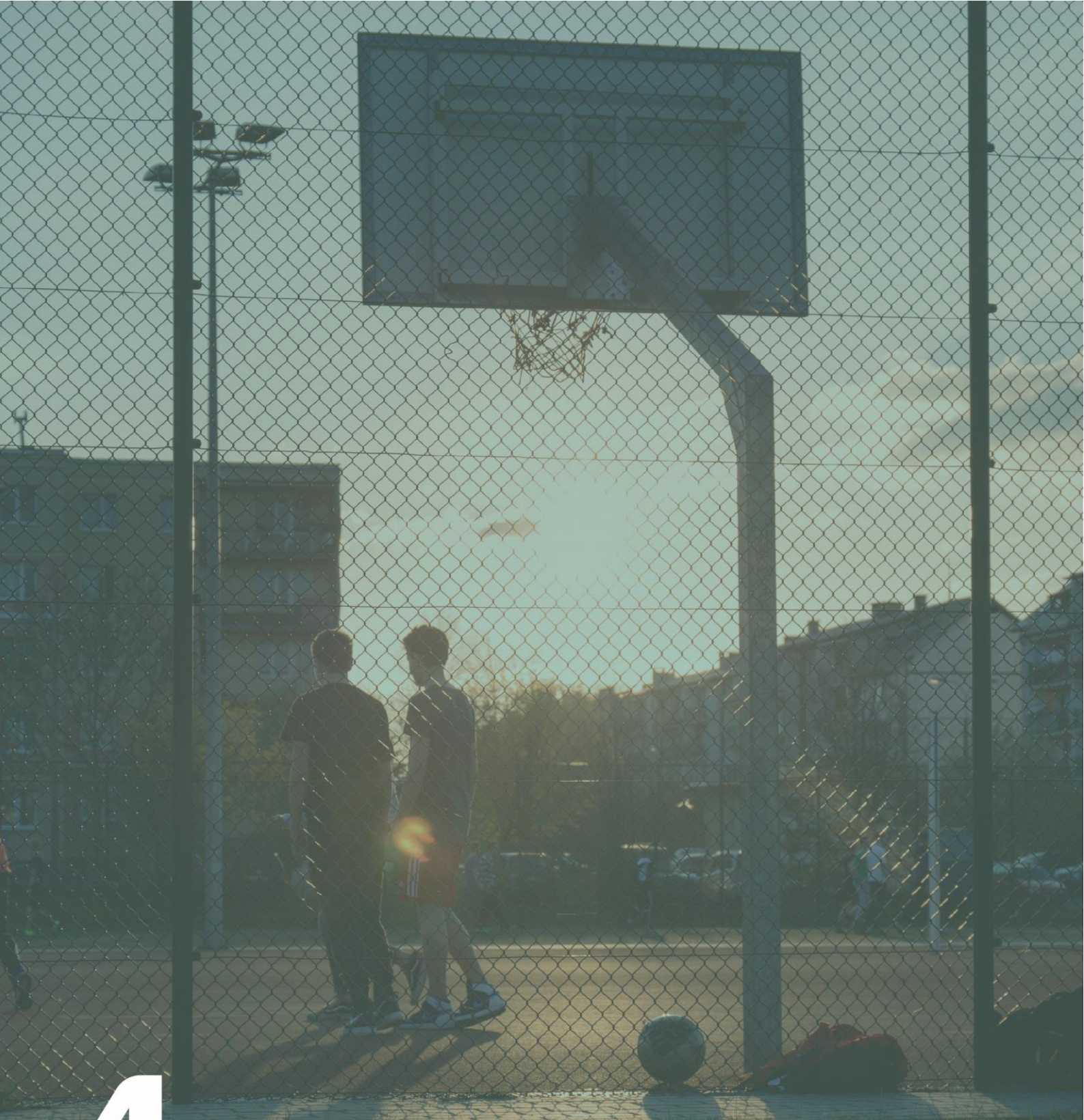
Teaching Personal Social Responsibility

TRUST
 CARE
 SELF-DISCIPLINE
 HONESTY
 RESPECT

Referências



- Berry, M., & Hodgson, C. (2011). *Adventure education: An introduction*. Routledge.
- CASEL (2020). CASEL'S SEL Framework: What Are the Core Competence Areas and Where Are They Promoted?
- Hellison, D. (2010). *Teaching personal and social responsibility through physical activity*. Human Kinetics.
- Lerner, R. M. (2004). *Liberty: Thriving and civic engagement among America's youth*. Thousand Oaks, CA: Sage Publications.
- Shafi, A., Templeton, S., Pritchard, R., Middleton, T., Jones, C., Wintle, J., & Sullivan R. (2020). A State of the Art Analysis Report (WP2): Socio-emotional development through active games and sport for young people in conflict with the law a state of the art analysis report with 10 partners in Europe. https://www.activegames4change.org/uploads/9/7/7/2/97721820/ag4c_state_of_art_en.pdf
- Sutherland, S., Stuhr, P. T. & Ayvazo, S. (2016). Learning to teach: pedagogical content.
- Sutherland, S., Stuhr, P., & Ayvazo, S. (2016) Learning to teach: pedagogical content knowledge in adventure-based learning, *Physical Education and Sport Pedagogy*, 21:3, 233-248. doi:10.1080/17408989.2014.931365
- Tennant, R., Hiller, L., Fishwick, R., Platt, S., Joseph, S., Weich, S., Parkinson, J., Secker, J., & Stewart-Brown, S. (2007). The Warwick-Edinburgh Mental Well-being Scale (WEMWBS): Development and UK validation. *Health and Quality of Life Outcomes*, 5, Article 63. doi:[10.1186/1477-7525-5-63](https://doi.org/10.1186/1477-7525-5-63)
- Toia, M., & Bradley, J. (eds.) (2014). *Learning to learn for work and life*, Art Publishing House, Timisoara.
- Wintle, J. (2021). *Active Games for Change: a pedagogy of personal development. Physical Education Matters – Spring 2021.*



ACTIVEGAMESCHANGE
Youth socio-emotional development

This document reflects the views only of the author, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.

