



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

Guia de Recursos



Call: Erasmus+ 2018 - KA204 – Parcerias Estratégicas para a Educação de Adultos

“Co-Happiness: Happy and safe in the community”

Projeto número: 2018-1-NL01—KA204-038991

Produto intelectual 5

Guia de recursos para a prevenção e sensibilização da comunidade e das crianças sobre o abuso e os maus-tratos infantis

Informação de documentos

Líder do Produto Intelectual

KMOP

Contribuição e Revisão

Todos os parceiros

Nível de difusão

PU	Público	X
PP	Limitado a outros participantes no programa (incluindo os Serviços da Comissão)	
RE	Restrito a um grupo especificado pelo consórcio (incluindo os Serviços da Comissão)	
CO	Confidencial, apenas para membros do consórcio (incluindo os Serviços da Comissão)	

O projeto Co-Happiness nr. 2018-1-NL01-KA204-038991 foi financiado com o apoio da Comissão Europeia. O conteúdo deste relatório representa apenas a opinião do autor e é da sua exclusiva responsabilidade. A Comissão Europeia não aceita qualquer responsabilidade pela utilização que possa ser feita da informação contida no mesmo.

Conteúdos

1.	3	
2.	5	
2.1.	5	
2.2.	7	
2.3.	9	
2.4.	12	
2.5.	15	
2.6.	17	
3.	27	
3.1.	27	
3.2.	28	
3.3.	30	
3.4.	33	
3.5.	34	
	Sustentabilidade do jogo	29
	Cooperações estratégicas	29
	Ligações estratégicas com outros boas práticas	30
	Métodos de exploração em contextos profissionais	30
3.6.	36	
4.	41	
5.	42	

1. Introdução

O abuso e os maus-tratos infantis são um fenómeno que afeta toda a União Europeia, com mais de 55 milhões de crianças a serem vítimas deste tipo de situações. Esta problemática diz respeito ao abandono e abuso emocional e físico, bem como ao abuso sexual. As consequências a curto e longo prazo dos tipos de abuso e negligência acima mencionados, que afetam a criança ao longo da sua vida, sublinham a necessidade de intervenções, com o objetivo não só de combater, mas também de prevenir o fenómeno¹.

Tal como descrito no Relatório Europeu sobre a Situação da Prevenção de Maus-tratos Infantis, elaborado pela Organização Mundial de Saúde (OMS), os fatores de risco e proteção do abuso infantil podem ser agrupados em fatores de nível individual, fatores de relação familiar e de prestação de cuidados, fatores de nível comunitário e de nível societal. O primeiro conjunto de fatores de risco diz respeito às características individuais dos prestadores de cuidados e/ou perpetradores, incluindo, entre outros, o abuso de álcool e de substâncias e doença mental. Em termos de fatores relacionados com a família e com a relação de dependência, falta de aptidões parentais, aprovação parental de castigos corporais, má coesão e funcionamento da família, stress financeiro, violência do parceiro íntimo (VPI) e ser uma criança de uma gravidez não planeada pode aumentar o risco de maus-tratos. Por outro lado, fortes laços familiares, resiliência parental, fortes ligações sociais e apoio, bem como o conhecimento da parentalidade e do desenvolvimento infantil podem funcionar como fatores de proteção em termos de prevenção do fenómeno. Para além do círculo estreito da criança e das características individuais das partes envolvidas, a comunidade desempenha um papel importante tanto para aumentar o perigo de uma criança ser vítima de maus-tratos, como para reduzir essa probabilidade. Especificamente, as comunidades com características como capital social pobre podem aumentar a probabilidade de maus-tratos a crianças, enquanto fortes redes sociais podem ter o efeito oposto. A desigualdade de género e a falta de serviços para crianças maltratadas e as suas famílias pode também ter um impacto negativo e influenciar a probabilidade de maus-tratos, enquanto valores igualitários e sistemas de prevenção organizados podem contribuir para a prevenção e combate do fenómeno².

¹ Sethi, Yon, Parekh, Anderson, Huber, Rakovac e Meinck, *European status report on preventing child maltreatment*, 2018.

² Ibid.

A prevenção dos maus-tratos infantis deve envolver profissionais das áreas da saúde, educação, justiça, bem-estar, emprego, comércio e sociedade civil. Os programas de prevenção devem incidir sobre o *bullying*, visitas domiciliárias, educação parental, educação escolar primária e formação parental que pode ser iniciada ainda no hospital aquando do nascimento da criança, de modo a contribuir para uma abordagem mais holística na prevenção do fenómeno; todos os atores envolvidos podem e devem contribuir³. Os programas de visita ao domicílio, educação parental e programas de ensino primário mostraram muitos progressos em 2017 na União Europeia da OMS, em comparação com 2013⁴.

Tendo em consideração o acima exposto, bem como a importância do envolvimento de todos os atores que estão em contacto ou trabalham com crianças na prevenção e combate do fenómeno, o projeto europeu "*Co-Happiness - Happy and Safe in the Community*", financiado pelo programa Erasmus+ da União Europeia, visa contribuir para os esforços de prevenção do abuso e maus-tratos infantis. Para tal, o projeto segue uma abordagem de prevenção multidisciplinar, envolvendo diferentes intervenientes, tais como escolas, profissionais de justiça, autoridades locais, profissionais e ONG, de modo a contribuir para a diminuição do abuso, maus-tratos e negligência de crianças. Seguindo a abordagem de capital social e eficácia coletiva, o Co-Happiness inclui um relatório de investigação sobre as melhores práticas identificadas nos países participantes; um currículo de formação dirigido aos atores comunitários, com o objetivo de reforçar as suas competências para identificar casos relevantes e trabalhar para a prevenção; e o jogo do Co-Happiness, dirigido às crianças e com o objetivo de as capacitar para reconhecerem casos de abuso, maus-tratos e negligência, com o objetivo de estarem mais seguras e mais empoderadas para apoiar os pares que possam ser vítimas. Os principais grupos-alvo do projeto são crianças dos 6 aos 9 anos de idade, bem como atores comunitários que trabalham ou entram em contacto com crianças. O projeto é coordenado pela organização *Dona Daria* e é implementado em seis países por nove organizações.

³ Ibid.

⁴ Ibid.

<i>Países Baixos</i>	<i>St. Dona Daria</i>
	Inthecity Project Development
	Coöp. vereniging Pressure Line U.A.
<i>Grécia</i>	KMOP
<i>Portugal</i>	Aproximar Cooperativa de Solidariedade Social
	Amadora Inova
<i>Finlândia</i>	Diaconia University of Applied Sciences
<i>Itália</i>	San Giuseppe Onlus
<i>Roménia</i>	Asociatia Start pentru performanta

2. A formação do Co-Happiness para atores comunitários

2.1. Estrutura da formação

Os conteúdos da formação do Co-Happiness estão organizados em seis módulos e uma sessão adicional de boas-vindas para conhecer os participantes e formadores, o programa de formação, bem como para fornecer informações sobre o projeto. A formação do Co-Happiness para atores comunitários pode ser ministrada seguindo a estrutura apresentada a seguir:

- A) Sessão de boas-vindas** (duração prevista: 1 hora)
- B) Abuso e maus-tratos infantis** (duração prevista: 3 horas)
- Definição de abuso e maus-tratos infantis
 - Definição dos tipos de abuso e maus-tratos
 - Necessidades das crianças e jovens vítimas de abuso e maus-tratos (de acordo com o impacto a curto e longo prazo)
 - Estudos epidemiológicos no terreno
- C) Quadro jurídico e o Sistema de Proteção** (duração prevista: 4 horas)
- Diferenças entre situações de risco e de perigo
 - Quadro jurídico europeu e nacional
 - Atores-chave
 - Medidas de proteção

- Envolvimento da criança no processo

D) Crianças e Família (duração prevista: 4 horas)

- O papel da família
- Situações de abuso e maus-tratos dentro da família - implicações para o desenvolvimento e impacto familiar da criança
- Comportamentos/atitudes normais e perturbadores de acordo com a idade da criança
- Parentalidade positiva
- Educação dos pais (por exemplo, estratégias, programas)

E) A realidade dos maus-tratos infantis (duração prevista: 4 horas)

- Fatores de risco e de proteção
- Sinais de alarme
- Levantar a voz/perspetiva da criança maltratada
- Intervenção com a criança (por exemplo, técnicas sobre como falar com a vítima)
- Intervenção com a família

F) Responsabilidade social (duração prevista: 4 horas)

- Definição de capital social
- Definição de eficácia coletiva e a sua relação com o capital social e a prevenção do abuso e maus-tratos infantis
- Formas de melhorar o capital social nas nossas comunidades
- Denunciar situações de abuso e maus-tratos - como e a quem denunciar situações de abuso e maus-tratos infantis
- Políticas europeias e práticas de sucesso
- A importância da cooperação: Como envolver os atores-chave e a comunidade no seu conjunto na prevenção do abuso e maus-tratos de crianças
- Divulgação de informação útil através da comunidade

G) Prevenção e Intervenção (duração prevista: 4 horas)

- Desenvolver abordagens de prevenção
- Capacidade social para prevenir o abuso e maus-tratos de crianças
- Princípios Orientadores da Intervenção

- Trabalhando juntos pela mesma causa - uma resposta sistemática – criação de redes com os pais
- Recursos comunitários

2.2. Principais pontos a considerar na realização da formação

- Descrever e explicar a agenda da formação. Introduzir o tema da sessão com uma breve visão geral dos principais pontos da formação (isto pode ser visto como uma revisão das sessões anteriores).
- Fornecer informação adequada. Na parte principal da sessão, explicar pontos-chave, rever a teoria, demonstrar a teoria relacionando-a com exemplos ou situações reais adequadas ao seu grupo, e qualquer outra informação que os participantes necessitem de conhecer.
- Concluir com um resumo da sua visão geral de abertura. Use a repetição para ajudar os participantes a compreender e a reter a informação. Esta é também uma forma de verificar se todos os pontos apresentados na abertura de cada módulo foram ou não abordados.
- Durante a sessão, explicar sempre o que os participantes vão ver, antes de lhes mostrar o material. Esta prática assegura que os participantes são guiados ao longo do processo de aprendizagem, sabendo assim o que procurar e o que recordar. Explicar a finalidade do suporte multimédia contribui para uma comunicação mais eficaz, melhorando assim a aquisição e assimilação da informação.
- Cumprir a sua agenda. Comece na hora certa e termine na hora certa. Reserve para si próprio um intervalo de 15 minutos antes e depois de cada sessão. Se receber feedback dos participantes de que um determinado tópico precisa de mais atenção, proponha uma sessão separada sobre esse tópico específico.

- Demonstrar empatia (ponha-se no lugar dos participantes). Facilite momentos para pausas e refrescos, especialmente durante sessões mais longas (sessões de 4-8 horas).
- Proporcionar um ambiente seguro e acolhedor onde sentimentos e necessidades possam ser expressos, criar um meio de compreensão e encontrar soluções para a prevenção e gestão de abusos. Este meio de proteção (apresentado e discutido durante os módulos desta formação) muda a forma habitual de culpar, rotular e julgar para uma linguagem de ligação e compaixão.
- Utilizar o máximo de formação prática possível, informação prática sobre os diferentes aspetos do fenómeno que não podem ser encontrados ou são vagamente apresentados na literatura existente. A eficácia de uma sessão de formação ou da formação global consiste na capacidade do facilitador de criar uma atmosfera onde os formandos possam utilizar todos os seus sentidos. É importante demonstrar e aplicar os principais pontos da formação, criando assim uma melhor compreensão e conhecimento dos tópicos acima mencionados.
- Envolver os participantes. Criar momentos em que os participantes possam partilhar as suas experiências em relação aos tópicos. A maioria dos participantes são profissionais que possuem informações valiosas, que podem melhorar a experiência global de aprendizagem.
- Assegurar-se de que a informação que pretende transmitir é clara. Repita as perguntas antes de as responder, reflita os sentimentos, faça resumos, use perguntas abertas para criar contexto e clareza.
- Seja flexível. Os planos de sessão são diretrizes. Analise as sessões à medida que avança. Mantenha uma mente aberta e esteja atento ao que funciona melhor. Isto pode tornar-se uma grande oportunidade para enriquecer o seu material de formação para o futuro. Também pode impulsionar a motivação e a colaboração do grupo, aumentando assim a sua coesão.

- Testar frequentemente. Os testes são mais eficazes quando os participantes sabem que serão testados, porque prestarão muita atenção ao material. Os testes são uma forma objetiva de determinar se a formação atingiu os seus objetivos.
- Solicitar feedback sobre a sessão de formação. As críticas funcionam melhor quando são escritas e anónimas, a não ser que um participante se voluntarie para discutir e apresentar as suas reflexões. O contributo do participante é fundamental para tornar a próxima sessão - e o programa de formação em geral - mais eficaz.

2.3. Fatores-chave de sucesso a ter em conta (o que queremos que os participantes aprendam)

O programa de formação do Co-Happiness visa capacitar os atores e os profissionais da comunidade para a adoção de medidas no sentido de contribuir para a prevenção de maus-tratos infantis, tornando as comunidades mais resilientes e mais seguras para as crianças. A formação utiliza a reciclagem de conhecimentos e estratégias inovadoras para permitir aos atores e aos profissionais da comunidade agir mais rapidamente em caso de abuso e maus-tratos infantis, reconhecer as necessidades das crianças, bem como os fatores de risco e proteção, compreender a importância do capital social na prevenção do abuso e maus-tratos infantis, fornecer estratégias para lidar eficazmente com estas situações e compreender o seu contexto legal e social.

Há vários Fatores Chave de Sucesso a considerar. Os atores e profissionais da comunidade devem participar no programa de formação para:

- Compreender melhor as várias situações de abuso e maus-tratos infantis e as suas implicações;
- Compreender os sinais relacionados com os maus-tratos para poder denunciar atempadamente este tipo de situações;
- Ser capaz de fornecer apoio eficaz às crianças maltratadas e às suas famílias;

- Ter consciência da necessidade de trabalhar em conjunto com outros membros/organizações da comunidade, para que haja uma prevenção mais eficaz do abuso e maus-tratos infantis e uma efetiva promoção dos Direitos da Criança.

2.3.1 Fatores-chave de sucesso dos módulos

O programa de formação é composto por seis módulos de formação. Os seis módulos da formação têm diferentes fatores-chave de sucesso que procuram contribuir para os objetivos mais amplos do projeto:

Módulo 1: Abuso e maus-tratos de crianças

Os atores comunitários que participam no Módulo 1 irão:

- Ter uma definição clara de abuso e maus-tratos a crianças
- Ser capazes de nomear as formas de abuso e maus-tratos e identificar sinais reveladores de abuso e maus-tratos
- Compreender os mecanismos do trauma mental infantil e adolescente

Módulo 2: Quadro legal e o sistema de proteção

Os atores comunitários que participam no Módulo 2 irão:

- Identificar o quadro jurídico nacional e internacional e o sistema de proteção do seu país
- Avaliar a situação no seu país
- Destacar a importância da eficácia coletiva para a prevenção e o combate ao abuso e maus-tratos de crianças
- Definir potenciais formas de intervenção em casos de abuso e maus-tratos infantis

Módulo 3: Crianças e Família

Os atores comunitários que participam no Módulo 3 irão:

- Definir a violência e adaptar o conceito ao contexto familiar
- Reconhecer o modelo familiar autoritário-normativo

- Conceber um modelo familiar regenerativo para a criança

Módulo 4: A Realidade dos Maus-tratos a Crianças

Os atores comunitários que participam no Módulo 4 irão:

- Compreender o processo de lealdade das crianças aos pais
- Comparar o desenvolvimento sócio emocional saudável com um desenvolvimento deficitário
- Compreender os sinais de comunicação relacionados com uma situação traumática e as competências de comunicação de uma criança
- Refletir sobre as suas experiências em termos de comunicação infantil

Módulo 5: Responsabilidade Social

Os atores comunitários que participam no Módulo 5 irão:

- Definir os conceitos de capital social e eficácia coletiva
- Denunciar situações de abuso e maus-tratos infantis
- Identificar iniciativas/programas em toda a Europa que trabalhem na prevenção do abuso e maus-tratos infantis

Módulo 6: Prevenção e Intervenção

Os atores comunitários que participam no Módulo 6 irão:

- Compreender a relação entre abuso e trauma
- Reconhecer como distinguir os sinais de abuso e identificar os gatilhos que os possam despoletar
- Compreender as técnicas básicas de reenquadramento
- Compreender a base do modelo ARC (Ligação, Autoregulação e Competência) como uma ferramenta a utilizar a nível sistémico
- Compreender o conceito de trauma vicariante e perceber a importância do autocuidado

2.3.2 Os indicadores que mostram os Fatores Chave de Sucesso foram cumpridos

Para indicar se os fatores-chave de sucesso acima mencionados foram cumpridos, são utilizados métodos de avaliação quantitativa e qualitativa da formação. Após a conclusão da formação, os agentes comunitários devem preencher um Questionário de Autoavaliação, avaliando se os fatores-chave de sucesso foram atingidos, utilizando uma escala de Likert. Além disso, devem preencher um Questionário de Avaliação da Satisfação do Participante e um Questionário sobre cada módulo, avaliando a qualidade do Módulo numa escala de Likert e preenchendo os comentários qualitativos (ver os Anexos 2, 3 e 4 do Currículo de Formação). Os seguintes indicadores podem ser posteriormente utilizados para avaliar se os Fatores Chave de Sucesso foram cumpridos:

O programa de formação é considerado bem-sucedido quando 70% dos participantes responderam:

- que a formação era importante para a sua futura ocupação como profissionais, mas também para a vida quotidiana;
- o conteúdo estava de acordo com as suas expectativas e classificou os objetivos e os resultados da aprendizagem como bons;
- que recomendariam a formação a outros;
- que a informação fornecida (através de todos os módulos) era útil;
- avaliam a Avaliação de Satisfação global com um 4 (em escala de Likert) ou superior;
- avaliam o questionário global sobre cada módulo com um 4 (em escala de Likert) ou superior;
- avaliam o Questionário de Auto-avaliação global com um 4 (em escala de Likert) ou superior.

2.4. O envolvimento das comunidades locais na formação

A parceria Co-Happiness tem o importante papel de atuar como um promotor na área da prevenção do abuso de crianças. Este projeto teve a oportunidade de inspirar e promover o envolvimento cívico e comunitário a vários níveis. Através da fase piloto, foi evidente que a parceria está no rumo certo para ser um agente de mudança. As organizações envolvidas neste projeto estabeleceram ligações entre agentes governamentais e comunitários, entre

decisores políticos e trabalhadores da linha da frente e, mais importante ainda, entre as crianças e os seus outros significativos.

Na execução de programas de intervenção, há um desafio em reunir parceiros tradicionais e não tradicionais, em forjar alianças duradouras de modo a ter impacto nas estratégias de prevenção do abuso de crianças utilizadas a nível local e nacional. Como tal, o projeto fez grandes esforços para criar um ambiente seguro e inclusivo onde os parceiros tiveram a oportunidade de ser criativos e integrar estratégias de prevenção dentro das suas comunidades.

Considerando o esforço de criar uma ponte duradoura entre vários atores dentro dos serviços infantis e familiares, será fornecido um pequeno guia sobre:

- Tornar-se um líder na criação de capacidade e impulso para o planeamento da prevenção. Isto significa um extenso trabalho em rede e o envolvimento de vários atores a nível comunitário e nacional.
- Envolver-se num diálogo para avaliar as necessidades e os valores.
- Clarificar pontos de vista e negociar um terreno comum utilizando todos os dados fornecidos pelos resultados obtidos (investigação, programa de formação, jogo, etc.). Desta forma, é possível garantir que todas as organizações que queiram participar neste esforço se sintam importantes e valorizadas. Este consenso facilita a motivação para agir, para se tornar um defensor da proteção da criança, fornecendo assim ativamente informações valiosas sobre estratégias de prevenção do abuso de crianças a elementos-chave dentro da comunidade (câmara municipal, escolas, serviços para crianças e famílias, pessoas de referência).
- Criar e entregar uma mensagem que responda às necessidades da comunidade. Proporcionar um espaço que permita aos participantes ouvir, ver e experimentar a realidade do abuso e maus-tratos de crianças (ex: a atividade do balão).
- Permitir que as vozes das crianças e dos pais sejam ouvidas. Realçar o valor da voz da sua experiência.
- Tornar-se um aliado, um ombro em que, quem precise, possa confiar.

- Promover o reconhecimento das pessoas que têm ou que estão envolvidas em esforços de prevenção, a fim de validar o seu empenho e luta, por um lado, e fornecer um exemplo para o futuro, por outro.
- Apoiar a sensibilização do público e facilitar o desenvolvimento de uma compreensão comum de como prevenir o abuso e negligência de crianças (utilizando os resultados do Co-Happiness).
- Fornecer informação e materiais a todos os membros da comunidade utilizando vários canais de distribuição (meios de comunicação social, presenciais, organizações religiosas, ONG, etc.).
- Criar uma caixa de ferramentas comunitária, utilizando os resultados do Co-Happiness e o website como ponto de partida. Posteriormente, adicionar todas as dicas práticas e ferramentas para tomar medidas nas comunidades das instituições ou organizações acima mencionadas, de modo a estar disponível para aqueles que trabalham, para que possam criar uma comunidade mais segura, afetuosa e saudável.

Uma vez criada a ponte entre os vários serviços infantis e familiares, o enfoque passará para a forma como o programa do Co-Happiness será implementado. Uma das principais questões da implementação é o equilíbrio entre o fornecimento dos resultados tal como foram desenvolvidos e a adaptação do conteúdo às necessidades específicas de cada comunidade. Ao longo da fase piloto do projeto do Co-Happiness, surgiram algumas alternativas. Abaixo, serão fornecidos um conjunto de prós e contras para cada alternativa de implementação:

A. Adaptar os resultados do projeto às necessidades da comunidade.

Apropriação e apoio da comunidade	A estrutura e composição originais do programa não são respeitadas
Uma maior adoção dos resultados pela comunidade	Os componentes-chave dos resultados podem ser modificados, daí que alguns resultados esperados possam ser reduzidos ou não alcançados
Maior probabilidade de que o impacto seja alcançado	Algum aspeto chave do programa pode não parecer evidente numa determinada comunidade (ex: ser desadequado tocar na cabeça de uma criança)

Os resultados são mais adequados para satisfazer as necessidades da comunidade em termos de língua, etnia e cultura

B. A implementação dos resultados é impulsionada pela comunidade.

Aumento do potencial de alta aceitação por parte da comunidade	Desafios de financiamento para sustentar um programa único
Aumento do potencial de alargamento da zona de implementação através de várias instituições e organizações dentro da comunidade (como visto nos pilotos)	Potencial ineficácia devido a modificações da estrutura original dos resultados
Grande oportunidade para avaliar os resultados dos programas baseados em provas e programas baseados na comunidade	Aumento do tempo para desenvolver uma visão comum, seguido de uma produção modificada ou adaptada que pode influenciar a motivação.

Os programas comunitários de prevenção como o Co-Happiness podem fornecer informações, conhecimentos e recursos para satisfazer as necessidades de um grupo-alvo diversificado. Salaria a importância da prevenção e clarifica vários assuntos sensíveis, tais como o abuso sexual ou o abuso físico, aumentando assim a consciência sobre o que é inadequado e prejudicial para as crianças.

Ao responder às necessidades únicas das comunidades (a um nível macro) e às necessidades da criança no contexto da comunidade (a um nível micro), o Co-Happiness contribui para ajudar os profissionais, pais e sobretudo as crianças a desenvolverem competências essenciais na prevenção do abuso infantil e na criação de um meio de proteção.

2.5. Métodos de transferibilidade e sustentabilidade (como podemos/podem as organizações explorá-lo plenamente)

a) Duração

Após a conclusão do projeto Co-Happiness (Agosto de 2021), o website do projeto estará ativo durante os 5 anos seguintes, ou seja, até 2026. Durante este período, os seis módulos da formação desenvolvidos e pilotados estarão disponíveis para consulta e para download em inglês, português, holandês, italiano, romeno e grego, em formato Power Point. No final de cada módulo, é possível encontrar as principais referências para o conteúdo da formação, que podem ser exploradas para obter uma informação mais profunda e extensa.

b) Modalidade de aprendizagem

A metodologia de aprendizagem do curso de formação é altamente adaptável, e pode ser ministrada presencialmente, em modalidade de b-learning ou 100% em formato online. Portanto, os conteúdos disponíveis podem ser adaptados às organizações e às necessidades dos participantes.

No caso de aprendizagem mista, por exemplo, os materiais podem ser adaptados utilizando uma plataforma online que permite aos participantes consultar os módulos online e permitir aos participantes realizar as sessões de formação quando e onde quiserem. Também é possível incluir outros recursos importantes (por exemplo, documentos Word, artigos científicos, artigos noticiosos, tutoriais em vídeo e avaliações) que complementam os objetivos da formação.

Para o formato online, considerar fornecer o conteúdo com uma voz-off e ao adaptar os materiais de formação incluir imagens atrativas, vídeos, clipes de filmes (com licença de utilização gratuita), descrições animadas, e exemplos da vida real para explicar melhor os conceitos.

Caso considere ministrar a formação em formato b-learning, é importante dar a possibilidade aos participantes de participar em sessões síncronas e assíncronas. Enquanto as sessões assíncronas servem para o participante percorrer os conteúdos ao ritmo e horário desejados, as sessões síncronas (que podem ser realizadas presencialmente ou online), proporcionarão a oportunidade de um momento mais personalizado e agendado para perguntas individuais, discussão entre profissionais, dinâmicas de grupo, facilitarão o trabalho em rede, bem como a realização de atividades práticas com os participantes a fim de aplicar os conhecimentos recolhidos durante as sessões assíncronas/online.

Colaboração

A colaboração com as organizações da sociedade civil relevantes no domínio da proteção da criança é um passo essencial como forma de continuar a divulgar a missão do projeto e de poder ter impacto e envolver mais pessoas no processo. Utilize as suas ligações locais para chegar às escolas, municípios, comissão local de ação social, e organizações comunitárias de base. A colaboração com organizações relevantes encorajará os participantes a envolverem-se na formação ou noutras atividades, a promoverem a formação e a sensibilizarem para o tema do abuso e prevenção de maus-tratos infantis.

Divulgação da formação

Considerar a criação de uma equipa de divulgação, bem como de uma lista de correio eletrónico das partes interessadas relevantes. Uma vez que o projeto e a formação estão centrados no capital social e na eficácia coletiva e na capacitação das comunidades para prevenir maus-tratos e abusos infantis, o principal grupo-alvo das ações de disseminação pode incluir escolas, organizações que promovem atividades ocupacionais para crianças, associações/organizações comunitárias, organizações que trabalham para prevenir a violência e os maus tratos infantis, e outras instituições que têm fortes ligações com a comunidade. O alvo de divulgação pode também incluir instituições que têm poder para influenciar políticas públicas e/ou promover a formação e divulgação de recomendações e boas práticas a nível nacional, nomeadamente, agências de proteção da criança, autoridades locais e decisores políticos. O processo de recrutamento pode ser realizado online, através do desenvolvimento de um folheto com as principais informações na formação (modalidade de aprendizagem, calendarização, duração, etc.) que pode ser afixado nos canais dos meios de comunicação social ou enviado por correio eletrónico para uma *mailing list* previamente criada das principais partes interessadas e organizações relevantes.

2.6. Avaliação da formação

A formação tem vários momentos de avaliação:

1. Questionário de auto-avaliação (a ser preenchido pelos participantes **antes e depois da formação**). O objetivo da auto-avaliação é ajudar os participantes e formadores a

conhecer a extensão dos conhecimentos dos participantes sobre o assunto e verificar potenciais melhorias ou progressos após a realização da formação.

2. Avaliação da satisfação dos participantes (a ser preenchida pelos participantes **após** o término da formação). Ajuda os formadores a compreender como os participantes avaliam a organização da formação (por exemplo: instalações e recursos educativos disponíveis, duração da ação de acordo com as suas necessidades, programação e tempo, etc.); como avaliam os conteúdos programáticos (por exemplo: objetivos e resultados da aprendizagem, aplicação prática dos conteúdos, etc.); como avaliam o formador (por exemplo: domínio e conhecimento dos temas, etc.); bem como consiste numa fonte de sugestões e comentários dos participantes sobre a formação.
3. Avaliação do módulo (a ser preenchido **após cada um dos 5 módulos**). Esta ferramenta é importante para obter informação detalhada sobre cada um dos módulos, ajudando o formador a compreender se os conteúdos são ajustados às necessidades dos participantes, se algum conteúdo precisa de ser mais explorado ou melhorado).

Os instrumentos de avaliação:

- **Questionário de auto-avaliação**

NOME: _____

DATA: _____

Está a preencher este questionário...

Antes do piloto

Depois do piloto

Esta auto-avaliação de competências foi concebida para ajudar o formador a identificar o nível de conhecimentos e competências que desenvolveu em relação à prevenção e sensibilização da comunidade sobre abuso e maus-tratos infantis.

Também o ajudará a avaliar os seus pontos fortes pessoais e oportunidades de desenvolvimento.

INSTRUÇÕES:

A primeira coluna identifica o conhecimento/comportamento esperado de cada competência.

Por favor, verifique o nível das suas competências em relação ao comportamento descrito para cada competência. Use a seguinte escala:

1 = Nenhuma competência atual nesta área	2 = Poucas competências nesta área	3 = Alguma competência	4 = Competente	5 = Muito competente
--	---	------------------------------	-------------------	----------------------------

Obrigado pela vossa participação neste importante processo!

Por favor, selecione a opção correta com uma cruz (X).

Se tiver dúvidas, não hesite em fazer perguntas ao seu formador.

Tenho o conhecimento, aptidões, e/ou capacidade para tal:	1 = Nenhuma competência atual nesta área	2 = Poucas competências nesta área	3 = Alguma competência	4 = Competente	5 = Muito competente
...definir o abuso e maus-tratos infantis					

...definir e identificar claramente os diferentes tipos de abuso e maus-tratos infantis					
...identificar as necessidades das crianças e jovens vítimas de abuso e maus-tratos e os impactos destes comportamentos					
...diferenciar entre situações de risco e de perigo					
...compreender a legislação sobre abuso e maus-tratos infantis					
...identificar atores-chave no âmbito do Sistema de Proteção					
...identificar as medidas de proteção no contexto jurídico					
...compreender a importância de envolver/ouvir a criança no processo					
...compreender o papel da família					
...identificar situações de abuso e maus-tratos no seio da família					
...compreender as implicações e o impacto dos abusos e maus-tratos para o desenvolvimento da criança e da família					
...identificar e distinguir comportamentos/atitudes normais e perturbadores de acordo com a idade da criança					

...reconhecer os indicadores e conceitos de parentalidade positiva					
...identificar estratégias e programas apropriados para a educação parental					
...identificar, compreender e distinguir os fatores de risco e de proteção					
...identificar os sinais de alarme de abuso e maus-tratos					
...aumentar a sensibilização para o abuso e maus-tratos de crianças					
...compreender a perspetiva da criança maltratada					
...compreender as técnicas apropriadas para comunicar e intervir com as crianças					
...conhecer as estratégias adequadas para intervir junto da família das vítimas					
...compreender a noção de capital social					
...ser capaz de clarificar a noção de eficácia coletiva e a sua relação com o capital social e a prevenção do abuso e maus-tratos infantis					
...saber como implementar estratégias para melhorar o capital social na comunidade					

...saber como e a quem denunciar situações de abuso e maus-tratos					
...identificar as políticas europeias e as práticas de sucesso existentes					
...identificar as estratégias apropriadas para se envolver com os atores-chave					
...compreender a importância da cooperação com a comunidade para prevenir o abuso e maus-tratos infantis					
...saber como divulgar informação útil através da comunidade					
...compreender os recursos disponíveis para os profissionais e para a comunidade					
...compreender a importância de uma abordagem baseada em provas para o sucesso na prevenção dos maus-tratos infantis					
...atribuir capacidade social para prevenir o abuso e maus-tratos infantis					
...identificar e compreender os Princípios Orientadores de Intervenção					
...compreender a importância de trabalhar em conjunto com os pais através de uma resposta sistemática					

...identificar os recursos comunitários disponíveis					
---	--	--	--	--	--

Obrigado pelo seu tempo!

- Avaliação do grau de satisfação dos participantes**

Nome do evento de formação: Co-Happiness: Reciclagem de conhecimentos e novas abordagens na prevenção do abuso e maus-tratos infantis

Formador:

Data:

Local:

Este inquérito é anónimo e as suas respostas serão utilizadas para a melhoria contínua dos programas de formação. Obrigado pela vossa cooperação.

Instruções de preenchimento



Marque com uma cruz (X) a caixa que melhor representa a sua classificação para cada item.

1. Como avalia a organização da formação em termos de?	1 Mau	2 Fraco	3 Aceitável	4 Bom	5 Muito Bom
Instalações e recursos educativos disponíveis					
Duração da ação, de acordo com as suas necessidades					
Programação e tempo					
Apoio administrativo e logístico					
2. Como se avalia o conteúdo programático?	1 Mau	2 Fraco	3 Aceitável	4 Bom	5 Muito Bom
Quanto ao que eu esperava					
Objetivos e resultados da aprendizagem					
Aplicação prática do conteúdo					

3. Como se avalia o(s) formador(es)?	1 Mau	2 Fraco	3 Aceitável	4 Bom	5 Muito Bom
Domínio e conhecimento dos temas					
Utilizar uma linguagem clara e acessível					
Promoção de um bom ambiente de aprendizagem					

4. Considera que a ação de formação foi:

Muito Teórico

Muito Prático

Equilibrado, teórico e prático

5. Recomendaria a frequência desta ação de formação?

Sim

Não

Por favor indicar quaisquer outros comentários ou sugestões para a melhoria do programa de formação:

- **Questionário sobre cada módulo**

Por favor, disponibilize alguns minutos para preencher este formulário sobre o quão bom considera ter sido este módulo. O **seu feedback é muito importante para nós** para melhorar as nossas formações. Por favor, seja honesto e aberto nas suas respostas.

Por favor, faça um círculo à volta de uma pontuação de 1 a 5 😊 😊 .

1 é a pontuação mais baixa que se pode dar; 5 é a pontuação mais alta.

1. Que utilidade encontrou o módulo?

1: nada útil <-> 5: muito útil

Pontuação: 1 😞 2 😐 3 😊 4 😄 5 😊

Comentários

2. Quão bons são, na sua opinião, os tópicos abordados na formação?

Pontuação: 1 😞 2 😐 3 😊 4 😄 5 😊

Pode escrever os seus comentários na caixa abaixo:

3. Até que ponto acha que este módulo contribuiu para o seu trabalho de prevenção e intervenção em casos de abuso e maus-tratos de crianças?

1: nada bem preparado <-> 5: muito bem preparado

Pontuação: 1  2  3  4  5 

Comentários

3. Existem alguns tópicos que pensa que deveriam ser incluídos neste módulo de formação, que estão atualmente em falta?

Sim Não

Comentários

4. Sentiu que recebeu apoio suficiente do seu formador?

Sim Não

Por favor, explique porquê ou porque não:

8. Se tiver quaisquer outros comentários ou feedback, por favor escreva abaixo:

Obrigado!

A sua participação é muito apreciada.

QUEIRA DEVOLVER O FORMULÁRIO PREENCHIDO AO SEU FORMADOR.

3. O Jogo do Co-Happiness

3.1. Regras do jogo

Happy em Missão é um jogo de aventura para um único jogador com mini situações integradas onde o jogador navega na personagem principal e passa por uma variedade de tarefas enquanto tenta completar o jogo.

O jogo segue o dia do personagem principal, Happy, que tem de passar por diferentes tarefas diárias sem ficar triste. Para realizar as tarefas, receberá ajuda de Joe Guide, um conselheiro que aparecerá sempre que for necessário tomar uma decisão e dar-lhe conselhos sobre as diferentes situações. O jogador (você) assumirá o controlo do Happy e ajudá-lo-á a completar as suas tarefas. Com cada tarefa concluída com sucesso, o jogador (você) ganhará uma estrela dourada. Recolha todas as estrelas para completar o jogo.

Movimentar-se-á pela cidade com os botões WASD ou com as setas do teclado. Haverá um minimapa no canto superior direito do ecrã para o ajudar a navegar Happy, que é indicado por um ponto branco, até ao próximo destino. O destino de Happy será visto como uma mancha verde no minimapa. As tarefas também terão um ponto de exclamação vermelho. A tarefa atual será visível no lado esquerdo do minimapa. Os objetivos, que fazem parte da tarefa, também serão mostrados pela ordem em que devem ser completados.

No canto inferior direito do ecrã, poderá ver o seu medidor de FELICIDADE, que indicará o quão bem está a fazer. Tente não o deixar ficar vazio, porque o Happy ficará triste e terá de recomeçar o jogo.

Durante uma tarefa, enfrentará duas respostas possíveis. Poderá escolher a opção preferida premindo o botão correspondente (1 ou 2) ou através de um clique em MOUSE ESQUERDO. Se der uma resposta correta, adquirirá uma estrela dourada e a sua FELICIDADE aumentará* (* isto só acontece quando dá uma resposta correta na sua primeira tentativa). Se der uma resposta errada, a sua FELICIDADE diminuirá e será devolvido ao seu ponto de controlo anterior, de onde terá de repetir a situação em que se enganou.

A qualquer momento durante o jogo, sempre que sentir que a sua FELICIDADE está a acabar, poderá reabastecê-la. Em diferentes locais da cidade terá lojas de maçãs, das quais poderá tirar maçãs e aumentar a sua FELICIDADE. Cada loja dar-lhe-á uma maçã apenas UMA VEZ, por isso mesmo que visite uma loja pela segunda vez, a sua FELICIDADE não aumentará. As lojas são mostradas como maçãs no minimapa.

Um botão MUTE, bem como um botão EXIT, também serão visíveis no ecrã e acessíveis a qualquer momento.

3.2. Pontos principais a considerar na implementação do jogo

1) Apresentação e comunicação

- Ao apresentar o jogo: o profissional tem de ser neutro, apresentar uma comunicação simples e apresentar uma apresentação visual e atractiva do tema/jogo.
- As regras escritas do jogo devem ser simples, explícitas e breves.
- Utilizar uma linguagem amigável das crianças apropriada para o seu nível de desenvolvimento.
- O profissional deve estar consciente da comunicação não-verbal, tom emocional e postura, aceitando possíveis inconsistências, lacunas de informação e contradições no discurso da criança.
- O profissional deve procurar promover o discurso espontâneo da criança, estabelecendo uma aliança com a criança.
- Fazer declarações empáticas que ajudem a criança a sentir-se compreendida.
- Como este jogo tem características muito específicas e trata de questões muito sensíveis, os pais/educadores devem estar cientes de que se destina a ser aplicado aos seus filhos.
- Este jogo também pode ser aplicado como seguimento de um determinado tópico dado na aula. Pode ser aplicado sob o tema da prevenção do abuso e maus-tratos de crianças.

2) Variáveis profissionais

- Este jogo deve ser jogado pela criança com um profissional experiente nesta área.

- O profissional deve considerar a idade da criança, bem como a situação emocional desencadeada pelo possível abuso experimentado e deve estar consciente da carga emocional que pode emergir deste jogo.
- Estes profissionais que trabalham com crianças e adolescentes precisam de conhecer as características e fatores de risco associados às situações de abuso e maus-tratos, enfatizando a importância de compreender a definição de abuso e maus-tratos e as suas consequências no desenvolvimento psicopatológico de crianças e adolescentes.
- É importante conhecer as fases de desenvolvimento das crianças e adolescentes, enquanto que esta deve ser uma competência de todos os profissionais envolvidos neste projeto.

3) Variáveis ambientais

- Deve prestar atenção ao ambiente. Tem de respeitar as exigências cognitivas e emocionais da criança. O jogo deve ter lugar num espaço informal, tranquilo, humanizado, protegido, empático e quente que transmita segurança e confiança, para diminuir a possibilidade deste jogo ser um gerador de ansiedade, permitindo a manifestação de emoções, e pensamentos.
- O profissional deve estar sentado ao lado da criança, respeitando o seu espaço pessoal (mas não separado por outros objetos, como uma mesa, por exemplo).
- Proporcionar um ambiente neutro, pacífico e confortável, respeitando o tempo das crianças e dando-lhes espaço para se sentirem livres sem serem pressionadas.

4) Variáveis infantis

- Lembre-se de que a relação de uma criança com o profissional pode ser influenciada por um conjunto de fatores: desenvolvimento cognitivo, emocional, social e moral.
- Se uma criança chorar ou tiver uma emoção/reação mais negativa, deixe-a levar algum tempo depois de continuar o jogo.
- Se uma criança tem dificuldade em mostrar algo verbalmente, ajude utilizando o material lúdico.

- No final do jogo, pode haver uma repitação do que foi dito e jogado, dando à criança a oportunidade de acrescentar algo ou fazer mais perguntas e expressar quaisquer dúvidas. Terminar com um tópico neutro ou positivo.
- Reforçar uma criança através da colaboração no jogo.

3.3. Jogar o jogo (orientações passo a passo)

O jogo começa com o Happy a preparar-se para ir à escola. O jogador recebe uma lista de itens que tem de recolher antes de ir para a escola. Depois de recolher todos os itens, a mãe do Happy apresenta-lhe as suas tarefas para o dia. Terminado o vídeo, o jogador começa no mapa em frente à casa do Happy.

A primeira tarefa é devolver um livro à sua amiga Clara. O jogador tem de levar o Happy até à casa da Clara. Uma vez na casa dela, começará um vídeo. No vídeo, a Clara queixa-se que se sente negligenciada porque os seus pais vão trabalhar e ela tem de ficar com a avó; neste momento, o Happy tem que escolher o conselho a dar-lhe. A opção 1 é: "Tens razão ao queixares-te. Os teus pais devem passar mais tempo contigo". A opção 2 é: "Não é correto queixares-te. Os teus pais adoram-te, mas têm de trabalhar". Se escolher a Opção 1, aparecerá uma imagem a anunciar que esta era a resposta errada, a felicidade diminuirá, e terá de recomeçar a tarefa. Voltará para a frente da casa do Happy. Se escolher a Opção 2, aparecerá uma imagem a dizer que escolheu a resposta certa, e ganha uma estrela; se escolher a opção correta logo na primeira tentativa, a sua felicidade aumentará. Depois disso, voltará para a frente da casa de Clara e aparece a próxima tarefa.

A segunda tarefa é ir para a escola. É necessário conduzir o Happy desde a casa da Clara até às instalações da escola. No seu caminho para lá pode ou não passar por um homem. Se o fizer, irá vê-lo a pedir ajuda para encontrar o seu cachorro perdido. Se se aproximar dele, ser-lhe-á dada uma escolha. Opção 1 - recusar: "Não, chegarei atrasado à escola". Opção 2 - aceitar: "Sim, eu vou procurar o seu cachorro". Se escolher a Opção 1, aparecerá uma imagem a dizer que tomou a decisão certa e que pode seguir em direção à escola. Se escolher a Opção 2, aparecerá uma imagem a dizer que tomou a decisão errada, e uma fotografia do Happy num poster de uma criança desaparecida. Neste caso, terá de recomeçar o jogo a partir da primeira tarefa.

Uma vez chegado à escola, terá de completar um jogo de memória para entrar. Depois de o completar, surgirá o horário das aulas. Terá de clicar na primeira aula e começa um vídeo que retrata uma situação em que um professor está a abusar emocionalmente de um dos colegas de turma do Happy. O jogador, atuando como se fosse o Happy, terá de confortar a criança. A opção 1 é: "Desculpa. Acontece a todos ficarem nervosos. O professor não está correto. Deves falar com um adulto de confiança na escola". A opção 2 é: "Desculpa: "Não chores! Não é nada de mais. Os professores zangam-se connosco, isto é normal e acontece a toda a hora". Neste caso, a Opção 2 é a escolha errada e ao optar por ela, os níveis de felicidade diminuirão. Voltará ao ecrã do horário das aulas. Se escolher a Opção 1, aparecerá uma imagem a dizer que escolheu a resposta certa, ganhará uma estrela, e a felicidade aumenta, se esta tiver sido a primeira tentativa. Em seguida, voltará ao ecrã do horário das aulas, onde terá de escolher a segunda aula.

Depois de escolher a aula de desporto o Happy surge no vestiário. Happy olha à sua volta e vê outros colegas de turma a mudarem de roupa. Aparece uma imagem com a silhueta de Happy e uma pergunta: "Que partes do corpo podem ser tocadas ou mostradas a outras pessoas?" Clicar nas mãos, pés, cabeça e tronco fará com que essas partes se tornem verdes. Se tocar na zona das virilhas, esta tornar-se-á vermelha e aparecerá uma explicação. Depois disso, poderá continuar para a aula de desporto.

Inicia-se um vídeo que retrata o Happy a jogar basquetebol e, na bancada do campo, um menino, triste e a choramingar. Depois deste menino partilhar que os seus pais estão atrasados para o ir buscar, como acontece sempre, o Happy tem de lhe dar um conselho. Opção 1 - "Isto é normal. Acontece com os pais. Não sabes o caminho para casa? Se eu fosse a ti, ia a pé sozinho para casa". Opção 2 - "Isto não é normal. Não deves esperar tanto tempo sozinho. Vamos voltar para a escola para avisar o teu professor". Se escolher a Opção 1, aparecerá uma imagem a dizer que está errado, e a sua felicidade diminuirá. Voltará ao ecrã do horário das aulas. Se escolher a Opção 2, aparecerá uma imagem a dizer que escolheu a resposta certa, ganhará uma estrela, e se esta opção tiver sido a primeira tentativa, a sua felicidade aumentará.

Voltará ao mapa. A nova tarefa aparece. O Happy terá que ir de autocarro para a aula de teatro. Por isso, tem de ir da escola para a paragem do autocarro. Assim que chega à paragem, começa um vídeo com o Happy a entrar no autocarro. No autocarro, o Happy é tocado por um estranho. Terá de escolher a reação do Happy. Opção 1: "Pedir ajuda imediatamente,

informar o motorista do autocarro". Opção 2: "Vai-te embora, vai para casa e não contes esta história vergonhosa a ninguém". Se escolher a Opção 2, aparecerá uma imagem a dizer que escolheu a resposta errada e a felicidade diminuirá. Depois voltará ao último posto, junto ao parque infantil, e o Happy terá de ir novamente para a paragem de autocarro. Se escolher a Opção 1, aparecerá uma imagem a dizer que escolheu a resposta certa, ganhará uma estrela, e se esta tiver sido a primeira tentativa, a felicidade aumentará. O Happy deve sair na próxima paragem de autocarro e ir até ao teatro.

Quando chegar ao teatro, surgirá uma mulher – na rua - a perguntar se quer doces. Se decidir aproximar-se dela, terá de fazer uma escolha. Opção 1 - aceitar: "Sim, parece delicioso e a senhora parece simpática". Opção 2 - recusar: "Não, obrigado. Eu não a conheço". Se escolher a Opção 1, aparecerá uma imagem a dizer que tomou a decisão errada, e aparecerá uma fotografia de uma ambulância. Terá de recomeçar o jogo a partir da primeira tarefa/missão. Se escolher a Opção 2, aparecerá uma imagem a dizer que tomou a decisão certa e que poderá seguir para a aula de teatro.

Ao entrar no teatro, começa um vídeo. O Happy vê uma das outras crianças a ser intimidada, gozada pelos colegas. É necessário escolher o que Happy deve fazer. A opção 1 é: "Não, é melhor não interferir". A opção 2 é: "Vou contar o que está a acontecer à professora". Se escolher a Opção 1, aparecerá uma imagem a dizer que está errado, e a felicidade diminuirá. Voltará à paragem do autocarro e terá de se dirigir novamente para o edifício do teatro. Se escolher a Opção 2, aparecerá uma imagem a dizer que escolheu a resposta certa, ganhará uma estrela, e a felicidade aumentará, se esta tiver sido a primeira tentativa. Depois disto, começa o ensaio.

Inicia-se um vídeo do Happy a ensaiar uma cena de teatro com outra criança. Tony, a outra criança, não decorou todas as suas deixas e o professor repreende-o; Tony vai para trás das cortinas a chorar. Happy tem de o consolar. A opção 1 é: "A professora tem razão. Vamos falar com ele e pedir-lhe conselhos sobre como decorar as deixas mais facilmente". A opção 2 é: "Tens razão! A professora fez de propósito". Se escolher a Opção 2, aparecerá uma imagem a dizer que a resposta está errada e a felicidade diminuirá. O Happy volta para a frente do edifício do teatro. Se escolher a Opção 1, aparecerá uma imagem a dizer que escolheu a resposta certa, ganhará uma estrela, e se esta tiver sido a primeira opção, a felicidade aumentará. Neste caso, voltará ao mapa e aparecerá a tarefa seguinte.

A última tarefa é ir a casa do amigo, para brincarem juntos. Terá de conduzir o Happy desde o teatro até à casa do amigo. Quando lá chega, começa um vídeo. O Happy está a brincar com o Alex, quando ouvem os pais de Alex a discutir, de seguida, o pai – zangado – vai ter com eles e dá uma estalada ao Alex. O Happy regressa rapidamente a casa. Antes de entrar em casa, o Happy tem de decidir se partilha ou não o que acabou de acontecer com os seus pais. Opção 1: "Isto foi mau. Vou guardar o segredo e não vou contar a ninguém o que aconteceu". Opção 2: "Vou contar aos meus pais o que aconteceu na casa do Alex. Deveríamos chamar alguém para pedir ajuda". Se escolher a Opção 1, aparecerá uma imagem a dizer que está errado, e a felicidade diminui. Voltará ao último posto, em frente ao teatro. Se escolher a Opção 2, aparecerá uma imagem a dizer que escolheu a resposta certa, ganhará uma estrela, e se esta tiver sido a primeira tentativa, a sua felicidade aumentará.

Após o término da última tarefa, o jogo está concluído; termina com um vídeo do Happy a celebrar com as outras crianças.

3.4. Perguntas mais frequentes

Q	O jogo pode ser jogado por duas ou mais crianças, ao mesmo tempo?
A	Não. O jogo deve ser jogado individualmente porque existe todo um conjunto de precauções que o profissional deve ter na interação da criança com o jogo. Além disso, é importante que a criança se identifique com a personagem no jogo e se coloque no seu papel, e isto deve ser feito individualmente.
Q	As crianças que nunca abordaram previamente estas temáticas podem jogar o jogo?
A	Sim. Um dos objetivos do jogo é proporcionar às crianças novos conhecimentos sobre o tema do abuso e maus-tratos infantis, de uma forma lúdica.
Q	Pode a criança perder no jogo?
A	Não. Cada vez que a criança dá uma resposta errada, apesar do seu nível de felicidade descer, regressa ao último ponto de controlo e é-lhe permitido executar a tarefa novamente.
Q	Se uma criança não der as respostas certas, deverá o professor/profissional explicar melhor o conceito?
A	Sim. O professor poderá explicar melhor a razão da resposta errada utilizando o seu conhecimento do tema e respeitando a fase de desenvolvimento da criança.
Q	Se uma criança pede ajuda, deve o professor/profissional intervir?
A	O professor/profissional pode intervir de forma neutra e fazer com que a criança se sinta compreendida, esclarecendo as suas dúvidas. É por isso que é essencial algum conhecimento prévio do profissional sobre determinados assuntos.
Q	As crianças podem jogá-lo em casa?
A	Sim, mas é recomendado que seja jogado sob a supervisão de alguém com experiência na área/temática.
Q	Pode uma criança desistir do jogo?
A	Sim, mas cabe ao professor/profissional compreender porque é que a criança não quer terminar o jogo.

Q	Se a criança dá sempre a resposta errada a uma situação, deve o professor/profissional intervir?
A	Sim. O professor/profissional deve intervir e esclarecer a questão com a criança, de modo a fazê-la compreender a resposta correta.
Q	Se o jogo se bloquear, o que posso fazer?
A	Verifique a sua ligação à Internet. Precisa de uma boa ligação à Internet para jogar o jogo. Depois de restaurar a ligação à Internet, deverá reiniciar o jogo através do browser.
Q	Se a criança não puder avançar para o próximo cenário porque o jogo está bloqueado, o que posso fazer?
A	Verifique a sua ligação à Internet e reinicie o jogo.
Q	O jogo pode ser interrompido a qualquer momento e repetido mais tarde?
A	Se deixar o jogo aberto no dispositivo que está a jogar, pode continuar; não há opção de guardar o progresso depois de fechar o jogo.
Q	O jogo pode ser salvo?
A	O jogo não está ligado a contas pessoais, pelo que o progresso e os resultados individuais não podem ser guardados.
Q	Se o jogo falhar, temos de recomeçar?
A	Sim, tem de começar de novo. O jogo não está ligado a contas pessoais e não recupera o conteúdo individual e o progresso do jogo se algo acontecer. Se experimentar falhas repetidas ao jogar ou ao iniciar o jogo, a configuração gráfica atual do seu computador pode não ser compatível com o jogo. Tente descarregar o mais recente driver de placa de vídeo para o seu sistema, instalando algumas atualizações simples, ou ajustando as suas configurações gráficas.

3.5. Métodos de transferibilidade e sustentabilidade

Sustentabilidade do jogo

O jogo estará disponível para utilização durante um mínimo de 5 anos após o fim oficial do projeto Co-Happiness, em Agosto de 2021.

Cooperações estratégicas

Para explorar plenamente o jogo, podem ser formadas cooperações estratégicas com um vasto leque de organizações e pessoas-chave nos domínios aplicáveis. O jogo poderá ser implementado nos contextos em que for possível alcançar crianças entre os 6-9 anos de idade. As cooperações estratégicas podem ser (1) colaborações com organizações em diferentes contextos sociais e culturais, nas quais pessoas-chave podem ser formadas (formar o formador) para utilizar o jogo e aplicá-lo na sua rede, (2) colaborações com organizações superiores no setor da educação, que podem divulgar o jogo e formar escolas e professores,

(3) colaborações com organizações mais abrangentes no setor dos cuidados e do bem-estar que poderiam divulgar o jogo, e (4) colaborações com municípios que poderiam utilizar o jogo como parte dos seus programas para prevenir o abuso e negligência de crianças, e divulgar amplamente o jogo, por exemplo, em centros comunitários municipais. Além disso, o jogo estará disponível em todas as línguas para ser utilizado noutros projetos da UE que trabalhem sobre o tema do abuso e negligência de crianças.

Ligações estratégicas com outros métodos de *boas práticas*

No sentido de alcançar uma abordagem mais holística na sensibilização das crianças para os limites e a forma de reconhecer o abuso e a negligência infantil, podem ser feitas articulações estratégicas com outras *boas práticas* centradas no mesmo objetivo, utilizando outro método. Exemplos disso são: (1) *Kiku and the Hand*, também conhecido como *The Underwear Rule*, que ajuda os pais a explicar aos seus filhos que partes do corpo podem ou não ser tocadas e a criança aprende enquanto brinca, (2) o jogo de tabuleiro "Vamos Prevenir! As aventuras de Búzio e Coral", que aborda as questões relacionadas com o abuso sexual e como responder a estas situações, ou (3) programas de televisão e programas escolares de televisão destinados a crianças como 'Het Klokhuis' nos Países Baixos, que se concentram na educação das crianças e na sensibilização sobre diferentes tópicos, e parecem altamente eficazes para atingir este objetivo.

A utilização do jogo em combinação com estas *boas práticas* previamente desenvolvidas - todas elas centradas na melhoria do bem-estar das crianças, na prevenção do abuso e negligência infantil e na sensibilização das crianças sobre como responder nestas situações – contribui para a consolidação dos conhecimentos de que as crianças necessitam para reconhecer o abuso e a negligência, de forma precoce e para agirem de forma adequada.

Métodos de exploração em contextos profissionais

O jogo estará disponível para divulgação numa vasta gama de contextos profissionais. Para divulgar o jogo em (por exemplo) Sindicatos de Professores, Sindicatos de Pais, Autoridades Educativas Regionais/Locais ou em outras redes ou sindicatos, existem várias opções. Os profissionais, sindicatos ou organizações poderiam, por exemplo, colocar o link do jogo no seu próprio website, juntamente com o guia de formação sobre como utilizar o jogo, ambos na língua preferida. O jogo e o guia de formação podem ser encontrados no website www.co-happiness.eu, e a formação sob o título Materiais de Formação - Programa no website do

projeto acima mencionado. Se for necessário, é também possível entrar em contacto com um dos parceiros (nacionais) do consórcio de Co-Happiness e solicitar mais informação/formação sobre como utilizar o jogo, a sua divulgação e mesmo sobre o próprio projeto Co-Happiness. Como coordenador deste projeto, a organização *St. Dona Daria* dos Países Baixos estará sempre aberta a perguntas e prestará apoio, sempre que necessário.

3.6. Avaliação da formação

As escalas de auto-relatos para a recolha de opiniões e avaliações objetivas são um método comum em vários campos de investigação. Por exemplo, podem ser utilizadas escalas em que os indivíduos avaliam um jogo sem influência externa através de respostas dadas num questionário. Entre elas, uma das mais utilizadas é a escala de Likert, onde quem responde, indica, em cada pergunta, o grau de concordância ou desacordo sobre algo, com uma escala de cinco níveis (sendo o mais comum: discordar totalmente, discordar, neutro/indiferente, concordar, concordar totalmente). Estas escalas permitem recolher avaliações sobre o jogo: durante o processo de produção de modo a identificar pontos a serem melhorados ou corrigidos; ou após o jogo ter sido lançado, para analisar a sua recetividade.

A estrutura dos questionários é constituída por: 1) instruções iniciais sobre como preenchê-los, 2) as próprias perguntas, e 3) um campo aberto e opcional, onde os inquiridos podem escrever considerações sobre o questionário em si, dando feedback sobre a sua experiência de utilização do mesmo.

No caso do Jogo do Co-Happiness seria interessante para os professores/profissionais avaliar os critérios abaixo relativos à formação e ao jogo apresentado na formação, utilizando uma escala de classificação de 5 pontos para indicar o quanto se sentem satisfeitos com o jogo (1- muito insatisfeitos a 5-muito satisfeitos).

Por exemplo, os profissionais podem construir um:

- **Questionário sobre a satisfação dos professores com o jogo "Happy em Missão"**

Por favor, classifique os critérios listados abaixo relativamente ao jogo "Happy em Missão", utilizando uma escala de classificação de 5 pontos para indicar até que ponto está satisfeito ou insatisfeito com cada aspeto descrito abaixo. Selecione o número que se aplica.

1= Muito insatisfeito 2= Insatisfeito 3= Neutro 4= Satisfeito 5= Muito satisfeito

Por exemplo, "Muito satisfeito" com a "Precisão do material para professores/técnicos" ou "Muito insatisfeito" com a "Utilidade do conteúdo para professores/técnicos".

1. Aspetos a avaliar					
Precisão do material para professores/profissionais	1	2	3	4	5
Utilidade do conteúdo para professores/profissionais	1	2	3	4	5
Adequação do jogo em relação a questões de maus-tratos e abuso sexual	1	2	3	4	5
Relevância das tarefas do jogo para este tema	1	2	3	4	5
Facilidade de utilização das várias fases do jogo	1	2	3	4	5
Metodologia do jogo sobre prevenção/sensibilização e proteção das crianças	1	2	3	4	5
Pedagogia/Os conhecimentos que o jogo dá às crianças	1	2	3	4	5

2. Utilizaria este jogo como uma ferramenta no seu local de trabalho e com as crianças com quem trabalha? Em caso afirmativo, por favor justifique?	SIM/NÃO
---	---------

OBRIGADO!

- **Questionário sobre a satisfação das crianças com o jogo "Happy em Missão"**

Por favor, classifique os critérios listados abaixo relativamente ao jogo "Happy em Missão", utilizando uma escala de classificação de 5 pontos para indicar até que ponto está satisfeito ou insatisfeito com cada aspeto descrito abaixo. Selecione o número que se aplica.

1= Muito insatisfeito 2= Insatisfeito 3= Neutro 4= Satisfeito 5= Muito satisfeito

1. Aspetos a avaliar					
Gostei de jogar o jogo	1	2	3	4	5
O jogo é fácil de jogar	1	2	3	4	5
Aprendi hoje algo com este jogo	1	2	3	4	5
O professor/profissional ajudou-me ao longo do percurso durante o jogo	1	2	3	4	5

2. Recomendaria este jogo a um amigo? Porquê?	
--	--

OBRIGADO!

A eficácia dos programas poderia ser avaliada não só em termos do grau de satisfação dos participantes, mas também através da análise sobre se o programa atingiu os objetivos para os quais foi concebido.

A avaliação pode também incluir informação sobre se houve alterações no conhecimento das pessoas que jogaram o jogo. Pode ser construído um questionário sobre a aferição de conhecimentos, relacionando-se o conteúdo das perguntas com os temas do jogo.

Para a recolha de dados, pode-se optar por um questionário de escolha múltipla aplicado em 2 momentos: primeiro, o questionário é aplicado (pré-teste) para identificar os conhecimentos prévios das crianças; segundo, o jogo é realizado com elas; e, finalmente, o questionário é aplicado uma segunda vez (pós-teste), podendo isto acontecer no prazo de 3 meses. Pretende-se assim medir a quantidade de informação apreendida relativamente a crenças e factos sobre o abuso de crianças e também os conhecimentos e aptidões que poderiam potencialmente prevenir o abuso.

Por exemplo, os profissionais podem desenvolver:

- **Questionário para a criança avaliar os seus conhecimentos (antes e depois de jogar o jogo):**

*Encontrará algumas frases que representam as ideias de outras crianças. Para cada uma, gostaríamos que nos dissesse se as considera **verdadeiras** ou **falsas**, colocando uma cruz (X) na resposta que achar mais apropriada; se **não souber**, pode escolher a resposta "Não sei" colocando um X.*

	Verdadeiro	Falso	Não sei
1. Um estranho é alguém que conhecemos.			
2. Um estranho pode ser um homem ou uma senhora, alguém velho ou jovem, alguém de qualquer cor ou grupo social.			
3. Se eu me perder na rua ou noutro lugar, devo pedir ajuda a um adulto.			

<p>4. Um estranho é alguém que não conhecemos. Um estranho pode ser homem ou mulher; velho ou novo; de qualquer cor ou grupo social. Nem todos os estranhos são pessoas más e, se alguém em quem confias, te apresenta uma nova pessoa, este estranho pode-se tornar um amigo. Deves evitar falar com pessoas estranhas, a não ser que alguém que te é próximo as apresente.</p>			
<p>5. Se algum desconhecido me disser: "A tua mamã pediu-me para te ir buscar à escola porque está atrasada", eu vou com ele.</p>			
<p>6. Posso dar as minhas informações pessoais (por exemplo, nome, morada, nome da escola) a alguém que não conheço.</p>			
<p>7. Posso dizer "não" a um adulto se ele fizer algo que me faça sentir mal.</p>			
<p>8. O meu corpo tem partes privadas que estão protegidas pela minha roupa interior e que não podem ser tocadas por ninguém.</p>			
<p>9. Não faz mal que alguém tire fotografias das minhas partes privadas.</p>			
<p>10. Se alguém me toca de uma forma que eu não gosto, devo dizer imediatamente a um adulto que confio.</p>			
<p>11. Tenho sempre de guardar todos os segredos.</p>			
<p>12. Na Escola, se algo de mau acontecer a um amigo ou a mim, não devo ir falar com outro adulto de confiança (por exemplo, um professor ou funcionário).</p>			
<p>13. Se um amigo for ferido por um adulto, devo ir falar com os meus pais e explicar o que aconteceu.</p>			

Obrigado!

4. Conclusão

O objetivo geral da formação dos atores comunitários e do Jogo do Co-Happiness é fornecer ferramentas inovadoras e úteis à comunidade, de modo a apoiar a prevenção e o combate ao abuso e maus-tratos infantis. Seguindo as abordagens de capital social e eficácia coletiva, estes instrumentos visam reforçar o envolvimento da comunidade na prevenção e combate ao fenómeno, salientando que o abuso e maus-tratos de crianças não é um assunto privado, mas público e que as pessoas não devem permanecer espectadores passivos, mas sim tomar medidas no sentido do bem-estar e do superior interesse da criança.

O currículo de formação que foi desenvolvido inclui informação e recursos sobre os diferentes aspetos do fenómeno, incluindo informação geral sobre abuso e maus-tratos infantis, o quadro jurídico europeu e nacional e o sistema de proteção, a dinâmica entre a criança e a família, a perspetiva da criança, a responsabilidade social, bem como a prevenção e a intervenção. Considerando que a formação se dirige a uma grande variedade de atores comunitários, tais como educadores, profissionais, pais, professores, famílias, bairros, comunidades locais, e outros envolvidos no processo educativo das crianças, foi de vital importância incluir toda a informação necessária para equipar o público-alvo com conhecimentos, informação prática e aptidões para ser capaz de identificar e lidar com casos de abuso e maus-tratos infantis.

A formação constitui a base para os profissionais se familiarizarem com os diferentes aspetos do fenómeno e explorarem melhor os seus elementos, bem como se prepararem para tratar de casos relevantes. O Co-Happiness visa cobrir as potenciais lacunas existentes na formação e desenvolvimento profissional contínuo em matéria de prevenção de maus-tratos infantis, não só com a formação acima referida, mas também com o Jogo “Happy em Missão” que se pretende uma ferramenta útil para envolver as crianças no discurso. O Jogo, jogado por crianças com a orientação de adultos, fornece o estímulo para iniciar conversas relevantes e preparar a criança para identificar e lidar com estas situações. Constitui uma ferramenta inovadora, amigável para a criança, ajudando-a a aprender de uma forma lúdica. Ao jogar o Jogo, a criança aprenderá sobre diferentes tipos de abuso e será capaz de distinguir casos que indiciam maus-tratos a crianças e casos em que não, ao mesmo tempo que as capacita para

reagir nestas situações, bem como em apoiar os seus pares que são (potenciais) vítimas. Além disso, fornece uma ferramenta aos profissionais, apoiando-os na orientação das crianças e fornecendo-lhes mais conhecimentos sobre o fenómeno.

Ambos os instrumentos apresentados neste guia constituem material de apoio para os profissionais da primeira infância e membros ativos da comunidade tomarem uma posição na prevenção do abuso, negligência e maus-tratos infantis. Ao reforçar o capital social e os laços comunitários, bem como ao aumentar as competências parentais e os laços familiares, os fatores de prevenção do fenómeno são também reforçados⁵.

Os instrumentos apresentados visam também aumentar a comunicação de casos, para que as agências de proteção de menores possam intervir e tratar o respetivo incidente mais rapidamente. O Co-Happiness coloca a criança num papel mais centrado, encorajando a reação da criança e o seu papel ativo não só na identificação de casos de maus-tratos, mas também no apoio aos seus pares no caso de serem uma vítima potencial. Além disso, o projeto destaca e segue a importância de investir em práticas abertas e inovadoras numa era digital para atingir o seu principal objetivo. Ao jogar este jogo, as crianças cultivam as suas competências críticas, tecnológicas e digitais, ao mesmo tempo que conceptualizam o conhecimento a ser transferido. O Jogo do Co-Happiness - que pode ser jogado no contexto da sala de aula - apoia os educadores a melhorar as capacidades de comunicação e de prevenção das crianças.

⁵ Dinesh Sethi, Yongjie Yon, Nikesh Parekh, Thomas Anderson, Jasmine Huber, Ivo Rakovac & Franziska Meinck, *European status report on preventing child maltreatment* (Dinamarca, Organização Mundial de Saúde - Escritório Regional para a Europa, 2018).

5. Referências

Aguiar, Bernardo, Walter Correia, e Fábio Campos. "Uso da escala likert na análise de jogos". *Salvador: SBC-Proceedings of SBGames Anais 7* (2011): 2.

Alvarez, Maria-João, et al. "Avaliação do Projecto Integrado para a Prevenção do Abuso Sexual (PIPAS): estudo preliminar". *Psychologica* 52 (2010): 231-252.

Ana Sequeira, *A audição da criança vítima de abuso sexual no sistema judicial português: as práticas actuais e as modificações necessárias, na perspetiva de magistrados e psicólogos forenses* (2014).

Ângela Rodrigues, "A audição da criança: desenho, implementação e avaliação de uma formação a magistrados portugueses". Dissertação de doutoramento.(2016).

Camargo, Elisana Ágatha Iakmiu, e Rosângela Aparecida Pimenta Ferrari. "Adolescentes: conhecimentos sobre sexualidade antes e após a participação em oficinas de prevenção". *Ciência & Saúde Coletiva* 14 (2009): 937-946.

Cezario, Taynara Lais Pereira, e Catiana Leila Possamai Romanzini. "Escala de satisfação para uso de jogos de videogame ativo de estudantes". *Caderno de Educação Física e Esporte* 12.2 (2014): 31-37.

Dalmoro, Marlon, e Kelmara Mendes Vieira. "Dilemas na construção de escalas Tipo Likert: o número de itens e a disposição influenciam nos resultados...". *Revista gestão organizacional* 6.3 (2013).

Sethi, Dinesh, Yon, Yongjie, Parekh, Nikesh, Anderson, Thomas, Huber, Jasmine, Rakovac, Ivo e Franziska Meinck, *relatório sobre a situação europeia na prevenção de maus-tratos a crianças*. Dinamarca: Organização Mundial de Saúde - Gabinete Regional para a Europa, 2018, https://www.euro.who.int/data/assets/pdf_file/0017/381140/wh12-ecm-rep-eng.pdf

Exemplos de escalas de likert. s.d. Acedido a 7 de Maio de 2021. <https://www.questionpro.com/blog/pt-br/exemplos-de-escalas-likert/>.

Figueiredo, Nicole Christine Alves. *Vamos prevenir! As aventuras do Búzio e da Coral: jogo de prevenção primária do abuso sexual para crianças entre os 6 e os 10 anos*. Diss. (2015).

Joana Conceição, "Ética e Prática Profissional nas Comissões de Protecção de Crianças e Jovens" (Dissertação de Mestrado em Psicologia Comunitária, Protecção de Crianças e Jovens em Risco. Lisboa: ISCTE - Instituto Universitário de Lisboa, 2017).

Jones, Christian, et al. "Um jogo sério para a prevenção do abuso sexual infantil: uma avaliação da órbita". *Child Abuse & Neglect* 107 (2020): 104569.

José Duarte, "O jogo e a criança" (Dissertação de doutoramento, 2009).

Luiziana Schaefer, Silvana Rossetto e Christian Kristensen, "Perícia psicológica no abuso sexual de crianças e adolescentes" *Psicologia: Teoria e Pesquisa*, 28(2), (2012): 227-234.

Magda Franco e Margarete Zampieri, et. al. *Jogos como ferramenta para favorecer a aprendizagem* (Brasil: Congresso Nacional da Educação) Retirado de: https://www.editorarealize.com.br/editora/anais/conedu/2018/TRABALHO_EV117_MD1_SA17_ID7680_07092018192407.pdf

Nadima Toscani, António Santos, Leonardo Tonial, Marcio Chazan, Adília Wiebbelling e Adelina Mezzari. "Desenvolvimento e análise de jogo educativo para crianças visando à prevenção de doenças parasitológicas" *Interface-Comunicação, Saúde, Educação*, 11, (2007): 281-294.

Questionários de satisfação. s.d. Acedido a 7 de Maio de 2021. <https://mindminers.com/blog/perguntas-de-pesquisa-de-satisfacao/>

Rute Agulhas e Joana Alexandre, *Audição da Criança - Guia de Boas Práticas* (Conselho Regional de Lisboa da Ordem dos Advogados, 2017).

Tutty, Leslie M. "The revised Children's Knowledge of Abuse Questionnaire: Desenvolvimento de uma medida da compreensão das crianças sobre os conceitos de prevenção do abuso sexual". *Social Work Research* 19.2 (1995): 112-120.

Yilmaz, Yasin, e Fulya Cenkseven Önder. "A Adaptação dos conhecimentos das crianças sobre o abuso do questionário (CKAQ-R) ao turco: Estudo de validade e fiabilidade". *Ensino Elementar Online* 19.1 (2019): 384-392.