



**PLAY  
YOUR  
SKILLS**

# **Relatório de Investigação**

## **SUMÁRIO**

**Graz, Julho 2020**

2019-1-AT01-KA202-051241



## Objetivos e Resultados

O principal objetivo e resultado do projeto Play Your Skills é o desenvolvimento, teste e integração de uma aplicação de jogos para dispositivos móveis que pretende o seguinte:

- Motivar NEET (pessoas que não estão a estudar, a trabalhar ou em formação) e também pessoas com menor oportunidade de usufruir de orientação vocacional (ou pelo menos de entrar em contacto com serviços de centros de aconselhamento, educação e formação profissional).
- Aumentar a sua autoestima e autoconsciência.
- Aumentar a sua confiança nas competências que já possuem, mesmo se desistiram do seu percurso educacional e dos centros de aconselhamento e educação e formação profissional.
- Informá-los sobre as suas oportunidades vocacionais e abrir caminho para os centros de aconselhamento, educação e formação profissional na área dos membros do grupo alvo.

## Estudo de Investigação Play your Skills

De modo a obter dados concretos e atuais acerca do grupo alvo NEET, o projeto conduziu um questionário durante a fase de investigação. O nosso objetivo era conhecer melhor os hábitos destes jovens relativamente à utilização do smartphone. Queríamos perceber como utilizam os seus dispositivos eletrónicos, que aplicações são particularmente atrativas para eles neste momento e que características deve ter uma aplicação para este grupo alvo. Estávamos também interessados na sua atitude perante a publicidade em aplicações de jogo. Todas estas informações serviram de base para o desenvolvimento da aplicação (IO2). Pois deste modo, temos um melhor entendimento dos fatores motivacionais do grupo alvo.

O projeto Play Your Skills também contactou profissionais que trabalham com jovens NEET para obter a sua visão acerca do uso de smartphone por parte destes jovens. Em particular, contactámos formadores de adultos, formadores, orientadores vocacionais, consultores e conselheiros técnicos educacionais e de carreira que trabalham com o nosso grupo alvo ou estão em contacto com o mesmo. Queríamos perceber mais acerca da sua atitude perante o nosso projeto, a aplicação proposta e a sua avaliação do quão útil poderá ser para o nosso grupo alvo.

O questionário foi aplicado online e desenvolvido durante a primeira reunião de projeto em novembro de 2019. Foram criados dois questionários, um para os NEETs e outro para profissionais que trabalham com este público.

De modo a obter uma imagem clara das competências necessárias para entrar no mercado de trabalho, entrevistámos especialistas de mercado. Com isto, queríamos obter o ponto de vista de quem conhece bem o mercado de trabalho em cada um dos países parceiros e também compreender melhor o nosso grupo (NEET) através desta perspetiva. Estas entrevistas foram curtas e tinham um claro foco na visão das competências exigidas pelo mercado de trabalho. Estávamos também interessados nas lacunas de competências entre os NEET e os requerimentos do mercado de trabalho. Quais são os obstáculos para jovens NEET, para entrar no mercado de trabalho? Como é que estes obstáculos podem ser ultrapassados? Claro, também foi pedido uma avaliação dos especialistas à nossa aplicação.

Para completar as nossas atividades, o projeto fez uma pesquisa acerca das várias aplicações existentes que cobrem pelo menos uma das oito competências definidas.

## Questionário NEETs

A utilização de telemóvel pelo nosso grupo alvo foi um ponto de começo para o nosso projeto. Sendo que perguntámos a jovens NEET, como utilizam os seus smartphones. Para uma maior compreensão, recolhemos dados em todos os 6 países dos parceiros de projeto.

### Resultados do questionário NEETs

Em suma, a análise das respostas ao nosso questionário mostra que o grupo alvo NEET foi abrangido. No total 253 pessoas participaram no questionário, 152 preencheram-no totalmente, e 62 pessoas não o completaram. O projeto vê isto como uma característica do grupo alvo, onde a falta de autoconfiança e a baixa tolerância à frustração podem impedi-los de completar uma tarefa até ao fim. A distribuição de género foi a seguinte: 53.42% feminino, 44.72% masculino, 1.86% outro. Em média os participantes do questionário tinham 21.15 anos. Nesta amostra, 126 pessoas responderam à questão sobre qual o seu nível de educação. 9.52% responderam que não têm curso, 38.89% indicaram o nível 2 EQF e 30.95% o nível 3-4 EQF, o que significa que 79.36% (100 dos 127 participantes) estão no nível 4 ou abaixo). Os nossos participantes são muito ambiciosos nos seus objetivos. Mais de três quartos dos participantes vêm-se como empregados, a estudar mais ou a viajar no próximo ano. Há uma ideia clara de virem a mudar e melhorar a sua condição atual de vida. Isto é um aspeto muito positivo para nós. No que toca às barreiras que impedem as pessoas de atingir aquilo a que aspiram a nível educacional e de carreira, as respostas mais mencionadas foram “menos oportunidades na minha vila/cidade” ou “não sei o que quero ser”.

Os resultados deste questionário mostraram que o smartphone é um companheiro permanente, diário, para os jovens. Utilizam-no intensivamente e levam-no consigo sempre. Quanto às aplicações mais utilizadas, estas recaem sobre quatro categorias. Aplicações de redes sociais são as mais utilizadas, seguidas de música e áudio, entretenimento e aplicações de jogos. Instagram e WhatsApp são de longe as plataformas sociais mais utilizadas para os participantes.

As oito aplicações mais utilizadas:

1. Instagram: 24,25%
2. WhatsApp: 15,85%
3. YouTube: 8,40%
4. Spotify: 6,50%
5. Facebook: 5,10%
6. TikTok: 3,33%
7. Netflix: 3,17%
8. Snapchat: 2,70%





## Questionário para profissionais

Para obter uma visão compreensiva do uso de telemóvel por parte do nosso grupo alvo, também contactámos profissionais. Este grupo de pessoas está em contacto com os NEETs e pode disponibilizar informação importante para o planeamento do projeto. As questões acerca do uso de aplicações em contexto profissional com o grupo alvo produziram informação sobre se o uso de aplicações é parte da rotina diária da formação.

### Resultados do Questionário dos Profissionais

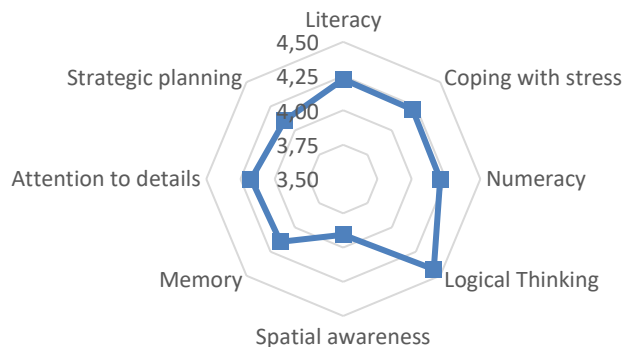
No total, chegámos a 197 profissionais, 56.85% dos participantes trabalha com NEETs. A maioria das pessoas entrevistadas trabalha como professor/formador no sector do ensino e formação profissional. No total, mais de metade dos participantes do questionário (57.01%) deu-nos esta resposta. 18.69% trabalham como técnicos de empregabilidade, seguido de 16.82% que trabalham como orientadores vocacionais ou consultores de carreira, 7.48% como assistentes sociais. O questionário abrangeu mais mulheres (58.33%) do que homens (41.67%), a idade média dos participantes foi de 42.40 anos. Em termos do nível mais elevado de educação, 25.38% dos nossos participantes afirmou possuir o nível 5-6 EQF. Outros 21.83% atingiram o nível 7-8 EQF e 48.73% não nos deu resposta a esta questão. Os resultados das perguntas mostram claramente que os profissionais têm todos um nível elevado de qualificação.

### Uso de aplicações educacionais

Quando questionados acerca do uso de aplicações educativas por estes profissionais, encontram-se diferenças conforme o país. 72.00% dos falantes de Espanhol afirmaram que usam aplicações educativas no trabalho. Isto é significativamente mais elevado do que o valor médio das respostas recebidas (42.13%). No total, as respostas “sim” e “não” estão bastante equiparadas (42.13% para 40.10%). As aplicações de aprendizagem não são completamente desconhecidas para profissionais, mas são raramente utilizadas em formações.

Muito relevante para o nosso projeto é a avaliação da importância, para profissionais de educação e formação profissional, das competências chave que o projecto abrange. A escala de avaliação variava entre o “Totalmente inútil (1)” e o “Totalmente Útil (5)”. Cada uma das 8 competências especificadas foram pontuadas pelos participantes como sendo de importância acima da média (> a 3). Um olhar mais atento aos resultados individuais mostra que 7 das 8 competências propostas atingiu um valor acima de 4 (“Útil”). Apenas a competência orientação espacial se manteve abaixo deste valor com 3.91. A competência “Pensamento lógico” é, de longe, a melhor pontuada com uma média de 4.43. Segue-se a Literacia, Lidar com o stress, Numeracia, Atenção ao detalhe, Memória e Planeamento estratégico. Estas 6 competências estão muito próximos entre si a nível de pontuação.

**Estamos a planear um Aplicação de Jogo com mini jogos,  
cobrindo as seguintes competências chave.  
Quão útil seria isto para o seu trabalho?**



### Barreiras à utilização de uma aplicação de jogo

No questionário, pedimos aos profissionais para enumerarem as barreiras que identificam na utilização de aplicações no seu trabalho. Em suma, pode-se dizer que os profissionais estão bastante positivos quanto à aplicação. 36.56% disseram que não encontraram nenhuma barreira no seu uso, e muitos deles deram feedback positivo a esta ideia. As preocupações encontradas podem ser simplificadas em duas categorias:

**Falta de recursos:** Os profissionais apontaram que alguns jovens não possuem um smartphone ou têm poucos dados móveis disponíveis. Outros mencionaram que nem todos os jovens têm acesso à Internet. Quando usada na sala de aula, não é possível garantir que cada aluno tenha acesso ao seu próprio dispositivo, para aceder à aplicação.

**O smartphone é um fator disruptivo:** Alguns profissionais afirmaram que o smartphone pode facilmente distrair os jovens da aprendizagem. A tentação para sair da aplicação de aprendizagem e utilizar o smartphone para outros fins é alta. Alguns profissionais rejeitam a aprendizagem com smartphone por acreditarem que leva ao isolamento social. No questionário, também perguntámos aos profissionais se receberam formação acerca do uso de aplicações educativas. 16.24% responderam que “sim”, 56.85% que “não”, e 26.90% não responderam. O resultado demonstra que o uso de aplicações de educação para adultos não é ainda comum e que há necessidade de treinar os formadores para as formações prestadas nesta área.

A questão da avaliação das competências chave para o mercado de trabalho resultou no seguinte: De longe a competência mais pontuada de todas foi competências de comunicação, com 13.06%. Em segundo lugar, competências de resolução de problemas (8.81%) e em terceiro, competências sociais (8.30%). É notável que todas as competências predefinidas foram consideradas como importantes; além das competências de comunicação, todas as outras competências estão estritamente relacionadas. Previsivelmente, as respostas da língua Inglesa deram pouca importância à capacidade de falar uma língua estrangeira.



## Entrevistas com Especialistas do Mercado de Trabalho

A maioria dos entrevistados considerou a nossa lista de competências como relevante para a entrada no mercado de trabalho. Cerca de metade dos participantes explicitamente afirmou que um nível suficiente em competências básicas como literacia, numeracia, e competências informáticas são muito importantes para a entrada no mercado de trabalho. Estas competências básicas podem levar à entrada no mercado de trabalho.

Os entrevistados adicionaram também características importantes da sua perspetiva, como competências de comunicação, pensamento lógico-crítico incluindo capacidades de tomada de decisão e resolução de problemas, inteligência emocional, autoconsciência, autocontrolo, auto motivação, empatia, gestão eficaz de stress e relações interpessoais.

As principais lacunas entre as necessidades do mundo do trabalho e as competências dos NEET de acordo com os especialistas são a necessidade de experiência de trabalho e a falta de competências sociais e pessoais. Apontam que o sistema educacional não corresponde às necessidades do mercado de trabalho, faltando um compromisso entre ambos.

A melhor forma de envolver os jovens no mercado de trabalho seria aconselhá-los e apoiá-los, na formação profissional e numa maior ligação dos sistemas educacionais com o mundo do trabalho.

A resposta para a questão acerca da possibilidade da aplicação poder reconectar os NEET ao mundo do trabalho foi um esclarecedor “sim” para a maioria dos participantes. Alguns entrevistados expressaram preocupação de que esta aplicação poderia ser distratora para os jovens. O potencial de interesse da aplicação levou a que os entrevistados partilhassem a sua visão de como a aplicação poderia tomar forma. De acordo com os participantes, é muito importante que esta aplicação permita desenvolver progressivamente competências e a sua autoestima.

## Pesquisa de aplicações

A matriz para a pesquisa foi desenvolvida e pode ser descarregada no site [www.playyourskills.eu](http://www.playyourskills.eu).

Esta matriz contém informação relevante para o projeto. Além das competências cobertas, há também uma pequena descrição dos conteúdos da aplicação. Além disso, a razão para a seleção desta aplicação pode ser verificada. Uma outra categoria desta matriz é dedicada à referência aos planos de projeto. Esta consiste na descrição que é considerada no desenvolvimento da aplicação. Uma vez que a aplicação a ser desenvolvida estará disponível em 5 línguas, uma coluna da matriz é dedicada às línguas disponíveis. Basicamente, o projeto está à procura de aplicações descarregadas gratuitamente (pelo menos na versão básica).