

O Poder de Aprender Através do Brincar

Uma jornada de aprendizagem com a iniciativa
Colaboração para Educar a Todas as Crianças
(CEToC)

Relatório Final

5 de Abril, 2024

Mariam and Phil Smith

Marianne Stattin Lundin



LEARNING
LOOP



Sumário

Sumário	i
Abreviações	ii
Lista de figuras	iii
Resumo Executivo	iv
Contexto e Propósito	10
O que queremos dizer com Aprendizagem por meio do Brincar?	4
Metodologia e Processo	6
Sobre Colheita de Resultados	6
Descrição do processo de avaliação	7
Resultados da Jornada de Aprendizagem	14
Mudanças em Crianças e Jovens	10
Descrição das principais mudanças	15
O que está contribuindo para essas mudanças?	20
Conclusões sobre Crianças e Jovens	29
Mudanças nos Prestadores de Educação	32
Descrição das principais mudanças	33
O que está contribuindo para essas mudanças?	35
Resultados Gerais	37
Mudanças na Comunidade em Geral	39
Descrição das principais mudanças	40
O que tem contribuído para essas mudanças?	42
Resumo dos Resultados	43
Conclusões e Ideias a Considerar	45
Apêndices	48
Anexo 1: Questões da Jornada de Aprendizagem	48
Anexo 2: Cronograma aproximado das atividades da Jornada de Aprendizagem	51
Anexo 3: Organizações Parceiras Participantes	52
Anexo 4: Códigos Qualitativos	54
Anexo 5: Resumo do Estudo de Caso	59

Abreviações

AYC	Amos Youth Centre
CdA	Cores do Amanhã
CFI	Community Focus International
CS	Changing Stories
DESH	Development of Educational Services for Human
FUNILUZ	Fundación Niñas de Luz
GFC	Global Fund for Children (Fundo Global para Crianças)
GSK	Gramni Shiksha Kendra Samiti
LF	LEGO Foundation (Fundação LEGO)
LtP	Learning through Play (Aprendizagem por meio do Brincar)
MM	Maji Mazuri
MT	Músicas de la Tierra
MtW	Move the World
NCL	Na Tubelenge Children's Library
OH	Outcome Harvesting (Colheita de Resultados)
CEToC	Colaboração para Educar Todas as Crianças (CEToC)
SS	Sabuj Sangha
ST	Starters Technology

Agradecimentos

Agradecemos ao Fundo Global para Crianças (GFC) e a todos os parceiros que dedicaram tempo para compartilhar seus "tesouros" de resultados conosco! Esperamos que este relatório, o banco de dados de resultados e os estudos de caso resumidos nesta Jornada de Aprendizagem possam inspirar ainda mais o movimento de *Aprendizagem por meio do Brincar* (LtP) dentro do GFC e além dele.

Lista de figuras

1. Balões temáticos
2. Cinco características da Aprendizagem por meio do Brincar (LtP)
3. Definição das organizações parceiras da GFC sobre LtP
4. Mapa da Jornada de Aprendizagem
5. Respostas dos participantes mapeadas na estrutura base da Jornada
6. Reflexões de participantes a respeito da síntese inicial dos dados
7. Resultados categorizados pelo domínio principal
8. Principais mudanças entre crianças e jovens
9. Análise de rede mostrando as relações entre os principais códigos utilizados para descrever os resultados em crianças e jovens
10. Agrupamento 1 mostrando as relações entre empoderamento e outros códigos
11. Agrupamento 2 mostrando as relações entre desempenho acadêmico, aprendizado de idiomas e habilidades para a vida
12. Agrupamento mostrando as relações entre relacionamentos novos/fortalecidos e outros códigos
13. Diagrama mostrando como vários aspectos do brincar contribuíram para os principais resultados
14. Espectro da Brincadeira
15. Cinco características de Aprendizagem por meio do Brincar (LtP)
16. Diagrama mostrando como vários fatores não-lúdicos contribuíram para os resultados
17. Principais mudanças entre provedores de educação
18. Principais mudanças entre atores da comunidade em geral
19. Agrupamento mostrando relações entre o engajamento comunitário e outros códigos
20. A definição de LtP pelas organizações parceiras da GFC

Resumo Executivo

O objetivo desta Jornada de Aprendizagem foi compreender o que acontece quando a **Aprendizagem por meio do Brincar** (LtP) é utilizada nas comunidades e como os parceiros da GFC na iniciativa Colaboração para Educar Todas as Crianças (CEToC) contribuíram para essas mudanças. Dezoito organizações parceiras de três regiões (Sul da Ásia, África Subsaariana e América Latina) participaram de uma Jornada de Aprendizagem liderada por consultores da Learning Loop.

A jornada de aprendizagem utilizou a Colheita de Resultados (OH) como abordagem metodológica principal. Na OH, são reunidas declarações de resultados que formam a base da análise; estas compreendem três partes:

- A **descrição do resultado**, que descreve uma mudança no comportamento de um ator social à qual o programa - *através do uso da LtP* - contribuiu.
- A **contribuição** da organização/programa para a mudança, com um foco específico no papel da LtP.
- Uma descrição do porquê essa mudança é interessante (**Significado**) para a organização em relação ao contexto da mudança.

Coletivamente, reunimos 123 declarações de resultados que fornecem uma visão geral dos tipos de mudanças às quais a LtP está contribuindo. Dessas, 20 declarações de resultados foram exploradas em maior profundidade e desenvolvidas em estudos de caso curtos. A jornada de aprendizagem utilizou um enquadramento de três categorias amplas de agentes para estimular a conversa em torno dos resultados e organizar os dados: Crianças e jovens, Prestadores de educação e Outros na comunidade.



Nuvens de palavras mostrando as principais mudanças observadas nos dados entre as três categorias de atores.

Principais descobertas sobre crianças e juventude

Mais da metade das declarações de resultados coletadas (64 de 123 resultados) descreveram mudanças entre crianças e jovens. Através desses resultados, vemos que a LtP ajudou crianças e jovens conectados aos programas parceiros do GFC a prosperarem e desfrutarem de suas experiências de aprendizado. As principais mudanças observadas são que as crianças foram empoderadas, melhoraram seu desempenho acadêmico e fortaleceram relacionamentos com outras pessoas (especialmente professores e pais).

Em ambientes escolares, a LtP empoderou crianças que anteriormente haviam sido excluídas (por razões pessoais, culturais ou socioeconômicas) para se destacarem academicamente e socialmente. Em outros ambientes de educação suplementar/não formal/clube, as crianças ganharam confiança e um espaço seguro para se desenvolverem e explorarem. Isso os ajudou a superar obstáculos acadêmicos, aprender habilidades para a vida, se conectar positivamente com outras crianças e suas próprias famílias, e expressar suas identidades.

A participação ativa, jogos educativos, esportes e expressão artística (incluindo elementos culturais/linguísticos locais) - *usados junto com outros métodos de ensino não lúdicos* - contribuíram para essas mudanças.

As crianças começaram a levantar suas vozes, ajudando a moldar os próprios programas das organizações parceiras da GFC, levantando preocupações para a comunidade através de performances artísticas. Dois exemplos mostraram crianças se manifestando em ambientes escolares governamentais. Métodos participativos de brincadeira, onde as crianças eram aceitas como eram (independentemente de marcadores sociais), colaboração e diversas formas de arte, jogos e esportes ajudaram as crianças a crescerem em liderança.

Observar essas mudanças em crianças e jovens convenceu outras pessoas na comunidade (e os próprios parceiros do GFC!) sobre o valor da LtP, e os influenciou positivamente a apoiarem a LtP e se envolverem em outras ações comunitárias.

Principais conclusões sobre os provedores de educação

Aprendemos sobre as mudanças entre os provedores de educação através de 31 declarações de resultados. A maioria desses resultados está relacionada a como eles adotaram uma abordagem de LtP. Vários fatores desempenharam um papel nisso, incluindo observar e experimentar a LtP eles próprios, treinamentos, recursos, *networking* (redes) e ao testemunhar os efeitos de outros resultados - especialmente as mudanças nas crianças.

Embora haja casos de provedores de educação fornecendo recursos ou oportunidades para LtP, ainda não há muitas evidências de uma mudança sistêmica nas práticas de LtP

ou na disponibilização de recursos para LtP. O grau em que os provedores de educação foram influenciados depende muito do desenho do programa. As organizações parceiras da GFC têm alguns exemplos mostrando como o jogo interrompeu o *status quo* nos ecossistemas educacionais, o que pode inspirar outras organizações que desejam influenciar intencionalmente a adoção de LtP pelos provedores de educação.

Principais conclusões sobre outros na comunidade

35 resultados sobre mudanças na comunidade em geral pintam um quadro de membros da comunidade, especialmente pais e cuidadores, tornando-se mais abertos ao jogo e mais engajados e comprometidos em apoiar as crianças em suas atividades. Mudanças nos relacionamentos e atitudes na comunidade permitiram que crianças que anteriormente haviam sido excluídas se beneficiassem da educação e de outras iniciativas do programa. Os membros da comunidade também se envolveram em ações e defesa pela educação e participaram da melhoria do ambiente. Um caso descreveu a transformação na vida de uma mãe em si. Muitas vezes, os resultados positivos nas crianças, juntamente com o engajamento estratégico da organização parceira da GFC, contribuíram para as mudanças na comunidade.

As organizações que se concentraram na prestação de serviços geralmente tinham menos consciência do impacto que estavam causando nas comunidades. A Jornada de Aprendizagem trouxe à tona resultados que as organizações anteriormente não tinham consciência sobre e alguns ficaram especialmente inspirados pelo processo de buscar perspectivas da comunidade e acompanhar os resultados.

Relacionando a definição de LtP das organizações parceiras e a definição da Fundação LEGO

Os dados reunidos na Jornada de Aprendizagem ressoam bem com a forma como as organizações definem LtP. Esportes e movimento corporal, assim como expressão artística, ficaram evidenciados nos dados da Jornada de Aprendizagem, mas não necessariamente seriam formas de *jogo* sem as características amigáveis, divertidas, envolventes e participativas às crianças que são destacadas na definição de LtP dos parceiros da GFC. A abordagem aberta da GFC, incentivando as expressões locais de LtP a emergir, contribuiu para a diversidade e eficácia das abordagens baseadas em jogo.

As formas de jogo de LtP e os resultados das organizações parceiras também se relacionam com as cinco características de LtP da Fundação LEGO (LF), bem como as cinco habilidades identificadas como parte do desenvolvimento holístico. Esta Jornada de Aprendizagem explorou o que aconteceu quando LtP ocorreu além do ambiente formal da sala de aula, descrevendo as habilidades e a agência das crianças de uma forma mais integrada, bem como a agência dos adultos ao seu redor, que a LF identificou como uma necessidade de pesquisa.

Ideias a Considerar

Olhando para o futuro, aqui estão algumas ideias para a GFC e suas organizações parceiras considerarem, a partir da experiência e aprendizado deste processo.

- A GFC e as organizações parceiras buscam enfrentar a desigualdade e exclusão sistêmicas; isso exigirá um desenvolvimento adicional de relacionamentos através de divisões culturais/sociais. Os parceiros devem explorar como a LtP (e outros fatores) podem **construir mais pontes e inspirar relacionamentos entre as divisões** existentes nas comunidades onde trabalham.
- Os parceiros devem, no **desenho** de seu trabalho, considerar como eles, enquanto organizações da sociedade civil, **se conectam e influenciam os provedores de educação governamentais** para apoiar uma mudança mais ampla no nível do sistema em direção à LtP.
- Considerar como mais projetos podem desempenhar um papel **na transmissão cultural e nas conexões intergeracionais**.
- Agora que os parceiros já têm experiência em documentar resultados como mudanças comportamentais em atores sociais, eles podem monitorar regularmente e comunicar mudanças **usando o enquadramento de balões**. A FUNILUZ mostrou como o uso de marionetes ajudou a gerar novas conversas com as crianças. Os parceiros da GFC **podem encontrar maneiras criativas de aprender sobre mudanças das crianças**; as marionetes poderiam potencialmente apoiar a colheita de resultados entre as crianças.
- Alguns parceiros da GFC valorizaram a oportunidade de ouvir as perspectivas de outros agentes. A GFC pode trabalhar com os parceiros para **mapear agentes** que podem ser influenciados por meio de seu trabalho e explorar maneiras simples de ouvi-los e envolvê-los em direção à sua visão.
- Dado o compromisso da GFC em apoiar o compartilhamento e aprendizado entre seus parceiros, **utilizar processos participativos para explorar as estratégias, experiências, desafios e resultados destacados nos casos**.

Contexto e propósito

Contexto e Projeto

O Fundo Global para Crianças (GFC) colabora com organizações comunitárias ao redor do mundo para ajudar a construir um futuro onde crianças e jovens estejam seguros e tenham espaço para alcançar seu pleno potencial e liderar o ativismo para promover seus direitos. A visão atual da GFC promove abordagens participativas e democráticas para concessão de financiamentos, centrando as comunidades e aqueles mais impactados pelos problemas que financiam como os principais impulsionadores da mudança sistêmica. Entretidos em seu trabalho estão três Princípios Centrais de mudança de poder, bem-estar e interconexão.

A iniciativa Colaboração para Educar Todas as Crianças (CEToC) foi iniciada para apoiar organizações comunitárias ao redor do mundo que estão ajudando crianças que experimentaram interrupções na educação relacionadas à pandemia a acessar e prosperar em ambientes de aprendizado. A iniciativa apoia 66 parceiros comunitários de diferentes tamanhos e experiências, trabalhando em ambientes urbanos e rurais, em 10 países da América Latina, África Subsaariana e Ásia Meridional. Todos os parceiros colocam as crianças de 6 a 12 anos no centro de sua programação e atividades e utilizam métodos baseados em jogo para promover a aprendizagem holística e a educação das crianças em suas comunidades.¹

Propósito e Foco da Jornada de Aprendizagem

O principal objetivo da Jornada de Aprendizagem foi capturar e entender os diversos resultados e mudanças que surgiram das iniciativas dos parceiros da GFC focadas na Aprendizagem por meio do Brincar (LtP) e explorar os resultados únicos, poderosos e muitas vezes inesperados que podem surgir na interseção da aprendizagem, cura, resistência, protesto, exploração libertadora, preservação cultural e brincadeira.²

Os parceiros da CEToC se voluntariaram para fazer parte do processo e a GFC então convidou 18 desses parceiros, seis de cada uma das três regiões da CEToC (ver Anexo 3), para fazerem parte do processo, que durou de outubro de 2023 a fevereiro de 2024.

Trabalhamos com duas questões principais para orientar esta Jornada de Aprendizagem:

- **O que acontece quando a LtP (apoiada e fomentada pelos parceiros da GFC) é usada nas comunidades?**
- **Como as organizações parceiras da GFC têm contribuído para essas mudanças?**

¹ Esta seção é informada pelos Termos de Referência da jornada de aprendizagem da CEToC e pelo relatório do Ano 1.

² Ibid.

O escopo amplo dessas perguntas foi focado pela escolha da metodologia de Colheita de Resultados (OH), que concentra a aprendizagem em resultados, definidos como 'mudança comportamental em um ator social à qual os parceiros contribuíram'. Isso concentrou a fase inicial da jornada de aprendizagem em observações concretas de mudança, em vez de opiniões, teorias ou sentimentos sobre a mudança, permitindo-nos identificar casos específicos que poderíamos explorar mais a fundo.

Durante o processo inicial de concepção, lemos material de apoio sobre as organizações e buscamos definir ainda mais o escopo da jornada de aprendizagem. Decidimos enquadrar a coleta de resultados em torno de:

1. Três domínios de agentes

A jornada de aprendizagem teve a intenção de observar como a mudança tem sido apoiada tanto em crianças e jovens quanto em outros atores, para construir uma imagem inicial de mudanças em nível sistêmico mais amplo. Esta estrutura criou o tema dos balões que foi usado ao longo da revisão (Figura 1). Frequentemente, os atores que trabalham na base com crianças e jovens tendem a compartilhar observações sobre esse grupo (não surpreendentemente, já que isso é o que motiva seu trabalho), então, para incentivar uma reflexão mais ampla, procuramos proativamente reunir dados sobre:

- **Crianças/Jovens**, definidos como menores de 18 anos, mas com foco em mudanças nas crianças de 6 a 12 anos alcançadas pelos programas.
- **Provedores de Educação**. Estes incluem os professores, voluntários, escolas, organizações e ministérios do governo que fornecem serviços de educação formais ou informais com os quais os programas interagiram.
- **Outros atores na comunidade**. Conforme nossos dados, este grupo é principalmente composto por pais, mas pode incluir líderes locais, organizações comunitárias, grupos religiosos e outros membros da comunidade.



Figura 1: Balões temáticos

2. Significado, conforme determinado pelos parceiros

Tipicamente, uma avaliação de OH no nível local revelaria cerca de 50 a 100 resultados aos quais o projeto/organização local contribuiu. Dadas as restrições de tempo para a jornada de aprendizagem e trabalhando com 18 parceiros, não foi viável coletar essa profundidade de dados. Portanto, focamos a coleta de resultados em 4-6 resultados que as organizações consideraram significativos. Assim, os resultados coletados são intencionalmente moldados pelos valores e prioridades dos parceiros e ajudam a revelar o que eles consideram ser mudanças significativas e as contribuições importantes que a LtP faz. Ao focar no significado, não obtivemos uma coleção de todos os resultados "alcançados", mas sim uma seleção de resultados que melhor apoiasse a aprendizagem coletiva.

Também é importante reconhecer que o foco desta jornada de aprendizagem não é explorar os resultados acadêmicos das crianças. Resultados acadêmicos previsíveis (por exemplo, competência em leitura, matemática) não são bem medidos através da abordagem OH e são melhor compreendidos usando outros métodos projetados para buscar essas competências específicas. Portanto, a jornada de aprendizagem não se concentra na contribuição da LtP para o desempenho acadêmico. Embora muitos dos resultados destaquem mudanças nessa área, e aqui possamos explorar a contribuição da LtP para casos específicos, não podemos fazer afirmações *generalizáveis* sobre a extensão em que a LtP contribui para o melhor desempenho acadêmico.

O que queremos dizer com Aprendizagem por meio do Brincar?

Parte do propósito desta jornada de aprendizagem foi explorar mais a fundo como os parceiros da GFC definem a LtP, examinando as mudanças e contribuições que associam a ela nos contextos em que trabalham. Portanto, uma definição estrita não foi usada desde o início, para incentivar a exploração do termo.

No entanto, duas fontes principais têm servido como referência nesta jornada de aprendizagem e têm informado (além do escopo desta jornada de aprendizagem) como as organizações estão definindo LtP em relação ao trabalho com a GFC:

1. Definição da Fundação LEGO (LF) sobre LtP

A LF destaca cinco habilidades para o desenvolvimento holístico da criança: criativa, social, física, emocional e cognitiva, e descreve que "a aprendizagem por meio do brincar acontece quando a atividade (1) é experimentada com alegria, (2) ajuda a criança a encontrar significado no que está fazendo ou aprendendo, (3) envolve pensamento ativo e engajado, (4) bem como pensamento iterativo (experimentação, teste de hipóteses, etc.) e (5) interação social."³ Figura 2 mostra essas cinco características da LtP.⁴



Figura 2: Cinco características da Aprendizagem por meio do Brincar

2. Processo da GFC de explorar LtP com parceiros

A iniciativa CEToC, financiado pela Fundação LEGO, tem se referido à definição acima. A GFC percebeu que muitos parceiros já estavam adotando a LtP, embora não necessariamente a chamassem assim. Uma das "estrelas-guia" da GFC é a "Mudança de Sistemas Impulsionada pela Comunidade", que motiva a GFC a explorar o que LtP significa no contexto de seus parceiros. Portanto, a GFC iniciou um processo de exploração das definições dos parceiros por meio de uma série de workshops, cujos resultados estavam sendo desenvolvidos em paralelo a esta jornada de aprendizagem. Um dos resultados foi uma nuvem de palavras destacando os principais aspectos que os parceiros descreveram como



Figura 3: Definição das organizações parceiras da GFC sobre LtP

³ LEGO Foundation. (2017) *What we mean by learning through play*. Fonte: <https://cms.learningthroughplay.com/media/vd5fiurk/what-we-mean-by-learning-through-play.pdf>

⁴ Zosh, J. M., Hassinger-Das, B., & Laurie, M. (2022). *Learning through play and the development of holistic skills across childhood*. Fonte: learningthroughplay.com. Crédito da imagem: LEGO Foundation

componentes essenciais de uma abordagem baseada em brincadeiras para a educação e desenvolvimento infantil (consulte a Figura 3⁵).

O enquadramento da LF e a nuvem de palavras foram utilizados para ajudar a informar a estratégia de codificação utilizada na análise dos dados nesta jornada de aprendizagem.

⁵ Crédito da imagem: GFC

Metodologia e Processo

Nesta seção, descrevemos as principais ferramentas usadas na jornada de aprendizagem, o processo participativo com os parceiros e os desafios e possíveis limitações deste caminho. A OH, principal metodologia usada no processo, é brevemente descrita na próxima seção. Procuramos engajar-nos em um processo participativo com as organizações parceiras da GFC por meio de workshops online e entrevistas, explorando juntos as mudanças que eles observaram. A partir de um *brainstorm* inicial de resultados, identificamos estudos de caso para explorar com mais profundidade. O processo é descrito com mais detalhes mais adiante nesta seção, mas nosso 'mapa geral' foi o seguinte (Figura 4):

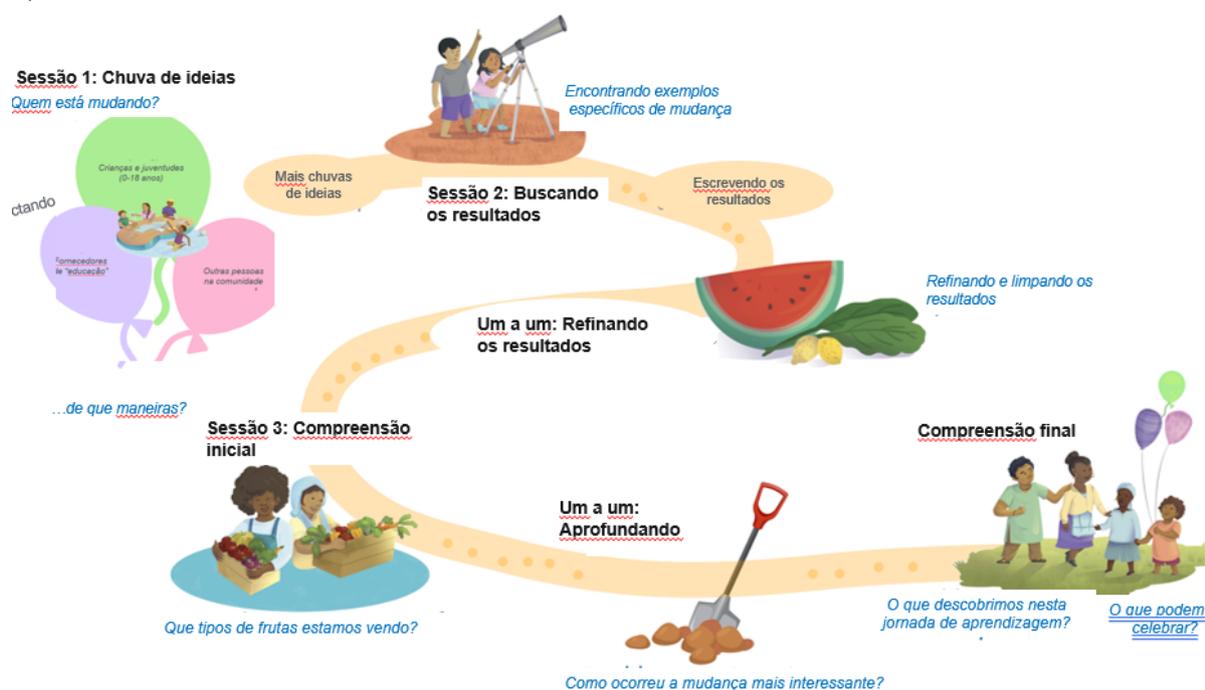


Figura 4: Mapa da Jornada de Aprendizagem

Sobre a Colheita de Resultados (OH)

A OH é uma metodologia de avaliação bem estabelecida e focada na utilização, o que significa que seu objetivo é apoiar a aprendizagem e a tomada de decisões entre aqueles envolvidos no programa. Sua força está em aprofundar a compreensão sobre a contribuição de um programa para mudanças sociais e sistêmicas complexas. Dentro da OH, a definição de um resultado é:

Uma mudança comportamental em um agente social à qual contribuimos.

Essa definição é o que queremos dizer quando usamos o termo *resultado* nesta jornada de aprendizagem, e quando nos referimos à criação de *declarações de resultado* concisas, que consistem em três partes:

1. A **descrição do resultado**, que inclui detalhes sobre quem mudou, o que estão fazendo de diferente agora, quando e onde ocorreu a mudança. Esses detalhes ajudam a garantir que os resultados se refiram a um evento específico na história que possa ser verificado, e não apenas a uma opinião subjetiva sobre a mudança.
2. Uma descrição da **contribuição** plausível da organização/programa para a mudança, que novamente pode ser verificada por outros ou investigada mais a fundo por meio de outras abordagens, como o rastreamento de processos.
3. **Significado**: Uma descrição de por que essa mudança é interessante para a organização em relação ao contexto da mudança. Isso ajuda a destacar questões de iniciativa local, sustentabilidade, relevância local e estratégica e contexto cultural.

A OH não parte dos planos do programa/projeto, mas primeiro analisa as mudanças reais que ocorreram por meio da implementação de um programa. Essas apontam para o *que* o programa contribuiu e como contribuiu para essa mudança. Essas mudanças podem ser muito diferentes do que o programa esperava, tornando a OH uma boa ferramenta para explorar tanto os efeitos pretendidos quanto os efeitos inesperados de um programa (positivos ou negativos).

A OH requer um processo participativo desde a fase de desenho até a interpretação dos resultados e apoio no seu uso. O processo depende das observações das pessoas que estão mais próximas do processo de mudança, normalmente a equipe do programa/projeto. Eles têm mais conhecimento da situação local e de como analisar e interpretar melhor as mudanças observadas. O papel do consultor é principalmente facilitador, trabalhando com a equipe e os atores-chave para identificar, concordar e fundamentar as declarações de resultado.

Nesta jornada de aprendizagem, empregamos as ideias da OH para ajudar a capturar uma seleção de mudanças concretas que os parceiros da GFC observaram, a fim de criar uma imagem rica dos tipos de mudanças às quais o brincar da LtP contribui.

Descrição do processo de avaliação

Oficinas iniciais com as organizações parceiras

Na primeira fase, conduzimos uma série de sessões de oficinas online e entrevistas com as organizações parceiras da GFC. As oficinas foram realizadas separadamente para cada uma das três regiões, para acomodar fusos horários, tamanho do grupo e necessidades de interpretação. Algumas organizações utilizaram a ferramenta de reuniões online Mural para postar conteúdo, enquanto outras trabalharam juntas, tiraram fotos de seus trabalhos em grupo e nos enviaram para que pudéssemos interagir com elas online.

Sessão 1: *Brainstorming* inicial

A primeira oficina de 90 minutos teve como foco introduzir o propósito da jornada de aprendizagem, construir conexões no grupo e com os facilitadores, e apresentar a estrutura base da jornada. A sessão estabeleceu discussões iniciais sobre mudanças, pedindo aos participantes que explorassem em grupos:

- **Quem está mudando por causa da LtP?** O objetivo deste passo foi ajudar os parceiros a pensar em quem faz parte do sistema LtP e onde poderíamos esperar encontrar resultados.
- **De que maneiras as pessoas estão mudando por causa da LtP?** Esta pergunta ajudou as organizações a começar a pensar em que tipos de mudança eles haviam observado, para trazer à tona ideias que poderiam ser desenvolvidas em declarações de resultado.

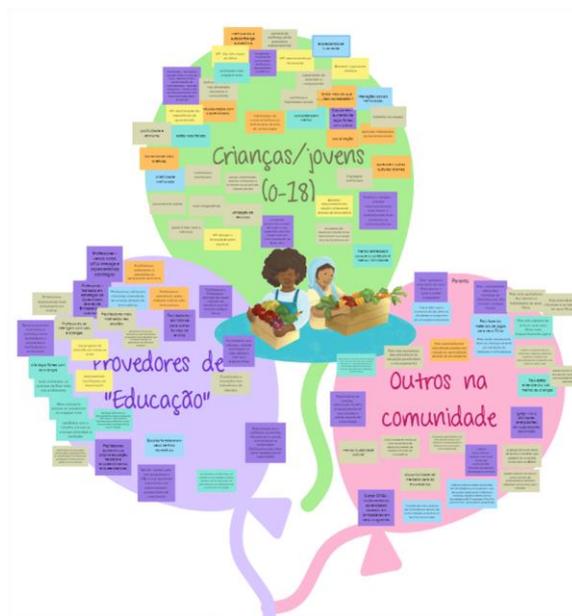


Figura 5: Respostas dos participantes mapeadas na estrutura base da Jornada

As respostas foram mapeadas no enquadramento "balões" (Figura 5).

Sessão 2: Procurando resultados: Nesta sessão, apresentamos às organizações algumas das ideias básicas da OH e começamos a redigir coletivamente suas declarações de resultados com base na chuva de ideias inicial da sessão 1.

Como dever de casa, as organizações foram solicitadas a identificar 4-6 resultados significativos sobre como o jogo havia contribuído para mudanças entre crianças/jovens, provedores de educação e outros atores na comunidade.

Entrevistas individuais foram então realizadas com cada uma das organizações para ajudar a esclarecer e refinar os resultados, garantindo que fossem mudanças realmente observadas por alguém da equipe e para garantir que todas as partes das declarações de resultado estivessem presentes. Apenas declarações de resultado completas foram usadas para análise, que foram inseridas em uma planilha contendo colunas para a descrição do resultado, contribuição, significado e metadados, como categoria de ator e codificação de dados qualitativos. Isso nos deu um conjunto completo de declarações de resultado que poderíamos usar para o próximo passo do processo.

Sessão 3: Sessão inicial de interpretação

Usando o conjunto completo de resultados, conseguimos reunir algumas sínteses iniciais dos dados, para apoiar uma exploração adicional pelas organizações parceiras. Apresentamos o seguinte:

- Um mapeamento dos resultados nos três domínios de atores, destacando que tipos de mudança estavam ocorrendo nos diferentes domínios.
- Usando uma codificação inicial baseada na definição de LtP pelos parceiros, exibimos quais conceitos eram mais prevalentes nos dados.

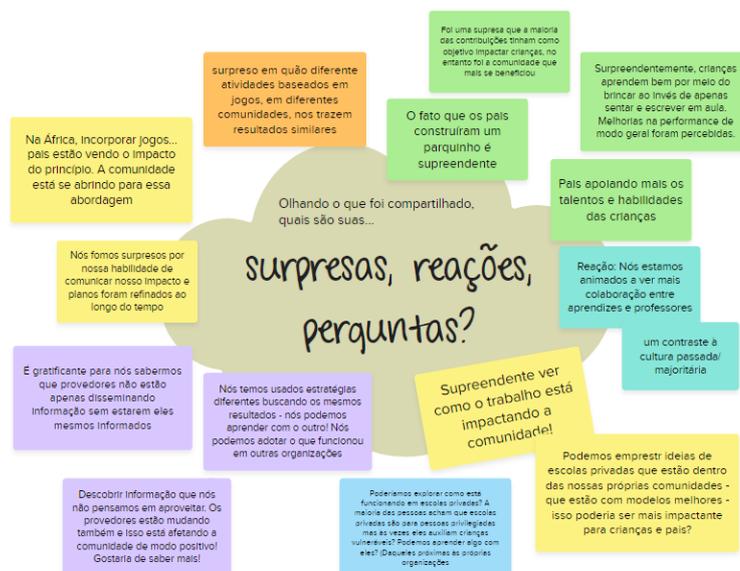


Figura 6: Reflexões dos participantes a respeito da síntese inicial dos dados

Os resultados foram discutidos em grupos menores, observando surpresas, reações e perguntas, que foram compartilhadas de volta em plenária (veja um exemplo da África Subsaariana na Figura 6).

Finalmente, introduzimos a próxima fase da jornada de aprendizagem – olhando mais profundamente para um ou dois resultados para desenvolver um estudo de caso – e pedimos aos participantes para começarem a fazer algumas notas iniciais sobre qual resultado eles queriam explorar, por que, e como poderíamos fazer isso (por exemplo, com quem poderíamos conversar).

Fundamentação/Aprofundamento

Para o resultado selecionado, incentivamos cada organização parceira a conversar com outras pessoas conhecedoras da mudança para obter um conhecimento mais aprofundado das perspectivas e confiança na história do resultado. Em seguida, conduzimos uma entrevista de 1 hora com cada parceiro com dois propósitos principais:

- obter uma imagem mais completa de como a organização trabalha com o jogo; e
- estabelecer uma história de resultado mais completa (estudo de caso) e explorar como a LtP foi significativa em apoiar a mudança comportamental descrita.

Foram elaborados em profundidade 20 resultados das organizações parceiras, destacando as abordagens de jogo que a organização utilizou. Destes 20 resultados, eles puderam fundamentar ainda mais 15 desses resultados, obtendo pelo menos uma nova perspectiva. Algumas organizações, por diferentes motivos, não foram capazes de dar seguimento ao resultado dentro do prazo, outras se reuniram com uma ou mais pessoas, uma organização se reuniu com grupos de pessoas garantindo que pessoas com deficiências fossem representadas, e uma outra se dividiu em equipes e deu seguimento a cada

resultado individualmente, encontrando 5 pessoas diferentes em cada comunidade! O mais importante é que aqueles que conseguiram dar seguimento aos resultados parecem ter considerado o processo significativo. As organizações comentaram sobre o valor de examinar apenas um resultado, dar seguimento às diferentes perspectivas e encontrar pessoas dessa forma.

Os estudos de caso ajudaram cada história de resultado a se tornar mais sutil, com informações de fundo sobre a história e a abordagem do parceiro em relação à LtP e os detalhes de como a LtP e outros fatores contribuíram para a mudança destacada. No processo, também observamos resultados e efeitos adicionais ligados ao resultado escolhido. Conforme descobrimos novas ocorrências de códigos, adicionamos esses dados ao banco de dados de resultados. Se a informação fosse suficientemente completa para uma declaração de resultado, resultados adicionais também foram adicionados ao banco de dados de resultados.

Os estudos de caso breves estão listados no anexo 5, com links para a versão completa.

Codificação e Análise

Os dados dos resultados foram codificados para nos ajudar a identificar padrões em atores, tipo de mudança, tipo de jogo mencionado no resultado e outros fatores contribuintes. Isso nos permitiu fazer uma análise quantitativa básica dos resultados e filtrar os dados para revisar todos os resultados relacionados a temas específicos (códigos) nos dados.

A estratégia de codificação foi desenvolvida a partir dos dados em combinação com os resultados do processo de definição de LtP. Isso está disponível no anexo 4.

Cada declaração de resultado recebe um código único de formato - por exemplo, AS506 – GSK. As duas primeiras letras indicam a região e as últimas letras a organização. Isso é para facilitar a referência ao banco de dados de resultados.

Dada a natureza dos dados, optamos por não apresentar uma análise por região e apenas comentar sobre as diferenças regionais quando isso é muito claro nos dados.

Limitações Conhecidas

A natureza virtual da jornada de aprendizagem e o tempo limitado para explorar resultados com as organizações são uma das principais limitações deste processo. Nem todos se sentiram confortáveis em trabalhar online e provavelmente teriam contribuído mais se estivéssemos trabalhando com eles pessoalmente. Especialmente na sessão de interpretação de resultados, o feedback das organizações foi limitado. No entanto, a abordagem online nos permitiu conduzir uma jornada de aprendizagem enquanto minimizamos a intrusão no trabalho das organizações, e reduzimos o orçamento geral e o impacto ambiental.

Uma das principais limitações da jornada de aprendizagem é a natureza da *amostra* de dados. Com apenas 5-10 resultados por organização, este é um conjunto muito limitado das mudanças às quais os parceiros contribuíram. Em consonância com o processo participativo, a amostra é baseada no que as organizações decidiram focar e compartilhar

por meio do processo. Em alguns casos, isso levou a uma ampla gama de mudanças; em outros casos, os parceiros compartilharam múltiplos resultados - vinculados entre si - sobre uma única família ou caso. As organizações foram solicitadas a compartilhar o que consideravam resultados *significativos*, e isso inevitavelmente moldou os dados, que são principalmente um reflexo das prioridades subjetivas das mesmas, em vez de um mapeamento abrangente de resultados apoiados pelo jogo. Isso se torna um problema onde parecem haver lacunas nos dados, já que é difícil verificar se essas lacunas indicam que um tipo de mudança não está ocorrendo, ou se as organizações simplesmente não levantaram essas questões (optando por focar em outra coisa). De preocupações específicas nos dados, é que poucos resultados fornecem reflexões sobre as conexões com etnia, religião e crença e identidade de gênero, o que torna difícil para nós tirar conclusões sobre essas questões.

Resultados da Jornada de Aprendizagem

No total, foram recolhidos **123 resultados** com as organizações parceiras através deste processo, principalmente sobre crianças e jovens (como esperado). Os resultados foram categorizados pelo domínio principal do ator, como mostrado nos balões (Figura 7). Alguns resultados diziam respeito a múltiplos atores trabalhando juntos e, portanto, são contados em múltiplos domínios (e, portanto, os números totais somam mais de 123).

Esta mesma estrutura é utilizada para explorar os resultados e os estudos de caso curtos nas seguintes seções. Cada seção começa com um "diagrama de balões" mostrando os principais tipos de mudança descritos nos resultados (com base na codificação qualitativa dos resultados), com o tamanho indicando sua prevalência relativa. Em seguida, exploramos mais a fundo as mudanças descritas nas descrições dos resultados e nos estudos de caso curtos.

Quando nos referimos às mudanças/códigos qualitativos, os destacamos em **negrito** no texto, e o número entre parênteses é o número de vezes que esse código foi usado para descrever um resultado nos dados. Quando nos referimos a resultados específicos, atribuímos um código ao resultado para que possa ser facilmente encontrado no banco de dados de resultados. Um exemplo de declaração de resultado, mostrando como os resultados se parecem no banco de dados, está incluído abaixo:



Figura 7: Resultados categorizados pelo domínio principal

Título Resumido	Descrição do resultado	Significado	Contribuição de parceiro
Líderes comunitários forneceram um edifício escolar para aprendizagem baseada em brincadeiras. (AS203 – DESH)	Em maio de 2022, 12 líderes comunitários da colônia Bihari na cidade de Mymensingh (Bangladesh) se reuniram para uma discussão e chegaram a um consenso de que um ambiente de aprendizagem baseado em brincadeiras seria criado para suas crianças. Eles forneceram um prédio escolar para ser utilizado.	Os líderes comunitários desta colônia estavam muito cautelosos em tomar qualquer decisão com pessoas de fora da colônia. Devido à alta sensibilidade comunitária, eles foram críticos em confiar em pessoas de fora. Há um novo relacionamento de confiança entre a DESH e a colônia Bihari. Os líderes estão recebendo ativamente a DESH pela primeira vez.	Durante março a maio de 2022, a DESH trabalhou para criar um ambiente para os líderes individuais por meio de aconselhamento e motivações, para que pudessem se reunir e tomar decisões para a aprendizagem de seus filhos. A DESH informou aos líderes que a escola não seria tradicional, mas baseada em brincadeiras, o que atraiu a atenção deles (por ser alegre)! Surgiram muitas perguntas e a DESH teve que criar uma imagem mental para mostrar o que isso significaria.

Então exploramos a contribuição para esses resultados - tanto as características do jogo que contribuíram para a mudança quanto quaisquer outros fatores contribuintes. Também desenhamos um panorama amplo das abordagens que os parceiros do GFC nesta Avaliação de Aprendizagem têm usado em jogos, com base nas entrevistas com os parceiros. Por fim, temos algumas declarações conclusivas para cada uma das categorias de atores.



Mudanças em Crianças e Jovens

Figura 8: Principais mudanças entre crianças e jovens

Descrição das principais mudanças

Nesta seção, descrevemos com mais profundidade as mudanças relacionadas a crianças e

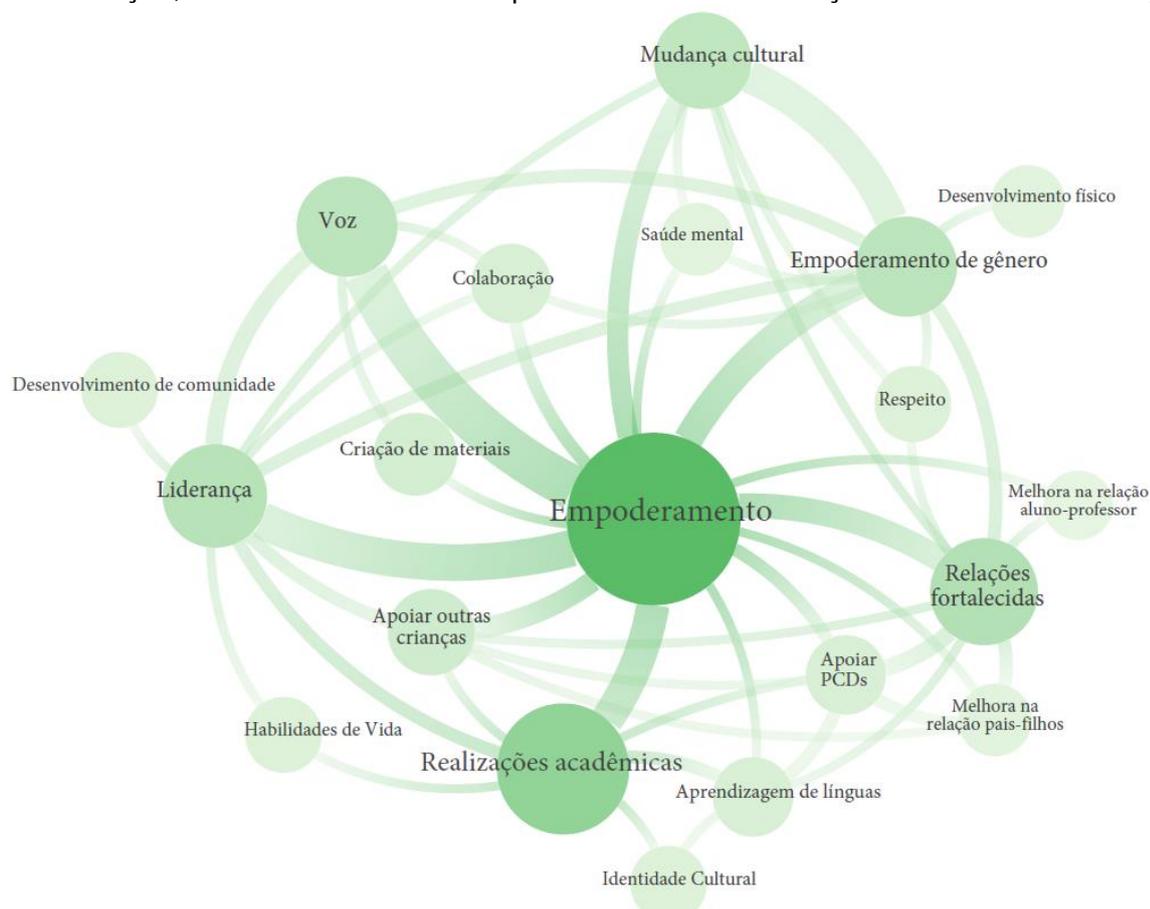


Figura 9: Análise de rede mostrando as relações entre os principais códigos utilizados para descrever os resultados em crianças e jovens

jovens e como elas estão vinculadas umas às outras. A análise de rede na Figura 9 mostra os principais códigos (que ocorreram mais de duas vezes) e onde eles estão vinculados entre si (ou seja, coocorrência dos mesmos códigos):

Para entender isso melhor, as mudanças são descritas em relação a agrupamentos sobrepostos, onde tipos de mudanças estão claramente relacionados entre si nos dados. Os agrupamentos são mostrados nos gráficos de análise de rede, focados no código central do agrupamento (observe que eles mostram apenas as principais conexões).

Agrupamento 1: Empoderamento (32), Empoderamento de Gênero (11), Voz (11) e Liderança (12)

A mudança mais frequente descrita nesses dados está relacionada a uma maior disposição para participar de atividades, comunicar-se com os outros e mostrar confiança geral. Em vários casos, isso leva a expressarem suas ideias e preocupações para os líderes do projeto, pais, professores e outras pessoas em posições de poder, e a mostrarem outros sinais de aumento da capacidade de agir (por exemplo, assumindo novos papéis e

posições de liderança). Dos 64 resultados sobre crianças e jovens, 39 se referem a mudanças neste agrupamento (Figura 10).

Um subtema dentro do empoderamento é o **empoderamento de gênero**, especialmente no que diz respeito à forma como as meninas superaram normas culturais de gênero - **mudança cultural (10)**, e agora estão se comunicando com mais confiança, expressando suas preocupações e participando de interações mutuamente respeitadas com os meninos. Isso está até mesmo ligado a vários casos de melhoria da **saúde mental (3)**, uma vez que as meninas agora conseguem falar sobre suas preocupações.

O empoderamento também está fortemente ligado às crianças assumindo a **liderança (12)** e **apoiando outras crianças (7)** (por exemplo, com trabalhos escolares), e aos outros agrupamentos de **relacionamentos fortalecidos** e **desempenho acadêmico**.

Alguns exemplos de mudanças neste agrupamento incluem:

- Crianças apresentaram confiantemente seus problemas aos pais e professores, inclusive abordando práticas de ensino, para lidar com questões educacionais em sua escola em uma área rural da Índia. (AS506 - GSK)
- Meninas no programa passaram a olhar nos olhos das pessoas e começaram a conversar com membros da comunidade e outros. Nas aldeias rurais do sul do Nepal, as normas culturais e sociais são tais que as meninas foram ensinadas a nunca levantar os olhos/cabeça para ninguém, especialmente para os mais velhos ou novos conhecidos. (AS001 - AT)
- Estudantes na Zâmbia começaram a compartilhar sobre os problemas sociais que estavam afetando-os em casa ou na comunidade, como gravidez na adolescência, abuso de drogas e abuso sexual. (AF204 - AYC)
- Uma garota de 15 anos assumiu a liderança como porta-voz do Conselho de Administração da FUNILUZ (Colômbia) e defende a igualdade de gênero. (AM005 - FUN)
- 20 guias meninas representando meninas em 10 comunidades na Guatemala formaram uma direção disseminando informações, organizando atividades e propondo ideias. (AM505 - SOL)
- 30 estudantes no programa de adolescentes assumiram papéis de liderança em escolas em todo o país (Quênia), por exemplo, como líderes de um grupo de teatro,

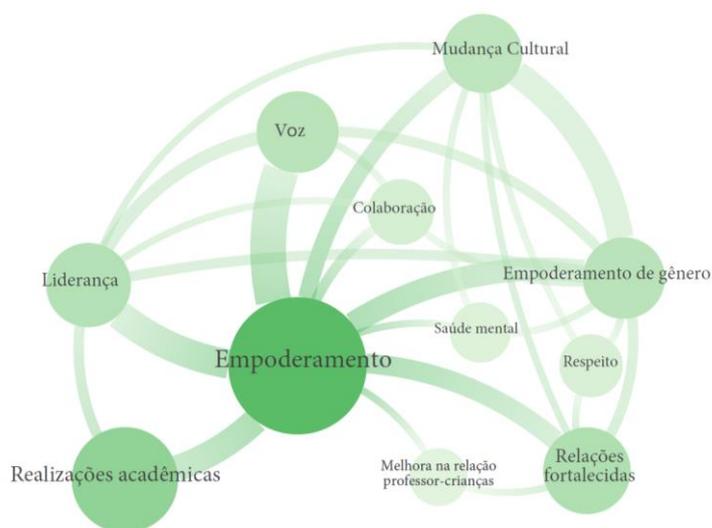


Figura 10: Agrupamento 1 mostrando as relações entre empoderamento e outros códigos

capitão acadêmico e como fundador de um grupo antidrogas. (AF403 - MM, veja também o caso sobre Maji Mazuri)

Agrupamento 2: Conquista acadêmica (20), aprendizado de idiomas (5), habilidades para a vida (4)

Não surpreendentemente, dado o foco educacional dos parceiros da CETOc, um forte tema nos resultados é a melhoria do desempenho escolar entre as crianças (Figura 11). Os resultados destacam melhorias na aprendizagem de idiomas, alfabetização, matemática, artes, outras **habilidades para a vida** e motivação geral para participar de atividades educacionais. Isso em alguns casos permitiu que os alunos transmitissem suas habilidades acadêmicas para outras crianças (**apoiando outras crianças**).

Os resultados também destacam mudanças entre os alunos que tiveram dificuldades com o ambiente da sala de aula, por exemplo, por serem tímidos, ou por serem disruptivos/muito ativos, mas agora são capazes de participar graças à integração de movimento, outros apoios (por exemplo, um urso de pelúcia ajudando uma menina a se comunicar e aprender habilidades de alfabetização!), materiais manipulativos de matemática (objetos físicos, como contas, que ajudam as crianças a manipular e entender conceitos matemáticos), e outras abordagens baseadas em jogo.

Um pequeno número de mudanças também está relacionado à identidade cultural e ao aprendizado de outras línguas locais, onde aspectos culturais foram integrados às atividades. Entre os parceiros que atuam na África Subsaariana, os resultados também mostram apoio a estudantes surdos e cegos, onde a linguagem de sinais e o braille foram integrados às atividades.

Um pequeno número de mudanças também está relacionado à **identidade cultural** e ao aprendizado de outras línguas locais, onde aspectos culturais foram integrados às atividades. Entre os parceiros que atuam na África Subsaariana, os resultados também mostram **apoio a estudantes surdos e cegos**, onde a linguagem de sinais e o braille foram integrados às atividades.

Alguns exemplos de resultados mostrando mudanças neste *agrupamento*:

- Crianças birmanesas em Bangladesh começaram a frequentar e gostar da pré-escola (AS201 - DESH). A colônia birmanesa não tinha cultura de frequência escolar entre crianças ou adultos. Até as crianças estavam envolvidas com o trabalho. Essas crianças agora desfrutam de um ambiente escolar (vêm à escola para brincar) e

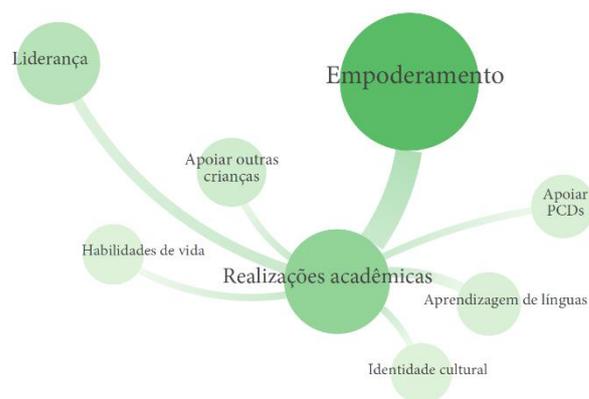


Figura 11: Agrupamento 2 mostrando as relações entre desempenho acadêmico, aprendizado de idiomas e habilidades para a vida

podem se preparar para o próximo nível de ensino formal. Sem esse arranjo, a maioria dessas crianças não conseguiria avançar para o próximo nível.

- Uma menina de 11 anos com dificuldades cognitivas parou de esquecer nomes, números e o alfabeto depois de tocar instrumentos e cantar nas atividades do Músicas de la Tierra na Colômbia. (AM410 - Veja também caso sobre Músicas de la Tierra)
- Crianças na Zâmbia aprenderam os idiomas locais uns dos outros e inglês por meio de jogos (AF002 - NCL)
- Um menino de 8 anos com autismo, que havia sido expulso de outras instituições educacionais no Brasil, concentrou-se em jogos que o ajudaram a identificar as letras de seu nome. (AM204 - NED)

Agrupamento 3: Relacionamentos fortalecidos (13)

O terceiro agrupamento significativo de mudanças trata de novos relacionamentos e de relacionamentos aprimorados entre crianças e seus professores e com seus pais, com as crianças se comunicando de maneira mais livre e confiante (Figura 12). Isso assumiu formas diferentes nas diferentes regiões (caracterizadas pelo foco das organizações).

Em vários casos no Sul da Ásia, isso se relacionou com a **mudança do empoderamento de gênero, respeito e mudança cultural**, onde as meninas agora estavam se relacionando de maneira mais positiva com os meninos, e os meninos começaram a assumir papéis que anteriormente eram deixados apenas para as meninas.

Por exemplo:

- Em 2023, todos os meninos no programa Atoot (Nepal) começaram a ajudar nas tarefas domésticas tradicionalmente atribuídas às mulheres em suas próprias casas, aliando-se às meninas no programa na mudança de normas culturais. (AS010 - AT)

Em várias histórias da América Latina, as mudanças se relacionaram a crianças que vieram de contextos familiares difíceis. Algumas que até mesmo foram traumatizadas ao testemunhar violência em casa, foram capazes de começar a construir relacionamentos saudáveis, não violentos e respeitosos com outras crianças e equipe da organização. Por exemplo:

- Uma menina de 10 anos que havia testemunhado violência em casa começou a interagir confiantemente com pessoas no Cores do Amanhã (Brasil), participando de diferentes atividades e se apresentando em dança. Anteriormente, ela era muito tímida e não falava. (AM104 - CdA)

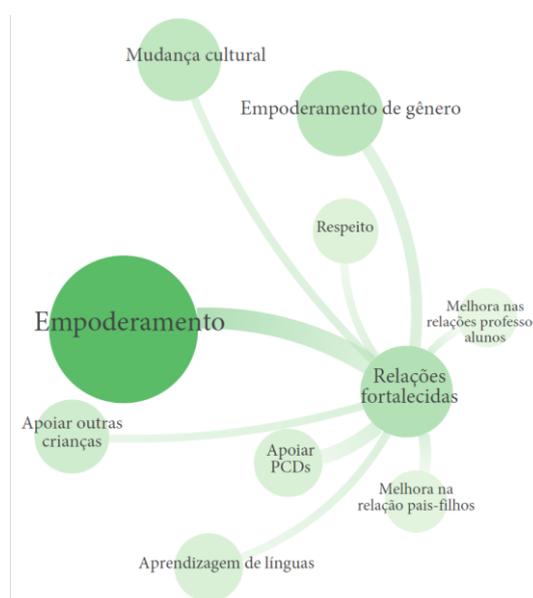


Figura 12: Agrupamento mostrando as relações entre relacionamentos novos/fortalecidos e outros códigos

Na África Subsaariana, várias das histórias se relacionam a relacionamentos melhorados com **pessoas com deficiência**. A integração de linguagem de sinais e braille possibilitou novas interações familiares e relacionamentos com outras crianças no programa. Isso especialmente ajudou a melhorar os **relacionamentos pais-filhos**, por exemplo:

- Doze alunos começaram a se comunicar efetivamente usando linguagem de sinais com seus pais e amigos. Os alunos agora podem interagir entre si, e a família não depende mais da organização parceira para comunicação. (AF202 - AYC)

Embora tenha havido um caso de novos relacionamentos com uma minoria discriminada Hare Krishna, e outra observação de crianças aprendendo outras línguas de minorias étnicas, houve, de outra forma, poucas evidências nos dados de novos relacionamentos entre divisões inter-religiosas ou interétnicas.

Outliers/Pontos fora da curva

Além dos agrupamentos descritos acima, também houve um número menor de mudanças significativas que começam a mostrar o que pode acontecer quando jovens se sentem empoderados e têm novos relacionamentos e habilidades.

Quatro resultados significativos mostram como jovens e crianças contribuíram para o **desenvolvimento comunitário**, demonstrando inovação, apoio à educação e preservação ambiental:

- Em setembro de 2023, meninas no programa Atoot (Nepal) conceberam, escreveram e apresentaram uma obra de teatro para disseminar informações sobre os perigos da falta de saneamento, os benefícios do cuidado comunitário com o saneamento e como todos podem fazer sua parte para cuidar melhor de seus espaços pessoais e comunitários.
- Em 2023, alunos do ensino médio na Academia Ekmattra (Bangladesh) desenvolveram com sucesso um pequeno projeto de geração de energia hidroelétrica, estabelecendo uma fonte de energia sustentável. Conscientes dos problemas de escassez de eletricidade na área de Mymensingh, os alunos tiveram a ideia de abordar a questão.
- Em abril de 2023, pais, jovens e professores do projeto em Lira, Uganda, criaram um centro de jogos com materiais de aprendizado feitos de recursos locais. Instituições educativas em cinco comunidades agora têm um centro de jogos. (AF301 - CFI)
- Em outubro de 2023, 36 alunos e quatro professores do Maji Mazuri (Quênia) realizaram um concerto com o tema 'A Música da Natureza Não Acabou' realizado no Parque Mathare. Eles fizeram lindos vasos de plástico reciclado que as crianças posteriormente usaram para plantar flores e árvores jovens ao redor do parque, transformando o local em um parquinho. Eles também apresentaram poemas e Shairi (poesia em suaíli) que educavam sobre a importância de cuidar do mundo ao nosso redor. (AF405 - MM)

Várias mudanças menores também mostram como os alunos começaram a apoiar a criação de **materiais** como pôsteres, brinquedos, vídeos, música e performances de teatro, para apoiar a educação tanto no contexto da sala de aula quanto mais amplamente na comunidade.

Também há algumas mudanças mostrando que os jovens estavam começando a encontrar novas **oportunidades de emprego e meios de subsistência** especificamente relacionados ao seu envolvimento com o jogo:

- Uma escola secundária contratou dois ex-alunos do Changing Stories como professores para usar aprendizado baseado em jogos, adotando a abordagem em suas escolas. (AS104 – CS)
- Duas meninas de 22 anos começaram a jogar handebol em uma equipe internacional. Elas são remuneradas para jogar nesta equipe e também recebem uma bolsa de estudos para frequentar a escola pública. (AS504 – GSK)

O que está contribuindo para essas mudanças?

Aspectos de uma abordagem baseada em jogos e brincadeiras

A Figura 13 dá uma impressão visual de como os códigos de contribuição do jogo (esquerda) estão correlacionados com os códigos de resultado (direita). As conexões são mostradas apenas quando ocorreram três ou mais vezes nos dados. O número nas caixas mostra o número total de vezes que os códigos foram usados em relação às mudanças para crianças e jovens; o número total de conexões pode ser maior (por exemplo, com outros métodos de ensino) já que cada instância do código pode estar ligada a vários códigos de resultado. Para referência, a conexão mais forte, participação para empoderamento, ocorreu 15 vezes.

Lendo o diagrama da direita para a esquerda, o fator de jogo que levou a uma variedade maior de códigos em resultados foi o esporte e o movimento corporal. **Esportes e movimentos (23)** foram um fator de jogo comum entre as organizações participantes no Sul da Ásia (19), o que é parcialmente atribuído a um parceiro que usa o futebol como uma de suas principais ferramentas para apoiar o empoderamento de meninas e a maioria de seus resultados (10 no total) se relacionam de alguma forma com o futebol. Além disso, outro parceiro sul-asiático tinha o esporte como principal ferramenta para o empoderamento. Deve-se notar que as organizações parceiras não usavam esportes e movimento corporal como a única forma de jogo; eles combinavam tudo isso com

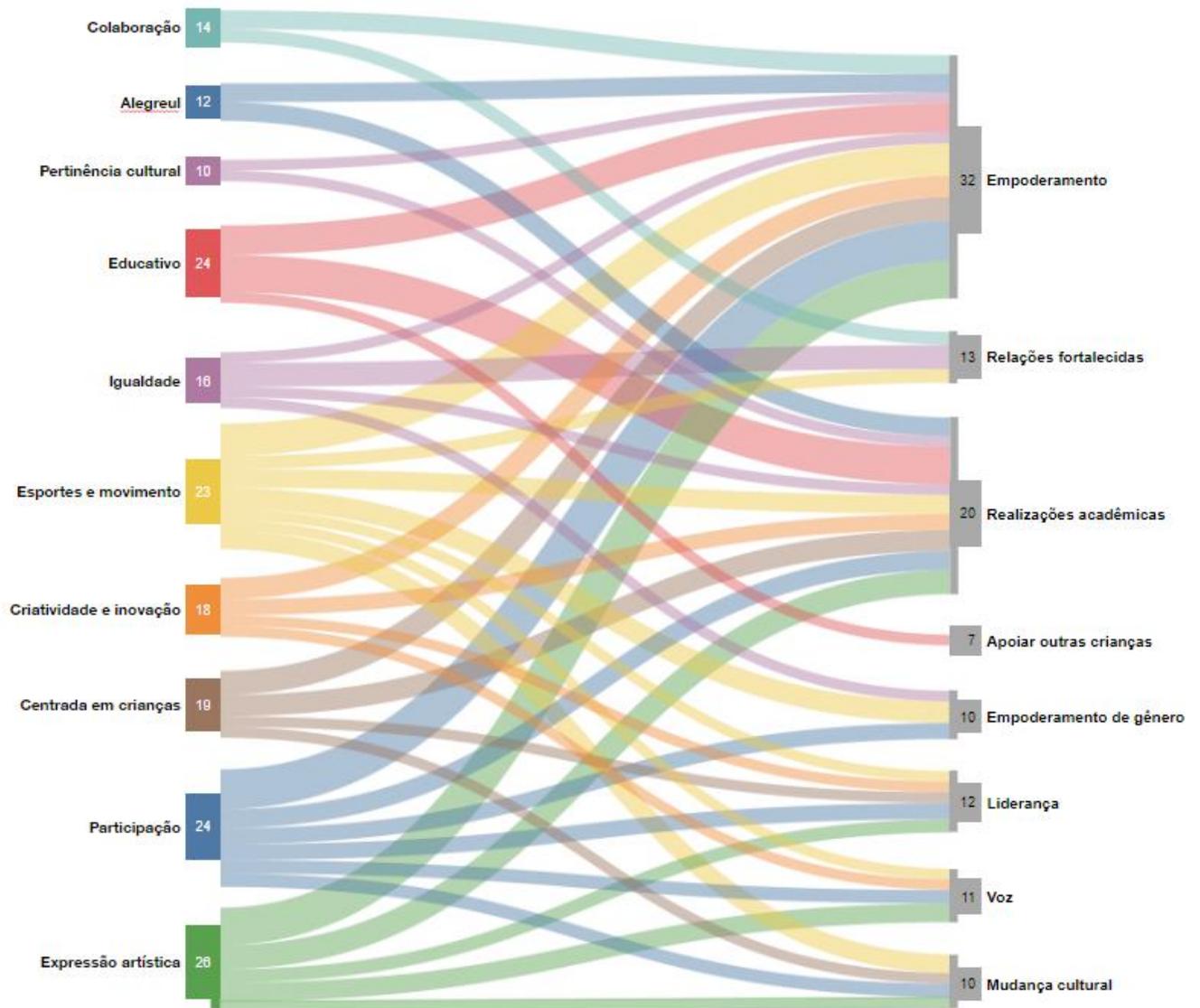


Figura 13: Diagrama mostrando como vários aspectos do brincar contribuíram para os principais resultados expressão artística e outros fatores que contribuíram para os resultados.

Comuns em todas as regiões e com diversidade de resultados, foram elementos **participativos (24)** de jogo descrevendo o papel ativo das crianças na LtP e nas decisões tomadas durante o jogo. A participação ativa nas atividades organizadas pelos parceiros do

GFC frequentemente era descrita em contraste acentuado com os métodos tradicionais prevalentes na escola, onde se espera que a criança seja um aprendiz passivo. As organizações frequentemente mencionavam como desafiavam a hierarquia, encorajavam o papel ativo da criança e apoiavam as experiências sensoriais da criança e oportunidades para manipular objetos e explorar. Muitas organizações enfatizavam a oportunidade da criança em decidir e criar as atividades de jogo. A participação está principalmente ligada ao empoderamento, mas também apoiou a melhoria acadêmica, liderança, voz, mudanças culturais e mudanças nas normas de gênero. Dar às crianças, especialmente às meninas, oportunidades para participar ativamente foi inovador em alguns contextos.

Expressão artística (26) descreveu crianças cantando e se expressando usando música, dança, teatro/drama, pintura, poesia e outras formas de expressão corporal ou criativa. A maioria das organizações em todas as regiões descreveu como trabalham com teatro e dança, dando oportunidades para as crianças lidarem com emoções e sentimentos usando a expressão artística. As organizações parceiras trabalham com crianças que vivem em contextos onde conflitos, desigualdades e outras questões sociais afetam profundamente suas vidas; nessas circunstâncias, os parceiros trabalharam com as crianças para motivá-las a se expressar coletiva e/ou individualmente, apoiando-as para reduzir o medo do fracasso e encorajando-as a criar e experimentar coisas novas. Uma organização mencionou que, através do teatro, eles podiam avaliar o que as crianças estavam entendendo ou precisavam de mais apoio. A expressão artística está ligada a resultados de empoderamento, rendimento acadêmico, liderança, voz e uma mudança cultural.

Elementos comuns em todas as regiões eram elementos **educativos** do jogo **(24)**, onde o jogo era projetado para fortalecer habilidades acadêmicas, usando músicas, brincadeiras, ferramentas, brinquedos ou outros objetos para ensinar disciplinas acadêmicas. No Sul da Ásia, várias organizações que faziam parte da jornada de aprendizagem trabalhavam diretamente com a educação formal das crianças e tinham isso como mandato. Os esforços educativos do jogo estavam alcançando resultados acadêmicos como esperado, mas também estavam fortemente ligados aos resultados de empoderamento. Curiosamente, também houve resultados de crianças que passaram a apoiar outras crianças por iniciativa própria.

Elementos criativos e inovadores do jogo (18) - criar coisas, iniciar atividades a partir de ideias próprias, inovar e experimentar - foram formas de jogo que contribuíram para mudanças nas crianças em todas as regiões. A criatividade resultou em resultados de empoderamento, rendimento acadêmico, liderança e voz.

Todas as organizações parceiras da GFC disseram que projetaram suas atividades para serem adequadas à idade e centradas na criança. Os dados dos resultados marcados como tendo aspectos do jogo **centrados na criança (19)** mencionavam explicitamente como eles interagem com as crianças de maneiras que eram convidativas e inspiradoras para as crianças na forma como as atividades eram realizadas, apoiando-as em seu nível de capacidade e interesse. O jogo centrado na criança contribuiu para resultados mostrando empoderamento, rendimento acadêmico, liderança e uma mudança cultural.

Aspectos **de igualdade (16)** no jogo se conectaram à mudanças comportamentais nos relacionamentos das crianças, empoderamento, rendimento acadêmico e papéis de gênero. Os resultados foram codificados por igualdade quando o aspecto do jogo trabalhava explicitamente com inclusão e diversidade de gênero, social, econômica e qualquer outro rótulo cultural/social. Em um resultado da AYC (Zâmbia) sobre crianças (aquelas com necessidades especiais e outras crianças) exercendo liderança juntas para abordar questões da comunidade, uma contribuição importante para a mudança foram os jogos e a construção de equipes onde crianças com habilidades e necessidades mistas foram incluídas. Em um resultado da organização Sololoteca (Guatemala), um menino de 13 anos que anteriormente evitava interação com meninas de sua idade conseguiu mudar através do apoio de dança ancestral e ensaios de ginástica, onde se esperava a participação com companheiras femininas.

As organizações parceiras frequentemente descreviam sua abordagem como alegre e divertida, mas os resultados foram marcados apenas como **alegres (12)** se a contribuição mencionasse explicitamente isso. O jogo alegre contribuiu para mudanças no empoderamento e na rendimento acadêmico.

Aspectos **colaborativos** do jogo **(14)** contribuíram para mudanças no empoderamento e nos relacionamentos. O pequeno número de resultados com este aspecto foi uma surpresa para as organizações parceiras nas sessões iniciais de interpretação dos dados. Devido ao grande número de atividades das organizações que usam formas de arte - como dança e música - e atividades de movimento corporal e esportes, presumimos que pelo menos a interação social, negociação e aprendizagem social também têm contribuído para outros resultados. Também podemos presumir que os ambientes positivos descritos mais tarde em nosso texto como um fator contribuinte são propícios ao desenvolvimento de formas sociais de aprendizagem, seja intencionalmente ou não. A Biblioteca Infantil Na Tubelenge (Zâmbia) e a Community Focus International (Uganda) descreveram comentários dos pais sobre as melhorias das habilidades sociais e de comunicação em seus filhos, o que podemos assumir que se relaciona com os aspectos sociais e colaborativos da LtP. Da mesma forma, atividades teatrais na Ekmattra (Bangladesh) contribuíram tanto para mudanças sociais quanto para vários resultados relacionados à linguagem.

A **pertinência cultural (10)** (ou seja, a ligação com a cultura local) está conectada a resultados que mostram empoderamento e rendimento acadêmico. No jogo, as crianças tiveram oportunidades de trabalhar com cultura e linguagem para dar sentido ao mundo. Embora 10 resultados descrevam como as organizações parceiras prestaram atenção a questões culturais e linguísticas (ou seja, foi mencionado na contribuição para os resultados), apenas quatro resultados mostram alguma mudança clara em relação à celebração e transmissão da cultura local. Esperávamos conexões mais fortes entre a pertinência cultural no jogo e os resultados que descrevem a transmissão da identidade cultural.

Em todos os resultados, *múltiplos* fatores de jogo desempenharam um papel, o que destaca como diferentes aspectos do jogo geralmente trabalham juntos. Isso é

especialmente evidente nos resultados escolhidos para os estudos de caso, que foram codificados por pelo menos quatro diferentes fatores de jogo contribuintes. Três dos estudos de caso, um de cada região (Ekmattra Bangladesh AS402, Maji Mazuri Quênia AF405, NEDUC Brasil AM204), demonstram a habilidade das organizações em incorporar aspectos importantes do jogo e ilustram os múltiplos aspectos que frequentemente estão envolvidos nas experiências de LtP.

Esses casos tinham em comum uma **abordagem centrada na criança** que era **participativa, educativa**, envolvia **criatividade e inovação**, e envolvia **expressão artística**. Casos específicos também integravam outros aspectos do jogo, como a experiência ser **alegre**, promover **colaboração**, construir **igualdade** e envolver as crianças na **natureza, ao ar livre**, em **esportes e movimento**.

As organizações parceiras da GFC exploraram ativamente o jogo

Algumas das organizações escolhidas para o processo de OH têm adotado abordagens baseadas em jogo há muito tempo, enquanto outras mudaram recentemente a forma como trabalham. As oportunidades de jogo cultivadas ou oferecidas pelas organizações parceiras da GFC variaram de jogo livre a jogos mais orientados por adultos e estruturados. Essa variedade proporcionou oportunidades para apoiar o desenvolvimento de "habilidades mais suaves", como habilidades sociais, emocionais e intrapessoais, bem como "habilidades mais rígidas", como leitura e habilidades matemáticas. A brincadeira livre, a brincadeira orientada e os jogos (Figura 14) oferecem diferentes oportunidades para as crianças e podem apoiá-las em sua autonomia/agência. Desenvolvidos para cada contexto único e em conexão com instruções/ensino, os parceiros tinham objetivos ou um conjunto de limites para enquadrar a experiência de jogo e atender à variedade entre as crianças e suas diferentes necessidades. Um dos parceiros, Starters Technology, descreveu como seus diferentes



Figura 14: Espectro da Brincadeira
Credito da imagem: Fundação LEGO

programas, todos envolvendo tecnologia e jogo, estavam em pontos diferentes na escala dependendo do nível de idade e propósito. O educador experiente que desempenha um papel ativo para orientar a descoberta, por meio de orientação, dicas, apoio e de várias maneiras tornando a experiência significativa para a criança, pode impulsionar a experiência de aprendizado da criança. Entre os parceiros do GFC, o grau em que as próprias crianças lideravam as atividades dependia da organização, das oportunidades e da atividade. Das entrevistas, percebemos que os parceiros estavam explorando ativamente e desafiando-se dentro de seu contexto quanto podiam avançar em direção ao jogo liderado pela criança, quando isso fosse apropriado e de que maneiras eles poderiam

melhor apoiar as crianças por meio da LtP. Muitas organizações expressaram um sentimento de surpresa ao ver os resultados das novas oportunidades de jogo que começaram a oferecer!

Relação com a definição da LEGO Foundation

Todas as cinco características da brincadeira da Fundação LEGO (LF) (Figura 15) foram descritas nos resultados, mesmo que não tenhamos incentivado as organizações parceiras para descrever cada um desses aspectos para cada resultado. As mudanças que vemos nos dados estão relacionadas a essas características:

Alegre - todos os parceiros descreveram suas atividades de LtP como experiências alegres para as crianças. Elementos da brincadeira, assim como resultados da LtP, foram descritos como alegres ou divertidos. As perspectivas adicionais obtidas ao substanciar os resultados também confirmaram a natureza alegre.

Socialmente interativo – A brincadeira foi descrita como socialmente interativo e pode assumir a forma de jogos, esportes, teatro, dança e muito mais. Os resultados também foram sociais, descrevendo mudanças nos relacionamentos.

Engajador ativamente - Os parceiros descreveram crianças imersas em aprendizado e descoberta, participando ativamente, decidindo e moldando seu jogo.

Significativo - As crianças tomaram suas próprias decisões, resolveram seus próprios problemas, escreveram suas próprias mensagens conectadas a seus próprios contextos e realidades e comunicaram-se ligando-se à sua própria linguagem, cultura e identidade.

Iterativo - As crianças trabalharam com problemas que resolveram na prática, seja para dominar individualmente a tecnologia digital ou para resolver coletivamente problemas comunitários criando um gerador hidrelétrico. Elas fizeram sugestões, moldaram jogos e incluíram assuntos que sentiram ser importantes.

As cinco habilidades da Fundação LEGO para o desenvolvimento infantil holístico - criativo, social, físico, emocional e cognitivo - também são claras nos resultados. As oportunidades de jogo oferecidas pelas organizações parceiras da GFC visavam atender a essas necessidades de desenvolvimento e, em alguns casos, focavam em algumas habilidades mais do que outras, dadas as capacidades, objetivos e contextos das organizações parceiras. Foram observados múltiplos exemplos de cada habilidade entre as crianças nos resultados.



Figura 15: Cinco características da Aprendizagem por meio do Brincar (LtP)

Crédito da Imagem: Fundação LEGO

Outros Fatores Contribuintes

Além dos aspectos da brincadeira que contribuíram para os resultados, esta seção explora outros fatores que fizeram parte da história de contribuição dos resultados entre crianças e jovens. A Figura 16 fornece uma visão geral dos principais fatores não relacionados ao jogo que contribuíram para os resultados. Assim como na Figura 13, o diagrama mostra o número de vezes que os códigos de contribuição (à esquerda) foram usados em conjunto com os códigos de resultado (à direita). O número nas caixas mostra o número total de vezes que os códigos foram usados em relação a mudanças para crianças e jovens; o número total de conexões pode ser maior (por exemplo, com outros métodos de ensino) pois cada instância do código pode estar relacionada a múltiplos códigos de resultado.

Como era de se esperar, **outros métodos de ensino (25)** foram o fator mais comum, influenciando uma variedade de mudanças em crianças e jovens em todas as regiões. O *ensino* refere-se a atividades "não relacionadas à brincadeira" onde os parceiros

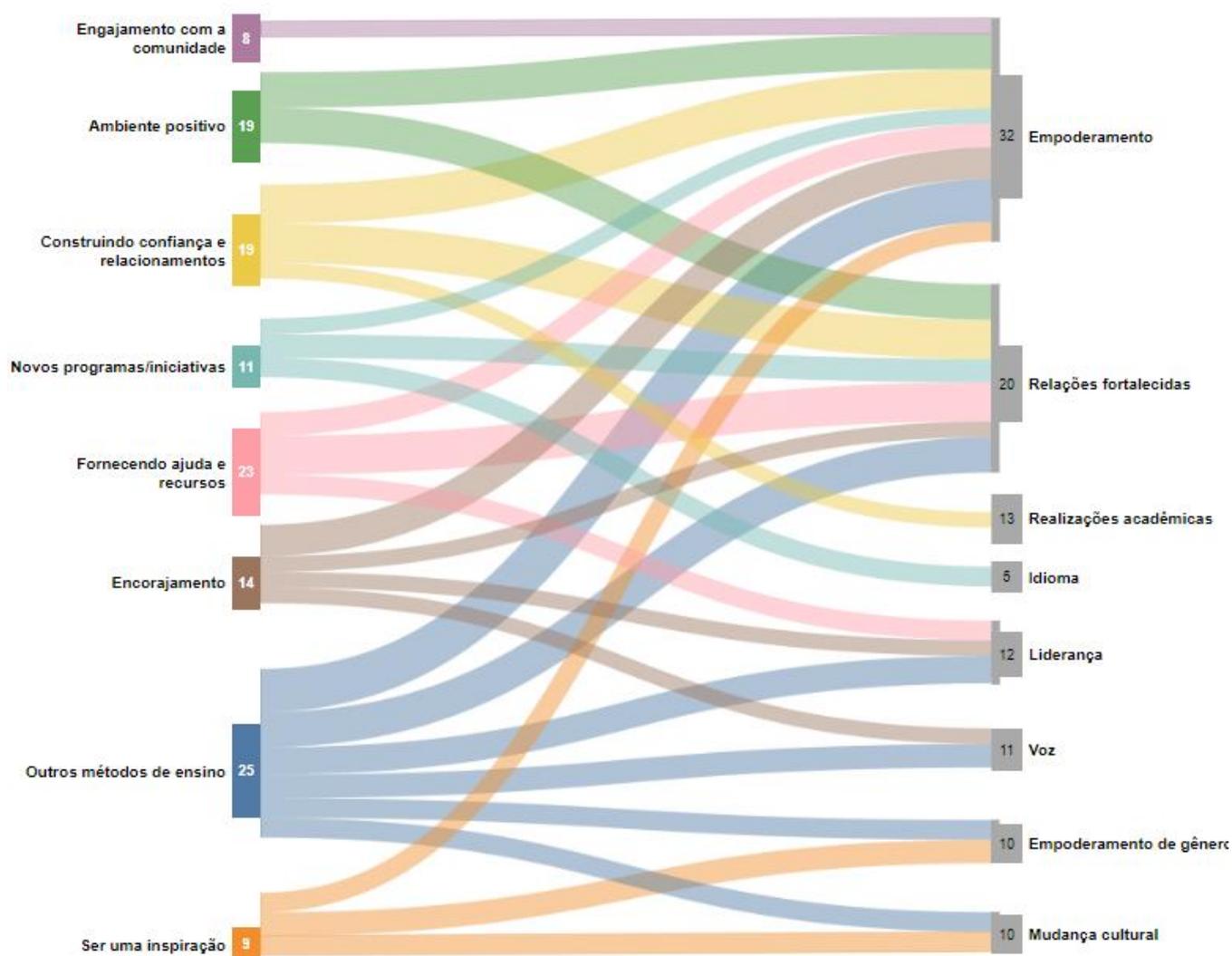


Figura 16: Diagrama mostrando como vários fatores não-lúdicos contribuíram para os resultados

forneceram informações, educação, oficinas, conscientização sobre tópicos, treinamento ou orientação. As crianças foram ensinadas sobre liderança, temas acadêmicos (incluindo tarefas práticas e técnicas como audiovisuais e engenharia), sobre habilidades para a vida (incluindo temas como menstruação), sobre a comunidade indígena e o meio ambiente. Elas foram ensinadas habilidades para teatro, música, poesia e outras artes. Também houve exemplos de ensinar as crianças a fazerem seus próprios materiais de aprendizado e brincadeira. O ensino influenciou resultados que descreviam empoderamento, habilidades acadêmicas, liderança, voz, igualdade de gênero e mudanças culturais. As descrições dos métodos de ensino "não relacionados ao jogo" contribuindo para os resultados apoiam a legitimidade de manter ou combinar métodos de ensino "não relacionados ao jogo" com oportunidades de jogo.

A abordagem **relacional (19)** da equipe, escolhendo cuidar, construindo respeito mútuo e confiando nas crianças, foi descrita como um fator contribuinte em todas as três regiões. O aspecto relacional incluiu histórias de organizações desafiando a hierarquia tradicional no contexto e cultura; por exemplo, dando oportunidades a jovens ou meninas que por questões culturais normalmente não se ouvia. As abordagens relacionais influenciaram o empoderamento das crianças, conquistas acadêmicas, bem como mudanças nos relacionamentos.

O **encorajamento (14)** claramente contribuiu para resultados que descreviam empoderamento, liderança, voz e rendimento acadêmico. Os parceiros descreveram como encorajavam as crianças a participarem de danças, brincadeiras, a fazerem teatro, a praticarem esportes de acordo com seus próprios desejos e a estudarem. Eles diziam para elas não terem medo de cometer erros, encorajando as crianças a se expressarem livremente. Eles encorajavam as crianças a explorarem livros, inovarem, desenvolverem o pensamento crítico e a pensarem fora da caixa. Eles apoiavam projetos pessoais, ouvindo ativamente e dando espaço para usar as habilidades que estavam desenvolvendo. Eles orientavam e treinavam as crianças no desenvolvimento de habilidades e liderança.

Recursos físicos (materiais didáticos, ferramentas, materiais e finanças) e outras **ajudas práticas (23)**, como a organização de eventos, influenciaram os resultados de rendimento acadêmico, empoderamento e liderança.

As habilidades mais interpessoais da equipe da organização parceira em criar **ambientes seguros e positivos (19)** para suas crianças e jovens envolvidos em seus programas, claramente contribuíram para o empoderamento e rendimento acadêmico. As organizações parceiras descreveram que as crianças em seus programas viviam com necessidades específicas, estigmas ou em contextos desafiadores e precisavam desses espaços seguros e positivos para se desenvolverem e alcançarem seu máximo potencial.

Houveram outros fatores menos comuns que não foram encontrados em todas as regiões. Alguém sendo uma **inspiração (9)** externa ou um modelo a ser seguido foram mencionados principalmente em resultados coletados dos parceiros do Sul da Ásia (7). A Atoot (Nepal) usou o conceito de 'modelo a ser seguido' enquanto orientava meninas no campo de

futebol (e além). A Changing Stories (Nepal) usou o conceito de "fellows"(membro afiliado) que foram orientados e, por sua vez, se tornaram uma inspiração para os outros.

Alguns resultados no empoderamento das crianças, rendimento acadêmico e uso da linguagem foram diretamente influenciados pelo início de novos **projetos /programas (iniciativas) (11)** possibilitadas por meio do financiamento da GFC, marcando uma mudança significativa na forma como a organização parceira trabalhava. Esses resultados foram principalmente na África Subsaariana, onde vários parceiros que faziam parte da jornada de aprendizagem explicitamente expressaram uma mudança nas práticas e como eles tinham adotado o jogo, esforços inclusivos, discussões ambientais e criado espaços e clubes de aprendizado em novos projetos/iniciativas.

O envolvimento da comunidade (8) só se relacionou com os resultados no empoderamento das crianças e foi um fator contribuinte encontrado principalmente na América Latina (5). A FUNILUZ (Colômbia) compartilhou como as famílias deram opiniões sobre as sessões/atividades e ajudaram a preparar lanches. A NEDUC (Brasil) conversou com os avós de uma criança que serviam como cuidadores, dando-lhes apoio emocional. A Ruleli (Colômbia) convidou pais e irmãos para experimentarem as atividades das crianças e compartilhou sobre os benefícios do programa. A Músicas de la Tierra (Colômbia) envolveu pais, mães e outros membros da família na música e na construção de instrumentos de percussão.

Conclusões sobre Crianças e Jovens

Mais da metade das declarações de resultados coletadas (64 de 123 resultados) descreveram mudanças entre crianças e jovens. Através desses resultados, vemos que a LtP ajudou crianças e jovens conectados aos programas das organizações parceiras da GFC a prosperarem e aproveitarem suas experiências de aprendizado. As principais mudanças observadas são que as crianças foram empoderadas, melhoraram seu desempenho acadêmico e fortaleceram os relacionamentos com outros (especialmente professores e pais).

Em ambientes escolares, a LtP empoderou crianças que anteriormente haviam sido excluídas (por razões pessoais, culturais ou socioeconômicas) a se destacarem academicamente e socialmente. Em outros ambientes de educação suplementar/não formal, as crianças ganharam confiança e um espaço seguro para se desenvolverem e explorarem. Isso as ajudou a superar obstáculos acadêmicos, aprender habilidades para a vida, se conectar positivamente com outras crianças e suas próprias famílias, e expressar suas identidades.

A participação ativa, os jogos educativos, os esportes e a expressão artística (incluindo elementos culturais/linguísticos locais) influenciaram essas mudanças. Outros fatores não relacionados à LtP, como ensino, abordagens relacionais, encorajamento, disponibilização

de recursos e criação de um ambiente positivo e seguro, também contribuíram para essas mudanças.

As crianças começaram a usar/fortalecer suas vozes, ajudando a moldar os próprios programas das organizações, levantando questões para a comunidade através de performances artísticas, e dois exemplos mencionaram crianças se manifestando em ambientes escolares públicos. Métodos de jogo e brincadeiras participativas, nos quais as crianças eram aceitas como eram (independentemente de marcadores sociais), colaboração e formas diversas de arte, jogos e esportes ajudaram as crianças a crescerem em liderança.

Observar essas mudanças em crianças e jovens convenceu outros atores da comunidade (e as próprias organizações parceiras da GFC!) do valor da LtP, e influenciou positivamente outros a apoiarem a LtP e a se envolverem em outras ações comunitárias.

Possíveis Lacunas e Fraquezas nos Dados

Como mencionado na seção de metodologia, destacar lacunas nos dados é problemático, dado que os resultados não representam um quadro abrangente de qualquer programa individual, nem são uma amostra aleatória, uma vez que avaliar abrangentemente o programa não foi a intenção da Jornada de Aprendizagem. No entanto, algumas lacunas nos dados - onde esperávamos encontrar mudanças - valem a pena ser mencionadas, pois são inconsistentes com os valores professados/supostos da GFC e/ou da LtP.

Embora tenha havido resultados descrevendo mudanças nos relacionamentos e mudanças com relação ao gênero, muito poucos descreveram o desenvolvimento de relacionamentos através de fronteiras étnicas ou religiosas, e portanto há poucas evidências neste conjunto de dados para apoiar a ideia de que o jogo, em grupos mistos, constrói respeito e promove a integração através de divisões étnicas/religiosas. Da mesma forma, não houve mudanças que mencionassem *explicitamente* perspectivas de gênero minoritárias (LGBTQ+).

Pontos-chave que as organizações podem aprender umas com as outras

Os seguintes exemplos de resultados, alguns dos quais foram elaborados como estudos de caso, exemplificam alguns destaques que podem ser um apoio para outras organizações na rede da GFC:

A GSK (Índia) tem alguns exemplos empolgantes de **defesa dos direitos à educação** - como crianças e comunidades tomaram medidas para obter oportunidades esportivas em escolas públicas, influenciaram métodos de ensino para se tornarem mais participativos e garantiram que recebessem os serviços educacionais de que precisavam em suas comunidades (AS506, AS507, AS508).

A integração da identidade cultural e como o jogo pode apoiar a transmissão, a recuperação e a valorização cultural só surgiram como parte dos resultados em poucos lugares. Novamente, considerando a intenção da GFC e das organizações de desenvolver

Maji Mazuri (Quênia) e Ekmattra (Bangladesh) têm ótimos exemplos de como **envolveram crianças em projetos comunitários**. Usando atividades lúdicas, as artes combinadas com educação sobre o meio ambiente, Maji Mazuri (AF405) transformou um lixão em um parquinho e ajudou sua comunidade a mudar seus hábitos de gerenciamento de resíduos. No Bangladesh, estudantes do ensino médio na Academia Ekmattra (AS401), conscientes dos problemas de falta de eletricidade na área de Mymensingh, tiveram a ideia de fazer algo sobre a situação e desenvolveram com sucesso um projeto de geração de eletricidade por fluxo de água, estabelecendo uma fonte de energia sustentável.

Criar espaços seguros para jovens e conexões intergeracionais foi especialmente forte na América Latina e várias organizações podem compartilhar exemplos disso. A FUNILUZ (Colômbia) envolveu tanto crianças quanto membros da família em atividades significativas (AM001, AM005). Cores do Amanhã (Brasil) abriu espaços seguros para crianças enquanto as mães recebiam ajuda. Eles usaram jogos, danças e xadrez para capturar o interesse tanto das crianças quanto dos pais (AM101, AM102, AM103, AM104, AM105). Ruleli (Colômbia) ajudou as crianças a se relacionarem com pessoas em seu ambiente (AM301) e deu aos pais a oportunidade de experimentar o que as crianças estavam fazendo (AM303). Na Músicas de la Tierra (Colômbia), meninos e meninas, assim como seus pais, praticavam música de chirimía juntos (AM401, AM404, AM407). Músicas de la Tierra criou espaços onde as crianças podiam se apresentar sem medo de cometer erros (AM408).

Changing Stories (Nepal) e Músicas de la Tierra (Colômbia) podem compartilhar histórias sobre como **colaboraram e apoiaram outros atores educacionais** para que a abordagem educacional ganhasse uso mais amplo e sustentável. Ambas as organizações trabalharam deliberadamente com professores e lideranças escolares, construindo confiança e relacionamentos, e foram capazes de influenciar suas decisões e práticas (AS101, AS104, AS105, AM405, AM406).

Sololotecas (Guatemala), FUNILUZ (Colômbia), Atoot (Nepal) podem compartilhar maneiras poderosas pelas quais as crianças se envolveram na **tomada de decisões** e cresceram em **liderança**. Os resultados descrevem meninas ensinando e dirigindo seus colegas de diferentes maneiras (AM004, AM502, AS005) e crianças representando outras crianças na comunidade na tomada de decisões (AM005, AM502).

LtP contextualmente relevante e conexão intergeracional (além de relacionamentos entre criança-pais/cuidadores), esperávamos ver mais desse tipo de mudança. Uma possível explicação para essas lacunas pode ser que os parceiros apenas tenham observado resultados que se encaixam na maneira como eles enquadraram seu trabalho como 'rendimento acadêmico', por exemplo, não contabilizando coesão social ou conexões intergeracionais como resultados.



Mudanças nos Prestadores de Educação

Figura 17: Principais mudanças entre prestadores de educação

Descrição das principais mudanças

Como esperado, há muito menos mudanças capturadas sobre os provedores de educação: 31 em comparação com 64 sobre crianças e jovens. Nesta seção, descrevemos essas mudanças, visualizadas na Figura 17, em mais detalhes, novamente analisando os principais agrupamentos de mudanças.

Adoção de abordagens LtP

De longe, a principal área de mudança - cobrindo mais da metade dos resultados sobre provedores de educação - é sobre a progressão dos provedores de educação **solicitando LtP (2), adotando LtP (15) e se conscientizando (2)** sobre LtP. Essas mudanças estão ocorrendo em todas as regiões, em 12 das organizações parceiras, sugerindo que isso ocorre comumente onde LtP é introduzido para professores e outros provedores de educação.

Cerca de um terço dessas mudanças trata de facilitadores de programas / voluntários / professores adotando os métodos dentro dos próprios programas, projetos e instituições de ensino das organizações. Isso é onde a mudança deve iniciar, mas cai em uma 'zona cinzenta' de se isso é estritamente um resultado (uma mudança em alguém *fora* do programa), apesar de ser uma indicação de que as abordagens baseadas em jogos são consideradas relevantes e estão ganhando força com voluntários do programa. (Por exemplo, AF005, AF102, AF203, AF206, AM206). Em dois casos, as mudanças foram vistas em ex-funcionários do projeto que agora trabalham em outros lugares, o que demonstra que ex-funcionários acreditam nos métodos e fizeram escolhas para continuar usando as abordagens de LtP em novos ambientes.

No entanto, muitos dos parceiros estão envolvendo ativamente outras instituições de ensino e estão vendo uma adesão positiva à abordagem e disposição para colaborar. Onde as organizações parceiras se conectaram com professores de instituições de ensino formais, eles parecem ser positivos em relação à abordagem, estão mudando suas próprias práticas de ensino e estão compartilhando as ideias com outros. Por exemplo:

- Desde 2021, as escolas parceiras do Move the World na área de Accra (Gana) começaram a envolver os alunos em atividades de aprendizado interativas e envolventes no dia a dia. (AF504 - MTW)
- Em março de 2023, 30 professores de 5 escolas públicas em Uganda, apoiados pela Community Focus International, adotaram o uso do jogo na sala de aula convencional. (AF304 - CFI)
- Em 2023, na Índia, os professores do Sabuj Sangha na escola Kishalaya Sishu Siksha Niketan começaram a compartilhar suas novas práticas de ensino e ideias com outros professores. (AS308 - SS)

Algumas das mudanças mais empolgantes são onde outros provedores de educação solicitaram ajuda e colaboraram com parceiros da GFC para implementar abordagens LtP:

- Em julho de 2023, o diretor da Guru Jajur Higher Secondary School convidou a Changing Stories (Nepal) para treinar seus professores em métodos de aprendizado baseados em jogos para que pudessem implementar isso por conta própria. O diretor usou o financiamento da escola para este treinamento. Uma rodada de treinamento já foi realizada. (AS 104/105 - CS, veja estudo de caso).
- Em setembro de 2023, na Índia, professores e estagiários do programa de formação de professores do governo pediram durante o Dia da Celebração dos Professores que a equipe do Sabuj Sangha fornecesse treinamento sobre os novos métodos de ensino e aprendizagem. (AS309 - SS)
- Equipes pedagógicas com diferentes formações educacionais trabalharam em aliança com a Ruleli (Colômbia) para apoiar 150 crianças que precisavam de apoio para cuidado e desenvolvimento. (AM302 - RUL)

Fornecendo oportunidades LtP

Uma outra progressão de engajamento é encontrada nos exemplos em que os provedores de educação começaram a colaborar com outros para **fornecer oportunidades de LtP (4)** e **criar materiais (2)** para apoiar a LtP. Os resultados mostram alguns sinais iniciais dessa mudança, por exemplo, o seguinte resultado da Community Focus International (Uganda):

- Pais, jovens e professores do projeto criaram um centro de jogos com materiais educativos feitos de material local. (AF301 - CFI)

O exemplo mais forte de um provedor de educação garantindo a execução da LtP é a mudança descrita pela GSK (Índia) em resposta a uma de suas escolas modelo, que é descrita com exemplos semelhantes no estudo de caso:

- Em 2018, o governo mudou metade da equipe de uma escola em resposta a pais que tomaram medidas pelos direitos educacionais de seus filhos quando os professores não estavam proporcionando uma educação adequada para seus filhos. Os pais observaram que as crianças estavam obtendo melhores resultados por meio das atividades esportivas e outras atividades lúdicas que foram fornecidas pela programação da GSK ao longo dos anos e tomaram medidas para pressionar o governo. (AS508 - Veja o caso da GSK)

Embora este seja um caso isolado, ele mostra o que pode acontecer quando organizações sociais, comunidades e governos colaboram para garantir que os direitos das crianças na educação sejam atendidos.

Relacionamentos melhorados

Há vários resultados sobre **relacionamentos fortalecidos (7)**, que na maioria das vezes mostram como os professores estão se relacionando melhor com outros professores e trabalhando com os alunos. Dois exemplos de Atoot (Nepal) e Move the World (Gana) destacam uma mudança no empoderamento de gênero e abordagens não violentas à disciplina:

- Professores de escolas públicas locais pediram ajuda a jovens funcionárias da Atoot, o que não é a norma cultural na área. (AS005 - AT)
- Desde 2021, em várias comunidades que tiveram programação do Move the World, pais e professores expressaram que mudaram seus métodos de disciplina, deixando de usar a vara ou outras formas de punição para outras formas não violentas modeladas por facilitadores do Move the World. (AF506 - MTW)

O que está contribuindo para essas mudanças?

Resultados descrevendo provedores de educação **adotando LtP** são apoiados por parceiros que **ensinam/capacitam (10)**, **ajudam com recursos práticos (4)**, **fazem networking/criação de redes (3)** ou por **outros resultados (3)**.

Quando os provedores de educação adotaram a LtP dentro dos próprios programas e espaços das organizações, um fator contribuinte comum foi a inspiração pela GFC e pelo treinamento em LtP que foi fornecido. No caso do resultado da Sabuj Sangha (AS306) na Índia, eles descreveram como, após o treinamento da GFC em 2023, eles discutiram com os professores sobre os motivos para a evasão/queda de desempenho acadêmico e começaram a criar materiais didáticos. Conforme eles passaram do ensino baseado em palestras e colocaram suas ideias em prática, viram os efeitos positivos das crianças brincando ao ar livre - aprendendo com músicas, jogos e até mesmo tendo um jardim escolar. Histórias semelhantes de inspiração dos próprios funcionários/voluntários das organizações parceiras da GFC foram encontradas na África Subsaariana (AF005, AF101, AF103, AF206). Através do processo de aprofundação dos resultados, os professores do Amos Youth Centre (Zâmbia) expressaram que ficaram relaxados e criativos quando usavam o jogo. Um comentário interessante da FUNILUZ (Colômbia) foi uma reflexão sobre o uso empolgante de um bicho de pelúcia no apoio ao desempenho acadêmico e à confiança de uma menina. Desde que a FUNILUZ soube que a menina não podia levar seu bicho de pelúcia para a escola porque criava um pouco de caos entre outros alunos, a FUNILUZ tem se debruçado em entender como é possível estabelecer ordem suficiente no uso de jogos e brincadeiras para que os espaços educacionais mais tradicionais também possam adotar esses métodos lúdicos.

Ao aprofundar o resultado da Músicas de la Tierra (Colômbia) sobre uma menina de 11 anos ajudada pela música (AM410), a equipe aprendeu sobre o desejo da professora de mudar suas próprias práticas, ao ver o efeito que LtP teve nas crianças de sua escola. Ela se inspirou no crescente interesse da criança na escola em um momento crucial da vida em que outras crianças estavam abandonando os estudos. A Músicas de la Tierra descreveu a maneira como eles se envolveram ativamente e colaboraram com os professores da escola e como isso pode ter contribuído para a mudança. A Músicas de la Tierra respeitou o trabalho dos professores da escola enquanto tentava fornecer conselhos sobre como criar ambientes mais lúdicos. A Músicas de la Tierra também organizou oficinas e treinamentos pedagógicos para incorporar a música como ferramenta educacional.

A contribuição da Changing Stories (Nepal) para os resultados AS104 e AS105 (veja o resumo do estudo de caso no Anexo 5), onde a Guru Jajur Higher Secondary School contratou dois ex-alunos da Changing Stories como professores do ensino fundamental e convidou e pagou por um treinamento em métodos baseados em jogos, mostra como uma série de atividades e esforços influenciou a mudança na liderança escolar para adotar a LtP:

- Em 2021, a Changing Stories treinou e orientou 2 jovens locais (bolsistas) que conseguiram causar um impacto significativo nos níveis de aprendizagem das crianças. Como parte de sua estratégia de sustentabilidade, a Changing Stories incluiu no Memorando de Entendimento com a escola que o diretor e os professores participariam das aulas pelo menos 3 vezes. Este diretor observou o aprendizado baseado em jogos da Changing Stories e até participou de alguns jogos. A Changing Stories mostrou deliberadamente ao diretor que as crianças que antes não conseguiam fazer adições básicas podiam fazer divisões de três dígitos no final do projeto. Embora a escola precise cuidar dos recursos de infraestrutura (sala de aula, iluminação, etc.), a Changing Stories forneceu os recursos de ensino e aprendizagem que a escola recebeu. Além dos cartões de palavras e outros materiais feitos pelas equipes da Changing Stories, os bolsistas (facilitadores) utilizaram muitas brincadeiras locais, como um jogo de elástico e jogos com pedras, e enfatizaram o trabalho em equipe nesses jogos.

Sabuj Sangha (Índia) descreveu como o **networking/criação de redes** na forma de envolvimento em um laboratório de educação e ações de *advocacy* (influência) contribuiu para seu resultado (AS309) sobre os professores do governo pedirem treinamento **(solicitando LtP)**.

Os próprios provedores de educação assumindo a responsabilidade pela **disponibilização** de recursos ou espaços foram apoiados pelas atividades de **networking/criação de redes (3)** e **engajamento comunitário (2)** dos parceiros.

O resultado da Ruleli (Colômbia) (AM302) descreve como fornecer um espaço e colaborar com outros profissionais influenciou o resultado de equipes pedagógicas com diferentes formações educacionais, trabalhando em aliança com eles para apoiar 150 crianças que necessitam de cuidado e desenvolvimento.

Os espaços e tipos de programas nos quais cada organização parceira operava contribuíram para o quanto os parceiros poderiam influenciar os provedores de educação. Com base em nossa compreensão limitada das organizações, e nas partes dos programas que eles nos descreveram, mapeamos os tipos de espaços na tabela abaixo.

Foco do projeto	Parceiros	Número de mudanças em provedores externos de educação*	Média por parceiro
Grupo de jovens/clube (educação não formal)	GSK, Atoot, AYC, Maji Mazuri, Starters Technology, NCL, FUNILUZ, Músicas de la Tierra, Sololotecas, Ruleli, Cores do Amanhã, NEDUC	5	0.4
Prestação de serviço (as próprias escolas dos parceiros)	Ekmattra DESH Maji Mazuri Starters Technology	0	0
Prestação de serviço com abordagem de modelagem	GSK Sabuj Sangha	3	1.5
Apoio escolar (parceiros que operam em colaboração com escolas)	Changing Stories Move the World CFI	9	3

* Excluindo equipe/professores/voluntários do próprio projeto

Esses parceiros que se concentram em modelar e apoiar escolas (inevitavelmente) tendem a mostrar mais impacto nos provedores de educação. Músicas de la Tierra é a exceção, o que pode ser atribuído à sua colaboração próxima com as escolas em seu programa.

Resultados Gerais

As experiências pessoais de engajamento em LtP afetaram os provedores de educação o suficiente para mudar suas práticas; o jogo não afetou apenas as crianças ou jovens. Nestes contextos, modelar e participar do jogo se opuseram às práticas tradicionais e às expectativas dos pais e professores, então houve um elemento de risco mencionado por vários parceiros. Enquanto alguns parceiros têm usado métodos baseados em jogos ou aprendizagem baseada em experiências por um longo tempo, os dados mostram mudanças em como os funcionários e voluntários das organizações parceiras da GFC se engajaram confiantemente no jogo e forneceram oportunidades à LtP. Várias organizações expressaram seu compromisso com métodos baseados em jogos a partir dos efeitos que estão vendo e expressaram o desejo de dar passos adicionais.

Embora não declaradas como resultados, ouvimos como a própria equipe das organizações que atua como provedores de educação se conectou e se conectou à comunidade por meio de atividades relacionadas à LtP. Em todas as três regiões, esses provedores de educação convidaram pais para atividades, festivais e produções - muitas

vezes envolvendo as artes e experiências de LtP. Além disso, muitos dos atores educacionais das organizações, especialmente na Ásia e na África Subsaariana, tiveram algum envolvimento com membros da comunidade em colaboração e discussão.

Onde os professores locais e a liderança escolar mostraram interesse ou adotaram a metodologia LtP, vários fatores desempenharam um papel; observar ou experimentar LtP junto com treinamento, fornecer recursos, networking/criação de redes e ver os efeitos de outros resultados ajudaram (por exemplo, mudanças em crianças). Em um caso de mudança na liderança escolar, definir a expectativa de que líderes e professores observassem as atividades desempenhou um papel importante.

Há casos de provedores de educação fornecendo recursos ou oportunidades para LtP e construindo ou mudando relacionamentos, mas ainda não há muitas evidências de uma mudança generalizada de práticas de LtP ou disponibilização de recursos para LtP. O quanto os provedores de educação foram influenciados depende muito do desenho do programa - alguns parceiros se concentram na prestação de serviços, enquanto outros têm mais uma abordagem baseada em direitos e desejam influenciar outros provedores de educação e sistemas. Dois parceiros têm escolas modelo onde se vincularam intencionalmente a outros provedores de educação. Aqueles que projetaram seus programas para influenciar atores de mudança no sistema provavelmente também construíram relacionamentos com eles para saber de mudanças nos provedores de educação. Dados os impactos positivos que o jogo está causando, mais organizações devem explorar maneiras de - mesmo que de forma pequena - influenciar o sistema educacional de forma mais ampla, aprendendo com o que outras organizações conseguiram alcançar.

No nível do ecossistema educacional, os resultados e casos compartilhados por GSK (Índia) e Changing Stories (Nepal) mostraram como o jogo poderia alterar o status quo (contexto atual); no caso da GSK, isso foi feito em colaboração com membros da comunidade e no Changing Stories foi feito principalmente dentro do sistema escolar. A influência mais ampla nos ecossistemas educacionais em que as organizações operam esperançosamente pode continuar e se expandir, por exemplo, com a Músicas de la Tierra, onde em colaboração com outros atores da comunidade, eles estão fazendo advocacy por mudanças que podem potencialmente alcançar atores de nível nacional que afetam a educação. Outros parceiros têm uma experiência com LtP que poderia servir como base para uma influência mais intencional com outros provedores de educação para expandir a adoção de LtP em seus respectivos ecossistemas educacionais.



Mudanças na Comunidade em Geral

Figura 18: Principais mudanças entre atores da comunidade em geral

Descrição das principais mudanças

Houve 35 resultados sobre mudanças mais amplas na comunidade; no entanto, ao contrário dos provedores de educação, estes cobrem uma gama mais abrangente de mudanças. Uma análise de rede simples foi feita com os códigos principais (mencionados três ou mais vezes) para ajudar a mostrar as conexões entre eles (Figura 19). Nesta seção, descrevemos mais profundamente os principais temas nos dados.

Aprovação (10)

Uma mudança frequente descrita foi que os pais e outros membros da comunidade agora estão incentivando seus filhos a participar de atividades/programas de LtP. Isso muitas vezes contrasta com o ceticismo anterior sobre o jogo, mas, ao verem os benefícios, agora estão apoiando, expressando apreço e recomendando que outros envolvam seus filhos em programas de LtP.



Figure 19: Agrupamento mostrando relações entre o engajamento comunitário e outros códigos

Engajamento (15) e Compromisso (4) dos pais e membros da comunidade

Estreitamente ligado à aprovação está o engajamento e compromisso da comunidade, onde os pais e membros da comunidade agora estão se envolvendo nos programas das organizações parceiras e na educação de seus filhos. Várias dessas mudanças são significativas, pois ocorreram em contextos onde a educação não é priorizada ou onde as crianças não receberam seus direitos educacionais devido à estigmatização (por exemplo, uma criança com Síndrome de Down). Embora muitas dessas mudanças sejam pequenas, elas indicam que os pais estão mostrando um maior interesse na educação de seus filhos ao:

- ajudar seus filhos a irem para a escola/atividades extracurriculares,
- comparecer e participar de atividades escolares/programas,
- participar de reuniões de pais e professores,
- ajudar em eventos (por exemplo, eventos esportivos e apresentações)
- fazer pequenas contribuições materiais para a educação de seus filhos (por exemplo, roupas esportivas)
- usar métodos que aprenderam no programa em casa.

Ação Comunitária Ampliada

11 resultados relacionados à comunidade **oferecendo oportunidades de educação**. Em cinco dos resultados, atores da comunidade **forneceram espaços** para o jogo criando parquinhos, instalações de pré-escola e espaços de treinamento (AS203 - DESH, AF305 - CFI, AF301- CFI, AF408 - MM, AM401-MT). Os seis resultados restantes mostram como os

atores da comunidade foram envolvidos de diferentes maneiras na **mobilização e defesa** do jogo e de recursos para apoiar o jogo:

- Membros da comunidade em três comunidades na Índia pressionaram o governo para integrar metodologias de aprendizagem prática e trabalho experimental nas salas de aula. (AS506 - GSK)
- Em maio de 2023, parceiros e benfeitores apoiaram o programa de alimentação escolar da Maji Mazuri (Quênia) no Teatro Nacional do Quênia através da compra de ingressos e doações. (AF 401 - MM)
- Em abril de 2022, mães e professores na escola KSS na aldeia de Nandakumarpur, na Índia, começaram a trabalhar juntos para encontrar soluções para tornar a escola um lugar seguro para as crianças. (AS311 - SS)
- Um líder comunitário local mobilizou comunidades e professores para participarem do programa Músicas de la Tierra (Colômbia), influenciando engajamento comunitário e coordenando eventos. (AM403 - MT)
- Uma família organizou uma associação de pais para organizar música escolar e obter recursos para isso em relação ao programa Músicas de la Tierra (Colômbia). (AM402 - MT)
- Um governo local tomou a iniciativa e colaborou com Músicas de la Tierra (Colômbia) para defender a construção de uma escola pública de música. (AM411 -MT)

Questões ambientais

Outros aspectos do desenvolvimento comunitário nos resultados tocaram em **questões ambientais**, que os programas integraram em sua abordagem de brincadeira. Quatro resultados descrevem como:

- membros da comunidade no contexto da FUNILUZ (Colômbia) participaram de uma loja de segunda mão (brechó), administrada por jovens, apoiando uma "economia circular" para ajudar famílias com dificuldades financeiras. (AM003 - FUN)
- membros da comunidade no contexto da Atoot (Nepal) foram afetados pela mensagem dos jovens sobre o ambiente/saneamento local. (AS006 - AT)
- membros da comunidade que vivem nos bairros pobres de Mathare, no contexto da Maji Mazuri (Quênia), começaram a separar e descartar lixo adequadamente (AF406 - MM)
- um facilitador do projeto relacionado ao Move the World (Gana) iniciou seu próprio jardim sustentável. (AF501 - MtW)

Mudanças culturais e relacionais

Doze dos resultados sugeriram algum tipo de mudança cultural e relacional, muitos dos quais são o inverso das mudanças já descritas entre crianças e jovens, por exemplo, membros da comunidade agora estão:

- encorajando e apoiando meninas, especificamente 3 resultados da Atoot (Nepal)

- participando da educação, especialmente em grupos étnicos onde a escolarização não foi considerada relevante em sua cultura no passado, por exemplo, DESH (Bangladesh) e Sabuj Sangha (Índia)
- capazes de se comunicar com seus filhos surdos e cegos, especificamente Amos Youth Centre (Zâmbia)

Dois resultados afirmaram mudanças em formas violentas de disciplina. Em um deles, a polícia reduziu/parou de bater em crianças nas favelas mesmo durante um período de tumultos e outras violências na comunidade (AF407 - MM). No entanto, essa mudança é enquadrada em termos de comportamento juvenil melhorado e não explicitamente ligada a uma mudança nas atitudes da polícia. No segundo, pais e professores expressaram que mudaram os métodos de disciplina (AF506 - MtW), mas nenhuma mudança comportamental concreta foi observada para verificar a opinião deles.

Uma história transformadora

Uma história transformadora do Cores do Amanhã (Brasil) destacou como uma mãe que havia sofrido violência doméstica e depressão conseguiu mudar sua vida e encontrar esperança (AM102 - CdA). Seus filhos começaram a participar do espaço recreativo criado pela organização, permitindo que a mãe se concentrasse em sua própria participação e restauração. Hoje ela está ensinando outros grupos de mulheres usando sua própria história e experiências e está gerando renda trançando cabelos. Essa história é explorada mais detalhadamente no estudo de caso.

O que tem contribuído para essas mudanças?

Dentre os 123 resultados, os seguintes códigos de LtP foram os mais comumente usados para descrever a contribuição dos parceiros para mudanças nos atores da comunidade: expressão artística (9), brincadeira educativa (8), participação (8), alegre (7), criativo (7) e esportes e movimento corporal (7).

Fatores além da brincadeira que contribuíram para as mudanças nos atores da comunidade foram: ensino/formação/sensibilização (15), engajamento comunitário (15), ajuda com recursos (11), outros resultados (7), ambiente (7) e inspiração (6).

Cada resultado parece ter sua própria história e muitas vezes uma combinação de vários fatores. Em nossos dados dos resultados, não vimos um padrão claro de certos tipos de brincadeiras ou outros fatores contribuindo para certos tipos de resultados em atores da comunidade, exceto para resultados marcados como mudança cultural (10), todos encontrados no Sul da Ásia. Para esses resultados descrevendo uma mudança cultural na comunidade, o engajamento comunitário (7) foi o fator contribuinte mais claro, embora os elementos de LtP tenham variado. Atoot (Nepal), DESH (Bangladesh), Sabuj Sangha (Índia) e GSK (Índia) empregaram diversas estratégias para o engajamento comunitário que claramente contribuíram para as mudanças culturais. Essas estratégias incluíram apresentações, esportes e métodos lúdicos em combinação com reuniões e outras formas

de interações com pais e membros da comunidade. Além disso, o reconhecimento pelas comunidades dos resultados positivos nas crianças contribuiu para a mudança cultural.

Resumo dos Resultados

Os resultados obtidos pintam um quadro de membros da comunidade, especialmente pais e cuidadores, tornando-se mais receptivos à brincadeira e mais engajados e comprometidos em apoiar as crianças em suas atividades. Atitudes negativas sobre os jogos e a brincadeira mudaram, e agora as comunidades estão começando a mostrar entusiasmo, construindo um movimento local para a LtP. Mudanças nos relacionamentos e na cultura na comunidade permitiram que crianças anteriormente excluídas se beneficiassem da educação e de outras iniciativas do programa. Os membros da comunidade também se envolveram em ações e advocacy pela educação e participaram da melhoria do ambiente. Um caso descreveu a transformação na vida de um dos pais.

Pais, outros membros da família, um líder comunitário local, um governo local e membros da comunidade em geral (por exemplo, em uma área de "favela" e em uma área afetada por conflitos) mudaram por causa de uma variedade de métodos de LtP e outras formas que as organizações parceiras forneceram recursos e se envolveram com eles, os informaram, construíram relações com eles e proporcionaram um ambiente positivo. Muitas vezes, os resultados nos membros da comunidade estavam diretamente relacionados aos resultados positivos nas crianças.

Os parceiros no Sul da Ásia buscaram intencionalmente impactar comunidades de forma mais ampla e seu engajamento se relacionava principalmente com a educação das crianças. Na África Subsaariana, os resultados na comunidade descrevem mudanças principalmente nos pais, exceto pela Maji Mazuri (Quênia) que teve resultados mais amplos na comunidade para além da educação. Na América Latina, houve atividades de programa projetadas para envolver os pais; os resultados entre eles eram principalmente sobre pais individuais que estavam mudando.

As organizações parceiras que se concentravam principalmente na prestação de serviços muitas vezes tinham pouco conhecimento do impacto que estavam causando nas comunidades. A Jornada de Aprendizagem revelou resultados que as organizações anteriormente não estavam cientes e alguns foram especialmente inspirados pelo processo de buscar perspectivas da comunidade e acompanhar os resultados. Na América Latina, Músicas de la Tierra explicou como eles também, como parceira da GFC, haviam mudado e descoberto seu potencial de influência mais amplo. "Inicialmente, não tínhamos ideia do impacto na comunidade! Para nós, era apenas um projeto, mas ao alcançar esses resultados de forma acidental, queremos usar isso para fazer advocacy." Os resultados que viram nas crianças através da música e sua abordagem ao trabalhar com as crianças inspiraram professores, membros da comunidade e a própria organização parceira. Além de se reunirem com alguns membros do Ministério da Educação, eles planejam se encontrar com alguns senadores para explicar sobre a transformação que pode ocorrer por meio da LtP.

Conclusões e Ideias a Considerar

Uma visão geral

A principal cadeia de resultados (ou sequência de eventos) que vemos nos dados trata de como a integração do jogo em espaços educacionais capacitou e transformou crianças (e às vezes outras pessoas ao mesmo tempo) que passaram a influenciar outras crianças, pais, famílias e professores. Observar essa mudança inspirou os atores locais e os próprios parceiros da GFC, que se convenceram do valor da LtP. Em algumas instâncias, crianças e jovens tomaram medidas para influenciar a comunidade mais ampla por meio de apresentações, ações de advocacy (influência) e inovação.

Nessa sequência de eventos, os dados da Jornada de Aprendizagem constroem um caso sólido de capacitação das crianças, desempenho acadêmico e novos relacionamentos. Existem algumas histórias de resultados descrevendo efeitos mais amplos em famílias, em ambientes escolares e na comunidade.

Embora as organizações tenham usado o jogo e a brincadeira em certa medida, eles frequentemente mencionaram o encontro das organizações parceiras do CEToC como uma inspiração, onde as organizações experimentaram pessoalmente o jogo e foram conectados à rede. As organizações integraram a LtP em seus próprios programas e enfatizaram elementos específicos para seus contextos. A abordagem da GFC de encorajar as expressões locais de LtP a emergir contribuiu para a diversidade e a eficácia das abordagens baseadas em jogos.

Relação com a definição de LtP dos parceiros

Os dados reunidos na Jornada de Aprendizagem ressoam bem com a forma como as organizações parceiras definem a LtP. Esportes e movimento corporal, assim como expressão artística, surgiram claramente nos dados da Jornada de Aprendizagem, mas não necessariamente seriam formas de *jogo* sem as características amigáveis para as crianças, divertidas, envolventes e participativas que são destacadas na definição de LtP dos parceiros da GFC, e que também vimos nos dados da Jornada de Aprendizagem. As organizações comunicaram essas experiências como jogo e estas devem ao menos ser notadas como uma via para a mudança ocorrendo por meio da LtP. Todas as palavras na nuvem de palavras podem ser encontradas nos dados da OH.

A definição de LtP das organizações parceiras da GFC contém palavras que descrevem a experiência real do jogo, ao mesmo tempo em que usa palavras que esperamos estar



Figura 20: A definição de LtP pelas organizações parceiras da GFC

relacionadas ao futuro - impactante, esperança, empoderamento e transformadora. Como a OH se concentra no comportamento visível concreto, essas palavras não foram usadas para codificação da contribuição da LtP, mas ressoam bem com o entusiasmo e as conclusões destacadas pelos parceiros ao descrever os dados qualitativos reunidos na Jornada de Aprendizagem.

Com base nas mudanças destacadas nos dados, sugerimos as seguintes edições na definição de LtP das organizações parte do CETOc:

- Ampliar o **empoderamento**. O empoderamento foi um tema importante entre os resultados afetados pela LtP.
- Adicionar **relacionamentos**, já que os relacionamentos foram desenvolvidos e fortalecidos por meio das experiências de LtP.
- Adicionar o **desafio de normas**. Embora isso possa não ser verdade para todas as experiências de LtP, é bom pensar em como o jogo cria um ambiente seguro para desafiar normas culturais restritivas.
- Adicionar **inspirador**. LtP inspirou crianças a ajudar outras crianças, e as mudanças nas crianças inspiraram ainda mais mudanças em seus professores e outros membros da comunidade.

Relação com a definição de LtP da LF e links teóricos

Já destacamos que as formas de jogo de LtP das organizações e os seus resultados se relacionam bem com as cinco características de LtP da LF, bem como as cinco habilidades identificadas como parte do desenvolvimento holístico delineado no artigo *Learning through play: a review of the evidence*, "Aprendendo através do jogo: uma revisão das evidências" (Zosh, et al, 2017)⁶. No artigo posterior sobre *Learning through play and the development of holistic skills across childhood* "Aprendendo através do jogo e o desenvolvimento de habilidades holísticas ao longo da infância" (Zosh, et al, 2022)⁷, os autores enfatizam a necessidade de aprender mais sobre "habilidades holísticas e sub-habilidades de uma maneira mais integrada", "o papel dos adultos na aprendizagem das crianças através do jogo", "o impacto nas crianças em idade escolar primária e mais velhas" e "em diferentes contextos culturais e sociais". Embora não seja um estudo longitudinal nem um projeto de pesquisa extensivo, a Jornada de Aprendizagem proporcionou uma oportunidade para lidar com os tópicos que os autores afirmam que precisavam ser explorados, indo além do ambiente formal da sala de aula e descrevendo as habilidades e autonomia/agência das crianças de maneira mais integrada, assim como a autonomia/agência dos adultos ao redor delas.

⁶ Zosh, et al. (2017). Learning through Play: A review of the Evidence. Fonte: Learning-through-play_web.pdf

⁷ Zosh, et al. (2022). Learning through Play and the Development of Holistic Skills Across Childhood. Fonte: https://cms.learningthroughplay.com/media/kell5mft/hs_white_paper_008-digital-version.pdf

Teorias posteriores enfatizam a interconexão de habilidades no desenvolvimento holístico de uma criança e como essas habilidades precisam abranger vários domínios (Zosh, et al, 2017). Os estudos de caso desta Jornada de Aprendizagem mostraram que as organizações ofereceram formas de jogo em ambientes seguros e de apoio que impulsionaram uma variedade de habilidades adequadas ao seu mundo e atravessaram vários espaços em suas vidas.

Ideias a Considerar

Olhando para frente, aqui estão algumas ideias para a GFC e seus parceiros considerarem, aproveitando a experiência e aprendizado deste processo.

Aprendendo com as descobertas:

- A GFC e as organizações parceiras buscam enfrentar a desigualdade e exclusão sistêmicas; isso exigirá um desenvolvimento adicional de relacionamentos através de divisões culturais/sociais. As organizações devem explorar como a LtP (e outros fatores) podem **construir pontes e inspirar relacionamentos entre as divisões** presentes nas comunidades onde trabalham.
- As organizações devem, no **desenho** de seus trabalhos, considerar como as organizações da sociedade civil podem **se conectar e influenciar os provedores de educação** governamentais para apoiar uma mudança mais ampla no nível do sistema em direção à LtP.
- Considerar como mais projetos podem desempenhar um papel na **transmissão cultural e nas conexões intergeracionais**.

Aprendendo com o processo:

- Agora que as organizações parceiras já têm experiência em documentar resultados como mudança comportamental em atores sociais, elas podem **manter os balões temáticos como um enquadramento** e ferramenta de comunicação para monitorar regularmente a mudança nessas áreas. A FUNILUZ mostrou como o uso de marionetes ajudou a gerar novas conversas com crianças. Os parceiros da GFC podem **encontrar maneiras criativas de aprender sobre mudanças com as crianças**, e as marionetes podem potencialmente apoiar a colheita de resultados entre elas.
- Alguns parceiros da GFC valorizaram profundamente a oportunidade de alcançar outros atores para ouvir suas perspectivas. A GFC pode trabalhar com as organizações para **mapear os agentes** que podem ser influenciados por seu trabalho e explorar maneiras simples de ouvi-los e envolvê-los em direção à sua visão.
- Dado o compromisso da GFC em apoiar o compartilhamento e aprendizado entre seus parceiros, **usar processos participativos para explorar as estratégias, experiências, desafios e resultados destacados nos estudos de caso**.

Apêndices

Anexo 1: Questões da Jornada de Aprendizagem

Definindo o escopo e foco da Jornada de Aprendizagem

A Jornada de Aprendizagem pretende entender:

- O que acontece quando o 'aprendizado através do jogo' (apoiado e fomentado pelos parceiros da GFC) é usado em comunidades?
- Como os parceiros da GFC têm contribuído para essas mudanças?

'O aprendizado por meio de brincadeiras' está sendo deixado em aberto para definição, e está sendo explorado pela GFC e parceiros (com referência à definição da Fundação LEGO) que estão trabalhando para uma definição que possa ser usada na análise.

Estruturando a Colheita de Resultados

Ao utilizar um processo de Colheita de Resultados com os parceiros da GFC, o aprendizado se concentrará em:

- **A contribuição das organizações parceiras da GFC.** Estamos apenas buscando resultados relacionados à influência das organizações parceiras da GFC.
- **A definição de resultados** - mudança comportamental em um ator social à qual contribuimos - nos ajudará a focar em resultados em vez de opiniões, teorias ou sentimentos durante a coleta do conjunto inicial de resultados.

Além disso, o processo de OH se concentrará em:

- **Três domínios de atores.** As sessões incentivarão os parceiros a analisar o que acontece entre crianças/jovens, provedores de educação e outros na comunidade. Os parceiros podem não trabalhar diretamente com todos os três domínios, mas serão solicitados a pensar em quaisquer mudanças concretas que estejam cientes. A maioria das mudanças pode ser esperada entre crianças/jovens de 6 a 12 anos (ênfase da CEToC), mas a Jornada de Aprendizagem analisará as mudanças entre crianças/jovens de todas as idades.
- **Significado:** Dadas as restrições de tempo, incentivaremos os parceiros a se concentrarem em escrever 4-6 resultados que considerem significativos. Ao nos concentrarmos na importância, não estamos obtendo todos os possíveis resultados 'alcançados', mas sim aqueles resultados que melhor apoiarão a aprendizagem coletiva. Somente declarações de resultado completas serão usadas para análise.

Perguntas para Aprofundar...

- Antes de mergulhar mais fundo, explore com os parceiros e a GFC: Quais resultados valem a pena escrever/explorar mais para aprofundar?
- Qual foi a história/jornada/processos e múltiplas causas que levaram ao resultado? (inclua fatores e condições positivos e negativos, atores envolvidos)

- O que pode ser aprendido com isso?
- Além de quaisquer outras perguntas específicas identificadas pelas organizações parceiras e pela GFC relacionados a resultados específicos ou a um conjunto de resultados.

Perguntas para a construção de significado:

Duas perguntas de resumo para construção de significado são: 1) O que podemos aprender com a Jornada de Aprendizagem? e 2) No que queremos agir seguindo em frente? (perspectivas da GFC e dos parceiros)

Em nossos próprios contextos/papéis como GFC, como organizações parceiras, ou como comunidade de prática dentro da rede GFC, discutir o que é significativo a partir de nossas próprias perspectivas:

- Afirmações, ideias, inspirações para expandir ou experimentar em nossos próprios contextos/papéis seguindo em frente
- Fatores/desafios a evitar ou a enfrentar

Perguntas para análise

O conjunto seguinte de perguntas dão suporte à análise após os dois ciclos de exploração de resultados - colheita de resultados e entrevistas de "aprofundamento" focadas nos 15-25 resultados selecionados. Esperamos encontrar padrões de resultados (por exemplo, quem está mudando, tipos de mudança, locais de mudança), padrões de contribuições (por exemplo, abordagens, métodos, inovações) e destaques que valem a pena explorar e compreender. Algumas das análises serão feitas com os parceiros e algumas análises serão apresentadas a eles para comentários adicionais e construção de significado devido a limitações de tempo.

A seguir apresentamos um conjunto preliminar de perguntas a serem finalizadas com a GFC depois de termos o conjunto de resultados para enfatizar a análise mais útil. Estas perguntas são derivadas do que pessoalmente achamos que são lentes úteis em um processo de Colheita de Resultados combinado com perguntas específicas do Termo de Referência. Acreditamos que as questões de enquadramento e processo de CR acima fornecerão dados que podem nos ajudar a explorar as questões de análise abaixo. Com o enquadramento amplo e o processo participativo descrito acima, não podemos garantir a quantidade de dados em qualquer questão de análise.

Crianças/jovens

Da análise dos resultados:

- De que maneiras vemos que crianças/jovens estão prosperando devido à aprendizagem por meio do brincar dentro de ambientes educacionais? Como eles conseguem se expressar, questionar ou advogar/influenciar?
- De que maneiras as crianças/jovens estão prosperando devido à aprendizagem por meio do brincar fora dos ambientes educacionais (por exemplo, cura de traumas,

enfrentamento da crise climática, inspirando protestos, promovendo equidade)? Como eles conseguem se expressar, questionar ou advogar/influenciar?

- Como os resultados se relacionam com a definição de aprendizagem por meio do brincar co-criada pelos parceiros?
- Como os resultados se relacionam com a definição de aprendizagem por meio do brincar da Fundação LEGO?

Da análise da contribuição dos parceiros:

- Que formas de jogo vemos ajudando as crianças a prosperar - dentro e fora dos ambientes educacionais?
- Quais abordagens, espaços e metodologias apoiaram esses resultados?
- Quais métodos estão ligados a resultados sobre o empoderamento dos jovens? Métodos focados em arte, memória, história não dominante e cultura desempenham um papel significativo?

Agentes no ambiente educacional

Da análise dos resultados:

- Quem nos ambientes educacionais (influenciados pelas organizações parceiras) está mudando devido à aprendizagem por meio do brincar?
- Quais tipos de resultados dentro da educação a aprendizagem por meio do brincar está contribuindo? (Identifique cadeias de resultados quando existirem)
- Como os atores no ambiente educacional estão se conectando com a comunidade através da aprendizagem por meio do brincar?

Da análise da contribuição dos parceiros:

- O que parece ter influenciado a mudança nos atores da educação?

Outros na comunidade

Da análise dos resultados:

- Quem mais na comunidade está mudando devido à aprendizagem por meio do brincar?
- Em que locais geográficos/tipos de projetos parece ocorrer mudanças em nível comunitário?
- Que tipos de resultados além da educação a aprendizagem por meio do brincar está contribuindo? (Quem mais além das crianças mudou? Identificar cadeias de resultados quando existirem)

Da análise da contribuição dos parceiros:

- Como a integração do jogo na educação perturba o status quo, dentro do ecossistema educacional e para fora na comunidade e na sociedade?

Revisão de todo o sistema de agentes

- O que podemos aprender com as interações/relacionamentos entre indivíduos, organizações e comunidades e possivelmente entre locais?
- Como a integração do jogo na educação perturba o status quo, dentro do ecossistema educacional e para fora na comunidade e na sociedade?

Anexo 2: Cronograma aproximado das atividades da Jornada de Aprendizagem

Datas são de 2023 - 24

Data	Atividade
18 Set - 8 Out	Leitura de contexto, planejamento e preparação
9 Out - 20 Out	Sessões online com os parceiros
7-17 Nov	Entrevistas com os parceiros para refinar as declarações de resultados
17 - 29 Nov	Limpeza dos resultados, codificação inicial e preparação para a compreensão
30 Nov - 12 Dez	Sessões iniciais de compreensão com os parceiros.
5 Dez - 26 Jan	Entrevistas com os parceiros, elaboração e verificação de casos.
29 Jan - 10 Fev	Limpeza da codificação e dados de fundamentação, análise e redação do relatório

Anexo 3: Organizações Parceiras Participantes

Nome da organização	Código de Dados	País	Região	Palavras Chave	Descrição Resumida
Maji Mazuri	MM	Kenya	África Subsaariana	Educação através do esporte e das artes expressivas/criativas	Maji Mazuri ajuda as pessoas a escaparem da pobreza e se tornarem indivíduos prósperos, fornecendo a base necessária por meio da educação e apoio para crianças, jovens e famílias.
Na Tubelenge Children's Library	NCL	Zâmbia	África Subsaariana	Alfabetização através de biblioteca comunitária	A Tubelenge Children's Library oferece serviços de biblioteca móvel, leitura complementar e jogos para alunos de escolas densamente povoadas, mas mal equipadas.
Amos Youth Project	AYC	Zâmbia	África Subsaariana	Alfabetização baseada em LTP, matemática, ciências, arte	AYP capacita os jovens em comunidades periurbanas por meio da educação e do desenvolvimento de liderança para quebrar o ciclo de pobreza em suas comunidades.
Community Focus International	CFI	Uganda	África Subsaariana	Alfabetização/crianças com necessidades especiais	CFI capacita comunidades vulneráveis, pessoas com deficiência e seus cuidadores por meio de dispositivos de mobilidade assistiva e educação básica alternativa.
Move the World	MTW	Gana	África Subsaariana	Música/aprendizagem experiencial	MTW utiliza os Objetivos de Desenvolvimento Sustentável como uma ferramenta para promover o amor pela aprendizagem nas escolas.
Starters Technology	ST	Gana	África Subsaariana	STEM	Starters Tech alavanca a tecnologia para ajudar as crianças a explorarem seu potencial em STEM, incluindo livros de histórias para crianças, bootcamps e sessões de mentoria escolar ou domiciliar.
Ruleli	RUL	Colômbia	América Latina	Artes e cultura, educação antirracista, música, empoderamento juvenil, crianças com deficiência	Programas de teatro, dança e artes criativas, além de ajuda nos deveres de casa/construção de habilidades, para crianças de todas as habilidades.
FUNILUZ	FUN	Colômbia	América Latina	Empoderamento de meninas, educação menstrual, educação política	Funiluz cria oportunidades e mentora meninas para se tornarem líderes de suas próprias vidas, desenvolvendo seus talentos, pensamento crítico e projetos sociais pessoais, para que no futuro sejam mulheres que contribuam positivamente para as novas gerações a partir de sua própria condição e exemplo de vida.
Músicas de la Tierra	MT	Colômbia	América Latina	Música/aprendizagem experiencial	Escola de música itinerante que ensina instrumentos e estilos tradicionais em comunidades rurais e indígenas. Músicas de la Tierra inspira os jovens por meio da educação musical lúdica que amplia seus horizontes e os capacita a enfrentar os desafios da vida com criatividade e raízes culturais fortes.
Cores do Amanhã	CdA	Brazil	América Latina	Desenvolvimento infantil/empoderamento juvenil através do esporte, artes, dança, música e cultura	Atividades extracurriculares para crianças focadas em esportes, artes, dança, artesanato e muitas outras.

NEDUC	NED	Brazil	América Latina	Alfabetização, empoderamento juvenil, educação antirracista	Programa de tutoria após a escola para crianças focado em jogos e artes.
Sololatecas	SOL	Guatemala	América Latina	Aprendizagem baseada em jogos	Projeção e facilitação de oficinas com crianças, adolescentes e jovens sobre questões de autoestima, equidade de gênero, direitos das mulheres indígenas e prevenção ao casamento precoce e forçado e à violência contra as mulheres.
Atoot	AT	Nepal	Sul da Ásia	Esportes (futebol), aprendizagem socioemocional e educação	Atoot Nepal trabalha no distrito de Kapilvastu e Lumbini, no Nepal, para capacitar meninas por meio do esporte e da educação. Usando o futebol como ferramenta de desenvolvimento e em parceria com escolas, Atoot cria oportunidades para construir confiança, liderança, trabalho em equipe e habilidades sociais para meninas, enquanto trabalha com famílias e membros da comunidade para conscientizar sobre a importância da educação das meninas.
Changing Stories	CS	Nepal	Sul da Ásia	Desenvolvimento e empoderamento juvenil, ECD através da alfabetização e do jogo	Changing Stories Nepal está sediada no distrito do extremo oeste de Dang, onde trabalha por meio de escolas governamentais para realizar programas de educação baseados em jogos e experiências em coordenação com líderes jovens locais, que por sua vez recebem treinamento e uma bolsa para trabalhar com crianças e professores de escolas governamentais como uma forma de desenvolver o talento e o emprego local junto com a educação de qualidade.
Gramni Shiksha Kendra Samiti	GSK	Índia	Sul da Ásia	Trabalhando com comunidades nômades em aprendizagem baseada em jogos (STEM, teatro fórum, recursos indígenas)	A GSK trabalha para melhorar o acesso à educação infantil de qualidade em vilarejos rurais em Ranthambore, com crianças de tribos nômades, tribos não reconhecidas e comunidades de moradores da floresta, por meio de métodos centrados na criança, participativos e baseados em jogos para reformar o ecossistema educacional e torná-lo mais qualitativo.
Sabuj Sangha	SS	Índia	Sul da Ásia	Escola modelo conectada ao currículo governamental em área remota propensa ao tráfico	Sabuj Sangha administra uma escola modelo baseada em jogos e nutre a ideia de aprendizado alegre em uma área que é um centro de tráfico humano. Sua escola residencial para crianças resgatadas do trabalho infantil fornece educação adequada à idade e ajuda a integrar as crianças ao sistema formal.
Development of Educational Service for Human (DESH)	DESH	Bangladesh	Sul da Ásia	Educação, empoderamento juvenil, comunidade desfavorecida, crianças com necessidades especiais, programa pré-escolar	DESH trabalha para garantir a educação de crianças desfavorecidas usando métodos de aprendizagem alegre para promover direitos iguais à educação na sociedade.
Ekmattra	EK	Bangladesh	Sul da Ásia	Instalação residencial focada em educação holística para crianças desfavorecidas	Ekmattra facilita o desenvolvimento de conhecimento de crianças e jovens para que possam ser uma força ativa no desenvolvimento social.

Anexo 4: Códigos Qualitativos

Este anexo descreve os códigos usados para analisar os dados das declarações de resultados e a frequência com que esses códigos foram usados para descrever os resultados. Uma apresentação mais completa da distribuição de frequência está disponível no banco de dados de resultados.

O banco de dados completo está disponível em uma planilha Excel da GFC.

Códigos dos Resultados

Código	Código Simplificado	Definição	Frequência			
			Ásia	África Subsariana	América Latina	Total
(usado nos visuais)	(usado no banco de dados)					
Empoderamento	Empoderamento	A brincadeira está capacitando crianças/jovens a interagir com os outros de novas maneiras, enfatizando a agência pessoal e o desenvolvimento da crença em sua própria capacidade de sucesso e influência em seu mundo	15	9	12	36
Fortalecimento de relacionamentos	Relacionamentos	Captura interações sociais mais amplas e relacionamentos fomentados por meio de LtP, incluindo empatia, compreensão, inclusão e apoio	9	10	5	24
Rendimento acadêmico	Acadêmico	Ênfase nos resultados educacionais da LtP em termos de sucesso acadêmico e marcos de aprendizagem	8	6	7	21
Engajamento comunitário	Engajamento	Pais/membros da comunidade se envolvendo para abordar questões de educação/LtP em sua comunidade	8	3	9	20
Mudança cultural	Mudança Cultural	Mudanças que implicam uma mudança significativa nas normas culturais	20	0	0	20
Liderança	Liderança	A brincadeira ajudou jovens/crianças a assumir a liderança	8	4	5	17
Encorajamento a meninas	Gênero	Instâncias específicas em que a LtP fornece suporte e oportunidades para meninas, promovendo a igualdade de gênero	13	0	3	16
Educadores adotando métodos baseados em brincadeiras	AdotouLtP	Casos em que instituições educacionais ou educadores adotam a LtP ou métodos baseados em brincadeiras	4	7	5	16
Oferecendo oportunidades para Aprendizado por meio de Brincadeiras (LtP)	Provisão (fornecimento/ disponibilização)	Pais, professores ou outros membros da comunidade criando novas oportunidades para crianças, potencialmente na educação, recreação ou ambientes sociais	4	3	6	13
Voz	Voz	Crianças/jovens expressando suas preocupações e interesses (subconjunto de empoderamento)	5	3	5	13
Controle de acesso	Controle de Acesso	Pais ou outros incentivando as crianças a participar de programas de LtP	4	2	4	10
Apoio a outras crianças	Apoio a crianças	exemplos de quando jovens/crianças estão dando passos para apoiar os outros, por exemplo, academicamente ou socialmente	4	3	2	9

Código	Código Simplificado	Definição	Frequência			
			Ásia	África Subsariana	América Latina	Total
(usado nos visuais)	(usado no banco de dados)					
Desenvolvimento comunitário	Comunidade	A brincadeira está ajudando a criar um senso de comunidade além da sala de aula, levando a ações comunitárias	3	1	2	6
Conscientização sobre brincadeiras	Conscientizaçã o	Conscientização sobre o valor da brincadeira na comunidade	3	2	1	6
Emprego e meios de subsistência	Subsistências	Jovens desenvolveram novos meios de subsistência ou emprego	3	2	1	6
Pedidos de métodos baseados em brincadeiras	PediuLtP	Instâncias em que há demanda ou solicitação de treinamento ou disponibilização de métodos de LtP	4	2	0	6
Criação de materiais	Material	Criação de materiais para apoiar a LtP	2	2	2	6
Aprendizado de idiomas	Linguagem	Onde a LtP facilita a aprendizagem de novos idiomas, seja local ou internacional	1	5	0	6
Apoio a Pessoas com Deficiência (PWDs)	Pessoas com deficiência	Mudanças que apoiam pessoas com deficiências	0	5	1	6
Administração ambiental	Ambiente	Instâncias em que a brincadeira leva à apreciação e cuidado com o meio ambiente	1	3	1	5
Melhora nas relações pais-filhos	RelaçõesPF	Sinais de relacionamentos melhorados entre pais e filhos	1	3	1	5
Desenvolvimento físico	Físico	Brincadeiras físicas, esportes e saúde física	5	0	0	5
Habilidades para a vida	Habilidades	Jovens/crianças desenvolvendo habilidades práticas para a vida (por exemplo, gerenciamento de tempo, uso de ferramentas)	2	0	3	5
Identidade cultural	Identidade	A brincadeira está ajudando a gerar apreço pela própria cultura e tradições, servindo como meio de transmitir e reforçar conhecimentos tradicionais e herança	1	2	2	5
Colaboração	Colaboração	Destaca instâncias em que as crianças se envolvem em esforços em grupo para resolver problemas e superar desafios juntos	1	3	1	5
Comprometimento	Comprometimento	Outros na comunidade expressando compromisso com o conceito de brincadeira	0	2	2	4
Saúde Mental	Saúde Mental	Melhorias na saúde mental	2	0	2	4
Respeito	Respeito	A brincadeira está ajudando jovens/crianças a terem respeito um pelo outro	2	2	0	4
Escolha pela não-violência	Não-violência	Escolhendo métodos não violentos em vez de disciplina física, refletindo uma mudança no comportamento ou abordagens disciplinares	0	2	1	3
Melhora nas relações professor-aluno	RelaçõesPA	Sinais de relacionamentos melhorados entre professores e crianças	1	2	0	3
Transformação pessoal	Transformação	A brincadeira está apoiando mudanças individuais mais profundas, como superar uma autoimagem negativa, curar-se de traumas	0	0	2	2
Esperança	Esperança	A brincadeira está criando esperança	0	0	1	1

Código	Código Simplificado	Definição	Frequência			
			Ásia	África Subsariana	América Latina	Total
(usado nos visuais)	(usado no banco de dados)					
Inovação	Inovação	A brincadeira fomenta o pensamento inovador, criatividade e a geração de novas ideias ou métodos	1	0	0	1
Contaço de histórias	Contaço de histórias	A brincadeira está incentivando membros da comunidade a se envolverem em contar histórias	0	0	0	0

Códigos sobre Aprender através do Jogo

Código	Descrição	Sul da Ásia	África Subsaariana	América Latina	Total
Alegre	Alegres / felizes / divertidos / motivadores	8	4	10	22
Educativo	Jogos para fins educativos, atividades e materiais para aprendizado acadêmico	17	10	11	38
Igualdade	Inclusão e diversidade (de gênero, social, econômica, etc.)	8	8	5	21
Centrado na criança	Centrados na criança e na juventude, adequados à idade.	9	5	11	25
Natureza e ao ar livre	Realizados ao ar livre ou em contato com a natureza.	4	4	1	9
Expressão artística	Canto, música, dança, teatro, pintura, expressão corporal, expressão diversa e expressão criativa.	6	11	17	34
Esportes e movimento	Esportes, movimento corporal e jogos físicos.	19	5	11	35
Participação	Participação ativa, ativo/a, baseado em atividades, baseado na experiência, aprender na ação	16	12	9	37
Relevância cultural	Pertinência cultural / valorização da cultura/ linguagem	2	3	8	13
Colaboração	Colaboração no jogo, construção de equipes, trabalhar em conjunto em atividades lúdicas, trabalho em equipe	7	6	7	20
Criativo	A construção de coisas/atividades a partir de suas próprias ideias, inovar, experimentar	6	10	11	27
Engajamento comunitário no jogo	Envolvendo a comunidade no processo de jogo	1	1	5	7
Jogos de tabuleiro	Jogos de tabuleiro como xadrez, entre outros.	0	0	2	2
Não específico	Nada específico é mencionado sobre o aspecto lúdico dessas atividades.	5	10	5	20

Outros códigos de contribuição:

Código	Descrição	Sul da Ásia	África Subsaariana	América Latina	Total
Ensino	informação, educação, oficinas, sensibilização sobre tópicos, treinamento, fornecimento de conselhos	17	19	17	53
Inspiração	modelagem de papéis por adultos / colegas, visitantes, pessoas de fora influenciando	12	2	3	17
Ambiente	fornecimento de um ambiente seguro / saudável / positivo / permitindo cometer erros	10	8	11	29
Engajamento	engajamento / envolvimento comunitário	13	2	9	24
Relacional	construção de confiança, menos hierarquia, cuidado, confiança nos jovens	8	7	12	27
Incentivo	incentivando	10	4	6	20
Outros Resultados	outros resultados como resultados acadêmicos, melhor comportamento	7	5	2	14
Padrões	políticas, regras, estruturas, limites, diretrizes	5	2	2	9
Ajuda	ajuda prática / organização, fornecimento de recursos (dinheiro, ferramentas, materiais didáticos)	17	9	14	40
Apresentações	apresentações, exposições, festivais	2	1	5	8
Reflexão	reflexão, análise	4	3	1	8

Código	Descrição	Sul da Ásia	África Subsaariana	América Latina	Total
Rede	rede, aprendizado entre pares, estar conectado, advogar	2	7	8	17
Pesquisa	pesquisa, explorar o que funcionou	1	1	0	2
Iniciativa	fornecer novas iniciativas / programas / atividades	3	13	1	17
Incentivo	incentivos como prêmios, selos	0	1	2	3

Anexo 5: Resumo dos Estudos de Caso

Os estudos de caso estão listados abaixo. As versões completas dos casos estão disponíveis no link abaixo e são leituras recomendadas em conexão com esta Jornada de Aprendizagem, pois fornecem exemplos concretos de algumas das principais mudanças e, em alguns dos casos mais detalhados, oferecem uma visão sobre as interações causais dentro do caso. Note que Maji Mazuri (Quênia) e NEDUC (Brasil) escolheram explorar dois de seus resultados; portanto, existem 20 casos.

O documento de estudo de caso está disponível com a GFC.

	Organização	Caso	Códigos dos resultados	Códigos LtP	Outros fatores
1	Ekmattra	Os alunos e professores transformaram um lixão em um parquinho (AS402)	acadêmico	centrado na criança, expressão artística, participação, colaboração, educativo, criativo, alegre	incentivo, ambiente, ajuda, relacional, padrões, iniciativa
2	Changing Stories	O diretor de uma Escola Secundária adotou métodos de aprendizado baseados em brincadeiras (AS105)	solicitaram LtP, adotaram LtP	educativo, colaboração, esportes e movimento, participação	inspiração, relacional, padrões, outros resultados, ajuda
3	Amos Youth Centre	Aprendizes diversos no Centro Juvenil se destacando (AF201)	acadêmico, identidade, linguagem, PCD	educativo, esportes e movimento, participação, pertinência cultural	relacional, ambiente, ensino, ajuda, iniciativa
4	DESH	Crianças que vivem na colônia Bihari começaram a frequentar a pré-escola (AS201)	acadêmico, mudança de cultura	expressão artística, educativo, centrado na criança, alegre	ajuda, ensino, engajamento comunitário, relacional, encorajamento
5	Maji Mazuri	Os alunos e professores transformaram um lixão em um parquinho (AF405)	ambiente, colaboração, voz, empoderamento	educativo, expressão artística, natureza e ao ar livre, participação, criativo, colaboração, centrado na criança	iniciativa, ensino, rede
6	Maji Mazuri	Alunos do programa para adolescentes tornaram-se líderes em suas escolas (AF403)	apoio às crianças, liderança, empoderamento	expressão artística, participação	relacional, rede
7	GSK	Membros da comunidade exigiram aprendizado fazendo e trabalho experimental nas escolas do governo (AS506)	engajamento, solicitaram LtP, voz, empoderamento	participação, igualdade, esportes e movimento	ensino, relacional, engajamento comunitário, outros resultados
8	Move the World	Uma formanda do Get Global planeja continuar sua educação em design de moda (AF502)	acadêmico, meios de subsistência, empoderamento	criativo, alegre	relacional, reflexão, ajuda, ensino, incentivo
9	Atoot	Meninas começaram a pedir coisas aos homens (AS003)	empoderamento, mudança de cultura, saúde mental, gênero, adotaram LtP	expressão artística, criativo, esportes e movimento, colaboração	inspiração, ensino

	Organização	Caso	Códigos dos resultados	Códigos LtP	Outros fatores
10	Starters Technology	A gestão da Starters Technology criou uma atividade recorrente focada em brincadeiras (AF102)	adotaram LtP (interno)	alegre, centrado na criança, participativo, criativo	reflexão, outros resultados, iniciativa
11	Community Focus International	Pais, jovens e professores do projeto criaram centros de brincadeira (AF301)	materiais, provisão, compromisso, engajamento, comunidade	não específico	ensino, engajamento comunitário
12	Sabuj Sangha	Professores motivaram as crianças através de métodos de ensino atrativos baseados em brincadeiras (AS306)	adotaram LtP (interno)	educativo, natureza e ao ar livre, alegre, esportes e movimento	ensino, reflexão, ajuda
13	Na Tubelenge Children's Library	As crianças aprenderam os idiomas locais uns dos outros ou inglês na biblioteca (AF002)	linguagem, identidade, acadêmico	pertinência cultural, igualdade, esportes e movimento	padrões, ajuda, iniciativa
14	FUNILUZ	Uma menina de uma família analfabeta trabalhou com seu leão para aprender e ensinar habilidades de alfabetização (AM001)	empoderamento, acadêmico	centrado na criança, educativo, participativo, alegre, expressão artística, engajamento comunitário no jogo	engajamento, relacional, outros resultados
15	Músicas de la Tierra	Uma menina de 11 anos superou dificuldades cognitivas tocando instrumentos e cantando (AM410)	acadêmico, saúde mental	expressão artística, esportes e movimento, participativo, centrado na criança, alegre, colaboração	relacional, padrões, ambiente, encorajador, apresentações
16	Sololatecas	Os pais mostraram apoio às crianças participando de um festival (AM503)	engajamento	participativo, expressão artística, criativo, pertinência cultural	ajuda, apresentações, ensino, encorajamento, rede, inspiração, incentivo
17	RULELI	Um menino de 17 anos resolveu conflitos usando habilidades aprendidas no Ruleli, ajudando a melhorar os relacionamentos familiares (AM304)	empoderamento, relações entre pais e filhos, deficiência, apoio às crianças, não violência	expressão artística, esportes e movimento	engajamento comunitário, relacional, ambiente, encorajamento
18	Cores do Amanhã	Uma menina de 10 anos se conectou positivamente à sua cultura e identidade através da dança (AM104)	relacionamentos, transformação	expressão artística, pertinência cultural, igualdade, jogos de tabuleiro	relacional, ajuda, ensino, inspiração
19	NEDUC	Um menino de 6 anos, que costumava ser hiperativo, ouviu seus colegas de classe e pôde se envolver em atividades. (AM205)	habilidades, acadêmico	criativo, colaboração, centrado na criança, pertinência cultural	ajuda, relacional, ensino

	Organização	Caso	Códigos dos resultados	Códigos LtP	Outros fatores
20	NEDUC	Um menino de 8 anos com autismo, que havia sido expulso de outros lugares, focou em jogos que o ajudaram a identificar as letras de seu nome. (AM204)	habilidades, acadêmico	esportes e movimento, participação criativa, expressão artística, educativo, centrado na criança, igualdade	ambiente, relacional, reflexão, incentivo, ajuda