Centro Popular de Cultura e Desenvolvimento

IQP - INDICADORES DE QUALIDADE DE PROJETO

A equipe de educadores do CPCD sempre trabalhou seus programas de educação popular e de desenvolvimento comunitário, assim como seus projetos específicos – "Sementinha", "Ser Criança", "Bornal de Jogos", "Fabriquetas Comunitárias", "Agentes Comunitários de Educação", etc. – como processos de permanente apreensão, compreensão e devolução.

Uma das maiores dificuldades que enfrentávamos era em relação ao quesito "indicadores de avaliação" dos nossos projetos.

Este problema (que não era só nosso, mas ainda aflige e compromete o trabalho das ONGS e da grande maioria dos projetos sociais e de intervenção comunitária) passou a ser um desafio permanentemente enfrentado pela equipe. Entre as muitas questões que formulávamos, destacamos algumas:

- Se entre os objetivos específicos de nossos projetos apareciam "desenvolvimento de auto-estima", "socialização", "aprendizagem lúdica", "alegria", "prazer, etc. como podíamos medir (mensurar ou aferir) concretamente o alcance (ou não) destes objetivos? se houve aumento ou diminuição da auto-estima? o grau e a qualidade de socialização alcançada? os indicadores de felicidade? etc.

Não havia indicadores elaborados e concretos para medir os chamados "objetivos intangíveis".

Por outro lado, havia (e ainda há) por parte das agências financiadoras de projetos uma crítica à falta de critérios palpáveis e tangíveis nos projetos sociais.

E para se defender, a maioria das ONGs se escondia atrás do discurso dos "objetivos intangíveis" dos projetos sociais.

Resolvemos encarar de frente este desafio. Foi por isso que começamos a construir os nossos próprios indicadores. Num primeiro momento, e lá se vão alguns anos, buscamos, junto com os educadores, na observação diária e sistemática de nossas crianças e jovens, os pequenos avanços e respostas (sorriso x choro, envolvimento x desinteresse, limpeza x sujeira, delicadeza x agressividade, etc.).

Estas questões surgiam em nossas memórias de campo e relatórios técnicos e avaliações. Aos poucos, fomos formando uma massa crítica, constituída de elementos que apontavam (indicavam) se os objetivos propostos estavam ou não sendo alcançados e como.

Surgiram assim o que denominamos de os "micro-indicadores". À guisa de exemplo: são indicadores de auto-estima, o cuidado com o corpo (cabelos penteados, constância dos banhos, uso de batom, etc) o cuidado com as roupas e os objetos pessoais, as pequenas vaidades, a busca de uma melhor estética, a expressão de opinião e de gostos, o protagonismo na roda, a disponibilidade para ajudar e participar de ações coletivas, a relação sorriso x choro, etc.

Todos estes elementos palpáveis e perceptíveis no dia-a-dia formavam um indicador mensurável. Assim fizemos com todos os objetivos específicos: a aprendizagem, a socialização, a cidadania, a participação.

Este acúmulo de experiências e reflexões nos mostraram que podíamos desta base, construir "macro-indicadores" que pudessem balizar nossos projetos. Depois de muito trabalho, conseguimos, por consenso (e isto é o mais importante) chegar a 13 (treze) índices.

Nós os chamamos de Indicadores de Qualidade de Projeto. Segundo nossa perspectiva, se pudéssemos medir (e aferir concretamente) estes índices em nossos projetos, poderíamos afirmar se temos ou não um projeto de "qualidade".

Desta forma, o conceito de qualidade praticado pelo CPCD passou a ser formado pela somatória e interação de 13 índices, que se completam, mas podem ser observados e mensurados individualmente:

Apropriação: Equilíbrio entre o desejado e o alcançado.
Esse indicador nos convida a dar tempo ao tempo, a não fazer do estresse um instrumento de ensino forçado, a respeitar o tempo de aprendizagem e o ritmo de metabolização do conhecimento de cada um;

Coerência: Relação teoria/prática.
Esse indicador nos aponta a importância da relação equilibrada entre o conhecimento formal e acadêmico e o conhecimento não formal e empírico. Mostra-nos que ambos são importantes porque são relativos, nenhum superior ao outro, mas complementares;

Compaixão: Oposto à indiferença; disponibilidade para o auxílio, altruísmo, a ternura e a solidariedade.

Cooperação: Espírito de equipe, solidariedade.
Esse indicador nos instiga a "operar com" o outro, nosso parceiro e sócio na mesma empreitada que é o ato educativo, incluindo a dimensão da solidariedade como base humana dos processos de ensino-aprendizagem, tomando o outro criança ou adolescentes, como fundamental para a Educação ser algo plural.

Criatividade: Inovação, animação/recreação.
Esse indicador nos provoca a criar o novo, a descobrir os caminhos obsoletos, a ousar andar na contra-mão do academicismo pedagógico "bolorento", a buscar soluções criativas e inovadoras, para resolver velhos problemas;

Dinamismo: Capacidade de auto-transformação segundo as necessidades.
Esse indicador propõe que nos vejamos sempre como seres repletos de necessidades e em permanente busca de complementaridade. Viemos ao mundo para ser completos e não para ser perfeitos, que é atribuição do Divino.

Eficiência: Identidade entre o fim e a necessidade.
Esse indicador nos convida a equilibrar as nossas energias, adequando os meios e recursos aos fins propostos. "Aprender a ser, aprender a fazer, aprender a conhecer e a aprender a conviver", são os quatro pilares da aprendizagem.

Estética: Referência de beleza.
Esse indicador fala-nos do bom gosto e da busca do lado luminoso da vida. Se "a estética é a ética do futuro", segundo Domenico di Masi, precisamos reconstruir o conceito de estética que incorpore a luminosidade de todos os seres humanos, fontes e geradores de luz e de beleza;

Felicidade: Sentir-se bem com o que temos e somos.
Esse indicador aponta-nos para a intransigente busca do ser feliz (e não do ter feliz), como razão principal do existir do ser humano;
Harmonia: Respeito mútuo.
Esse indicador nos conclama a compreensão e a aceitação generosa do outro (meu igual, mas diferente) como contraparte do nosso processo de aprendizagem permanente e a incorporar os tempos passados e futuros ao nosso presente;

Oportunidade: Possibilidade de opção.
Esse indicador nos apresenta o conceito contemporâneo de desenvolvimento (=geração de oportunidades) como meio e alternativa de construção de capital social. Quanto mais oportunidades

formos capazes de gerar para as crianças e adolescentes participantes de nossos projetos, mais opções, eles (e elas) terão para realizar suas potencialidades e suas utopias;

Protagonismo: Participação nas decisões fundamentais.
Esse indicador nos fala de nossa possibilidade sempre presente para assumir os desafios, romper barreiras, ampliar os limites do possível, disponibilizar nossos saberes-fazeres-e-quereres, estar a frente do nosso tempo e participar integralmente da construção dos destinos humanos. O que cada um pode fazer? Queremos ser protagonistas de que peça, de que escola, de que país, de que sociedade?

Transformação: Passagem de um estado para outro melhor.
Esse indicador traduza a nossa missão de passageiros pelo mundo, de inquilinos do "Paraíso", de propiciadores de mudanças, cuja responsabilidade é deixar para as gerações presentes e futuras, um mundo melhor do que aquele que encontramos e o que recebemos de nossos antecessores.

A partir desta matriz, elaboramos uma série de perguntas. A idéia era (e é) formular tantas perguntas quantas sejam necessárias para levar o participante (educador, criança, jovem e pais) a perceber nas atividades do projeto a presença (qualitativa) e o grau da presença (quantitativa) do índice.

Após responder a essa bateria de questões sobre cada índice, o participante dá uma nota (de zero a dez) para este quesito. Foi assim que construímos o IQP, em 1997. Ele é realizado em cada um de nossos projetos, tomando uma amostragem equitativa e representativa dos participantes – educadores, pais e crianças e jovens, considerando inclusive a questão de gênero.

O IQP já no seu 23º. ano de aplicação sistemática, transformou-se em eficiente tecnologia educacional, pois nos possibilita, a partir da leitura e análise dos indicadores de avaliação, contextualizá-los e percebê-los como estão sendo introjetados e metabolizados no fazer e saber-fazer dos nossos educadores, possibilitando-lhes um novo olhar sobre a própria prática. O IQP é uma Tecnologia social certificada pela Fundação Banco do Brasil desde 2005.

Tião Rocha
Diretor presidente do CPCD
23 junho de 2020.

QUESTIONÁRIO - EDUCADORES

1 - HARMONIA (Respeito Mútuo)

A) Como são as relações interpessoais?
B) Há respeito às diferenças ideológicas e à cultura local?
C) As relações interpessoais contribuem para o desenvolvimento do projeto?
D) Como se trabalha o respeito mútuo nas crianças e adolescentes?
E) As crianças e adolescentes têm oportunidade e liberdade de expressão e de atos? Como isto se dá? Qual a repercussão? Há conflito entre criança e adulto?

2 - PROTAGONISMO (Participação nas decisões fundamentais)

A) Quem participa da tomada de grandes decisões?
B) As decisões envolvem a todos?
C) Os protagonistas do trabalho diário (de campo) participam das tomadas de decisões?
D) A forma de participação do projeto facilita o desenvolvimento das pessoas?
E) Há diferenciação de participação nas tomadas de decisões? Isto é facilitador?
F) De que forma o projeto trabalha o protagonismo nas pessoas?
G) A equipe de educadores é suficientemente apta para trabalhar a participação e desenvolve o protagonismo nas crianças e adolescentes?

3 - EFICIÊNCIA (Identidade entre o fim e a necessidade)

A) Utiliza, devidamente, os recursos materiais e humanos? Está atendendo aos reais destinatários?
B) O atendimento às necessidades é ágil?
C) Inviabiliza ou atrapalha algum trabalho? Quem define as prioridades?
D) O projeto está em condições de solucionar suas verdadeiras necessidades? Como?
E) A forma utilizada para atendimento às necessidades é a melhor?

4 - DINAMISMO (Capacidade de autotransformação, segundo as necessidades)

A) Os projetos são sensíveis e receptivos às necessidades de trocas sociais, externas e internas?
B) Como é a capacidade de resolução de problemas do projeto?
C) Os intercâmbios enriquecem o trabalho?
D) Como este intercâmbio é feito? Com qual frequência?
E) Com quem o projeto faz intercâmbio?
F) Há flexibilidade nas "posturas" do trabalho? Isto é facilitador?

5 - FELICIDADE (Realização/Sentir-se bem com o que temos e somos)

A) As pessoas são felizes?
B) Há alegria, interesse, descontração na participação do projeto? Como isto se evidencia?
C) Felicidade é objeto de avaliação do projeto?
D) Como se mede isto?
E) Como o projeto trabalha o "sentir-se bem com o que tem e é" sem gerar acomodação?
F) Há busca de melhorias?

6 - ESTÉTICA (Referência de Beleza)

A) Tem-se em conta a estética, as coisas que elevam o espírito, a produção do bem-estar?
B) O que se produz é bonito?
C) Como o projeto trabalha o belo com o aproveitamento de material, o alternativo, o reciclável? Pode-se produzir coisas bonitas usando o alternativo?
D) Como o projeto trabalha a estética com a cultura de que "qualquer coisa para pobre está bom"?
E) Beleza é importante? Facilita o desenvolvimento, o crescimento do projeto?

7 - OPORTUNIDADE (Possibilidade de opção)

A) Há evidências de que se oferecem oportunidades?
B) As mesmas são aproveitadas?
C) Os participantes do projeto dão respostas diferenciadas às oportunidades que lhe são oferecidas? Como?
D) Eles vão em busca de oportunidades?
E) Há postura comodista em relação às situações?
F) Participar do projeto abre oportunidades na vidas das pessoas?

8 - TRANSFORMAÇÃO (Passar de um estado a outro melhor)

A) Existem possibilidades de transformação?
B) Há mudanças?
C) Qual a influência positiva do projeto na vida das crianças/adolescentes/comunidade?
D) O projeto possibilita aos seus participantes uma mudança significativa de vida e de comportamento? Como isto se evidencia?

9 - CRIATIVIDADE (Inovação-Animação-Recreação)

G) O que se produz é criativo?
H) Há preocupação dos participantes em se fazer um projeto mais interessante?
I) Há a busca de inovações?
J) Qual é o indicador de que o projeto não está sendo inovador, criativo?

K) Inovação é objeto de preocupação dos educadores?

10 - COOPERAÇÃO

A) Há ausência de competição entre os membros?
B) Há trabalho em equipe, convivência harmoniosa?
C) Como trabalhar com as crianças e adolescentes a necessidade de melhorar sempre com a não competição?
D) A competição nos jogos ajuda na busca de melhoria, dificulta o relacionamento? Como se trabalha isto?

11 - COERÊNCIA

A) A filosofia leva a prática na vivência cotidiana, nos procedimentos e objetivos de trabalho?
B) Há coerência na prática do projeto com sua teoria?
C) O que se trabalha no projeto é levado pelas crianças e adolescentes à comunidade?
D) As crianças e adolescentes incorporaram a metodologia do projeto?

12 - APROPRIAÇÃO

A) Os membros do projeto sentem e atuam como se cada um fosse dono dele (projeto?)
B) As metas de vida são congruentes com as metas do projeto?
C) Como se dá este processo de apropriação do projeto com situações conflituosas e polêmicas, ou seja, naquilo que se difere da sociedade?

13 - COMPAIXÃO

A) As pessoas são compassivas?
B) Há interesse, em evidência, a compaixão nas ações do projeto? Como isto se evidencia?
C) Compaixão é objeto de avaliação do projeto?
D) Como se mede compaixão?
E) Como o projeto trabalha o "sentir-se impelido a ajudar o outro"?
F) Há busca de ternura e solidariedade?
G) O projeto contribui para desenvolver impulso altruísta de ternura para com o sofrimento das outras pessoas? Como são explicitadas essas ações? (caso elas acontecem)
H) Como as pessoas participam da dor alheia?

QUESTIONÁRIO . CRIANÇAS

1) HARMONIA

A) Como é a relação entre as pessoas (a convivência) no dia-a-dia do projeto?
B) O que no projeto contribui para melhorar a relação entre as pessoas? Como isso pode ser visto?
C) Você se sente em harmonia com os outros? Há diferença de convivência aqui, em casa e na escola, por exemplo?
D) Você falar o que quer e o que sente lhe traz alguma problema?

2) PROTAGONISMO

A) Você pode dar suas opiniões no seu grupo e no projeto? Você sente que é ouvido?
B) Você ajuda a resolver as coisas no projeto?
C) Que coisas você já realizou aqui no projeto que foram valorizadas pelo grupo?
D) A roda facilita, ou dificulta a participação das pessoas? Como podemos observar isso?

3) EFICIÊNCIA

A) Como o projeto resolve seus problemas?
B) O material é suficiente para as atividades?
C) O projeto utiliza bem o que tem?
D) Há gasto desnecessário no projeto?

4) DINAMISMO

A) Como o projeto é visto pela sua comunidade?
B) Como a comunidade e a escola participam no projeto?
C) O projeto é aberto às novas idéias e à participação de fora?
D) De quando você entrou até agora, o que mudou: em você, nos colegas, no projeto?

5) FELICIDADE

A) Você é feliz aqui?
B) O que lhe causa mais alegria e prazer no projeto?
C) Seus colegas também são felizes aqui?
D) O que você e seus colegas podem fazer para serem mais felizes?
E) Como a comunidade e a escola participam da sua felicidade?
F) O projeto contribui para que outras pessoas, de fora, também possam ser felizes? Como?

6) ESTÉTICA

A) O projeto é bonito ou feio? Em que isto ajuda?
B) As coisas feitas aqui são bonitas?
C) Vale a pena reaproveitar a sucata e o lixo?
D) Quais foram as coisas mais bonitas que você já viu aqui, na escola, em casa e em outros lugares?

7) OPORTUNIDADE

A) O que você aprendeu de novo aqui?
B) O que o projeto fez mudar em sua vida aqui, em casa e na escola?
C) Quais são seus sonhos para o futuro?
D) Que oportunidades você gostaria de ainda ter aqui, na escola e em casa?

8) TRANSFORMAÇÃO

A) Há mudanças aqui? E em casa? E na escola? Quais?
B) O que mudou para melhor e para pior em sua vida?
C) Você acredita que as pessoas podem mudar sempre? Às vezes? Nunca?

9) CRIATIVIDADE

A) O que é feito no projeto é criativo?
B) Quem participa do projeto se preocupa em deixá-lo mais interessante? Como?
C) O que mostra que estamos sendo, criativos, inovadores?

10) COOPERAÇÃO

A) Aqui existe mais cooperação ou mais complicação?
B) Como é o trabalho em grupo? E sua participação?
C) Os jogos, as brincadeiras são competitivos? Isso atrapalha? Ou ajuda?

11) COERÊNCIA

A) O que é falado nas rodas é feito e respeitado pelas pessoas - crianças e educadores?
B) O jeito de ser do projeto é levado para as famílias (a roda, alimentação, etc)? Como é a reação das famílias?

12) APROPRIAÇÃO

A) Você se sente dono do projeto?
B) Você concorda com o que o projeto deseja?
C) O projeto se preocupa em discutir e resolver os problemas fora daqui? Como?

13) COMPAIXÃO

A) Como o projeto melhora suas tristezas?
B) Você gosta quando seus colegas estão alegres? Por quê?
C) Vale a pena preocupar-se com o outro?
D) Você sente que o projeto ajuda naquilo que você precisa?
E) Você se sente "provocado a ajudar as pessoas no projeto"?
F) Você é simpático com as pessoas?
G) Quando seu colega não lhe é simpático, você o trata com simpatia? Por quê?
H) Você tem o hábito de consolar seus amigos quando eles estão passando por um problema sério? Como?
I) Você já teve compaixão com alguém? Como se sentiu?

QUESTIONÁRIO . PAIS / COMUNIDADE

1) HARMONIA

A) Como é a convivência das crianças em casa, escola)
B) Em que o projeto contribui para o relacionamento em casa?
C) Em que mudou a relação dos pais com as crianças?
D) As crianças falam o que pensam? O que acha disso?

2) PROTAGONISMO

A) Os pais participam do que acontece no projeto? Como?
B) Vocês ajudam a resolver os problemas no projeto?

3) EFICIÊNCIA

A) As coisas do projeto são bem utilizadas?

4) DINAMISMO

A) A comunidade ajuda a resolver os problemas no Projeto?
B) Como é a participação da comunidade?

5) FELICIDADE

A) As crianças gostam do projeto?
B) As crianças são felizes aqui? Há preocupação com a alegria?
C) O que as crianças falam do projeto em casa?

6) ESTÉTICA

A) O projeto é um lugar bonito?
B) O que mais chama a atenção? (Bom ou ruim)

7) OPORTUNIDADE

A) À partir do projeto a vida das crianças tem novas possibilidades? O que muda?
B) Quais são as expectativas?

8) TRANSFORMAÇÃO

A) Houve mudança de comportamento?
B) Qual a influência do Projeto "Ser Criança" na vida das crianças / comunidade?

9) CRIATIVIDADE

A) As coisas feitas aqui, são criativos?
B) Existem novidades?
C) Os educadores, as crianças se preocupam em ser criativos, inovadores?

10) COOPERAÇÃO

A) As crianças são competitivas?
B) Como é a convivência entre as crianças aqui, em casa e na escola?

11) COERÊNCIA

A) O que as crianças levam do projeto para casa?
B) As crianças incorporam (a metodologia) a idéia do projeto?

12) APROPRIAÇÃO

A) As crianças se sentem donas do projeto?
B) Como falam do projeto?

13) COMPAIXÃO

A) As crianças que participam do projeto são solidárias? Como isso é percebido?
B) Os adultos são solidários? Como você percebe isso?
C) Como você percebe que as crianças se preocupam umas com as outras? Você percebe que em casa e/ou na escola o sofrimento dos outros incomodam a elas?
D) A partir do projeto, você sente que seu filho tem mais preocupação com as pessoas? Como isso se evidencia?
E) O projeto gera solidariedade na comunidade? Ou em seus participantes? Em que você percebe isso? E em você?
F) Você se sente responsável em aumentar o sentimento de ternura nas pessoas?
G) Você é sensível e sente alguma emoção em diminuir a dor de alguém? Isso faz diferença na vida dela? E na sua?