

Avaliação Econômica

Projeto Futebol – Uma Nova Visão do Jogo

Fundação EPROCAD

Projeto avaliado: Futebol – Uma Nova Visão do Jogo.

Instituição responsável pelo projeto: Fundação EPROCAD.

Público-alvo do projeto: estudantes da rede municipal de Santana de Parnaíba com idade entre 6 e 17 anos.

Objetivo do projeto: melhorar a autoestima e a auto percepção dos participantes por meio do estímulo de valores e atitudes positivas.

Período de análise: de 2008 a 2015.

Dimensões analisadas: habilidades não cognitivas.

Principais resultados: impacto positivo e significativo nos níveis de impulsividade e autoestima dos participantes.

Conclusão: o projeto mostrou-se economicamente viável, bem sucedido em atingir seus objetivos e mais eficaz do que outros programas sociais da região.

Este sumário executivo sintetiza a avaliação econômica de um dos projetos sociais contemplados pelo Edital de Ex-alunos 2014 do Programa de Avaliação Econômica de Projetos Sociais da Fundação Itaú Social. Entre 2013 e 2015, a Fundação Itaú Social apoiou e financiou a avaliação econômica de projetos sociais nos quais atuavam ex-alunos de seu Curso de Avaliação Econômica para Gestores, oferecido semestralmente em diversas cidades brasileiras¹. Com essa iniciativa, além de buscar insumos para o aprimoramento de suas ações, a Fundação Itaú Social pretendeu

¹ Para a execução desta avaliação econômica, contamos com o trabalho do consultor Rafael Alves de Albuquerque Tavares, ex-aluno do Curso Avançado de Avaliação Econômica da Fundação Itaú Social e mestrando em Economia pelo Instituto de Pesquisas Econômicas da Faculdade de Economia, Administração e Contabilidade da Universidade de São Paulo – IPE/USP.

exemplificar a pertinência e a aplicabilidade das avaliações econômicas também em instituições sociais de menor porte, seja em número de beneficiários, seja em parâmetros orçamentários.

Os relatórios completos das avaliações deste e de outros projetos vencedores dos Editais de Ex-alunos encontram-se disponível em nossa biblioteca virtual: www.redeitausocialdeavaliacao.org.br.

1. A instituição e o projeto avaliado

Constituída oficialmente em 2001, mas com atuação desde 1986, a Fundação Esportiva Educacional Pró Criança e Adolescente – EPROCAD utiliza o esporte como fonte de aprendizagem complementar e ampliada para crianças e jovens do município de Santana de Parnaíba.

Por meio do projeto *Futebol – Uma Nova Visão do Jogo*, criado em 2008, procura-se despertar nos participantes atributos humanos e sociais que nem sempre são trabalhados satisfatoriamente no ambiente escolar. São eles: Respeito, Cooperação, Solidariedade, Honestidade, Justiça, Responsabilidade e Prudência.

O projeto utiliza metodologia conhecida como *futebol3*, em que o futebol é utilizado para “transformar crianças com baixa autoestima e auto percepção negativa em cidadãos proativos e comprometidos em mudar a realidade em que vivem”. A maior parte das atividades acontece em torno da prática do futebol, que é dividida em três tempos:

- **1º tempo** – em um círculo decisório, os participantes definem as regras do jogo (pontuação e possíveis acordos) e a composição das equipes (geralmente mistas). Todo o debate é observado e registrado por um mediador.
- **2º tempo** – os estudantes jogam futebol, colocando em prática as regras previamente acordadas. Não há árbitro ou qualquer tipo de interferência externa. O mediador apenas observa e faz anotações.
- **3º tempo** – os participantes voltam para a roda de diálogo e avaliam suas ações durante o jogo, com o auxílio do mediador. É um momento de reflexão sobre as regras acordadas e aquilo que ocorreu de fato. Por fim, determina-se o vencedor com base no jogo em si e na pontuação dos elementos relacionados à conduta dos jogadores.

O projeto ocorre anualmente durante o período letivo. As cerca de 350 vagas ofertadas, distribuídas em duas unidades executoras, destinam-se a estudantes da rede municipal de ensino com idade entre 6 e 17 anos.

2. Avaliação de impacto

O Projeto *Futebol – Uma Nova Visão do Jogo* procura desenvolver atributos nos participantes que são de difícil mensuração. Assim, para realizar uma avaliação quantitativa que dialogasse com os

objetivos almeçados, foi necessário intenso processo construtivo, com integração constante entre os avaliadores e o grupo gestor da Fundação EPROCAD.

Primeiramente, a partir de documentos disponibilizados pela instituição e do diálogo com gestores, estabeleceu-se, em termos objetivos/tangíveis, o significado de cada atributo-foco do projeto. O resultado encontra-se sintetizado na tabela abaixo.

Valor que o projeto procura desenvolver	Definição segundo a Fundação EPROCAD
Respeito	Agir e pensar que não está sozinho no meio de convivência.
Cooperação	Trabalhar junto, ajudar, auxiliar mutuamente.
Solidariedade	Reconhecer a necessidade do auxílio.
Honestidade	Ausência de simulação e hipocrisia, assumir erros.
Justiça	Relação de ordem correta.
Responsabilidade	Capacidade e/ou obrigação de responder por algo, cumprir o que se prometeu.
Prudência	Conduta que nos faz práticos para conseguir o que queremos, escolher os meios adequados e objetivos.

Em seguida, buscou-se compatibilizar tais objetivos do projeto com instrumentos de avaliação de aspectos psicológicos já validados pela literatura especializada. Foram propostas, então, seis dimensões de análise:

- Sociabilidade → Questionário de Capacidades e Dificuldades (SDQ)²
- Impulsividade → Escala de Impulsividade de Domínio Específico de Angela Duckworth³
- “Garra” → Escala de Grit de Angela Duckworth⁴
- Locus de controle → Escala Rotter
- Autoestima → Escala Rosenberg⁵
- Honestidade → Escala HEXACO-PI-R⁶

² [http://www.sdqinfo.com/py/sdqinfo/b3.py?language=Portugueseqz\(Brazil\)](http://www.sdqinfo.com/py/sdqinfo/b3.py?language=Portugueseqz(Brazil))

³ <http://www.sas.upenn.edu/~duckwort/images/DSIS-C.pdf>

⁴ <http://www.sas.upenn.edu/~duckwort/images/8-item%20Grit%20081011.pdf>

⁵ http://fetzer.org/sites/default/files/images/stories/pdf/selfmeasures/Self_Measures_for_Self-Esteem_ROSENBERG_SELF-ESTEEM.pdf

⁶ http://hexaco.org/downloads/English_self60.doc

Base de dados

Para avaliar o efeito do projeto nos participantes, foi necessária a aplicação de questionário contendo perguntas acerca dos seis traços de personalidade escolhidos, além de itens relacionados à convivência das crianças com seus familiares, à sua vida escolar e às suas condições socioeconômicas. Esse questionário foi construído a quatro mãos pelos avaliadores e gestores da EPROCAD.

Devido à natureza das medidas utilizadas, há grande dificuldade em construir questões compatíveis com indivíduos de idades muito diferentes. Por isso, optou-se por restringir a análise aos estudantes na faixa etária dos 10 aos 15 anos, que representam 75% dos participantes do projeto. Foram coletadas informações de 245 participantes e de outros 379 estudantes da região que não frequentavam o *Futebol – Uma Nova Visão do Jogo*.

O uso de escalas psicométricas na avaliação de impacto exige alguns cuidados adicionais. Após a coleta dos dados, são realizados procedimentos estatísticos para verificar a coerência dos indicadores, ou seja, se as informações obtidas mensuram adequadamente as dimensões de interesse da pesquisa. Nessa etapa, porém, os indicadores de sociabilidade, “garra” e locus de controle mostraram-se inválidos e, por isso, foi preciso descartá-los. Dessa forma, a pergunta possível de se responder por meio desta avaliação de impacto foi: **qual o efeito de participar do projeto da EPROCAD sobre indicadores de autoestima, impulsividade e honestidade dos participantes?**

Adicionalmente, a pesquisa de campo perguntou às crianças sobre a realização de outras atividades pedagógicas complementares à escola, o que permitiu verificar a eficácia do projeto avaliado frente a essas outras iniciativas.

Metodologia

Para responder à pergunta avaliativa proposta, imaginava-se apurar, ao fim de 2015, o efeito do projeto no comportamento dos beneficiários que haviam ingressado no início daquele ano (novatos). Secundariamente, pretendia-se investigar alunos que já haviam participado em anos anteriores (veteranos) para capturar o efeito incremental obtido, fruto da participação prolongada no projeto.

No entanto, o processo seletivo dos beneficiários do *Futebol – Uma Nova Visão do Jogo* prioriza a permanência de alunos veteranos⁷, que implicou, em 2015, universo pequeno demais de novatos para que fosse considerado como grupo independente em análises estatísticas.⁸ Estimou-se, então,

⁷ As vagas remanescentes são oferecidas aos inscritos que mais fortemente atendem aos demais critérios adotados pela instituição: vulnerabilidade social, indicação de colegas veteranos e encaminhamento do Conselho Tutelar, Assistência Social ou Secretaria de Educação.

⁸ De fato, dos 245 participantes abordados pela pesquisa de campo, apenas 56 haviam ingressado em 2015.

no início de 2015, o efeito do programa sobre indivíduos com um ano de participação (ingressantes em 2014) e com dois ou mais anos de participação (ingressantes em 2013 e anos anteriores).

Gostaríamos, idealmente, de observar os três indicadores de impacto (medidas de impulsividade, autoestima e honestidade) dos veteranos do projeto em duas situações: tendo participado e não tendo participado das atividades da EPROCAD. Como isso não é possível – todos os veteranos, naturalmente, participaram do projeto – utilizamos os demais respondentes da pesquisa de campo para simular a não-participação no projeto por parte dos veteranos. Na prática, isso significa que se buscou um grupo de indivíduos que não fez parte do projeto, mas que fosse o mais parecido possível com o grupo de jovens participantes, para simular a situação não observada.

De maneira intuitiva, o impacto do projeto sobre as dimensões de interesse é estimada pela diferença entre os indicadores dos veteranos (grupo de tratamento) e de um grupo de alunos muito similar a eles – em termos socioeconômicos, perfil familiar, faixa etária, etc. – mas que não foi beneficiado pelo projeto (grupo de controle)⁹.

Limitações

No caso desta avaliação, o foco em alunos veteranos inviabilizou a coleta de informações anteriores ao ingresso dos beneficiários no projeto (linha de base). Isso dificulta o real isolamento do impacto do projeto, pois os grupos de tratamento e controle podem já ser inicialmente diferentes e, por isso, não comparáveis. Como consequência, temos que a relação de causa e efeito, estabelecida neste estudo, entre as atividades desenvolvidas na EPROCAD e o nível de impulsividade, autoestima e honestidade dos veteranos talvez não seja legítima.

A fim de mitigar essa deficiência, utilizaram-se diferentes métodos estatísticos para estimar o efeito do projeto, a saber: Mínimos Quadrados Ordinários, com e sem controles, e Pareamento por Escore de Propensão. Além disso, foram realizados exercícios adicionais, os chamados testes de robustez, para checar se o impacto estimado era de fato fruto do projeto, ou se apenas refletiam diferenças de perfil preexistentes entre tratados e controles.

A seguir, são apresentados os resultados mais confiáveis da avaliação de impacto¹⁰.

⁹ Uma vez que a pesquisa de campo ocorreu logo após o início das atividades da EPROCAD em 2015 (abril), considerou-se os alunos novatos daquele ano como não participantes do projeto. Eles, então, integraram o grupo de controle da avaliação, junto a outros alunos das mesmas escolas dos alunos do grupo de tratamento.

¹⁰ Os valores apresentados referem-se ao modelo de *Mínimos Quadrados Ordinários* com controles. As estimativas seguindo os outros modelos utilizados não sofrem variações substanciais.

Os resultados obtidos

Impulsividade

- De modo geral, não foram encontrados impactos estatisticamente significantes, nem para os meninos nem para as meninas.
- Já para alunos na faixa etária de 14-15 anos, o projeto reduziu os níveis de impulsividade em 13%.

Autoestima

- De modo geral, houve aumento de 3% no nível de autoestima, tanto das meninas como dos meninos.
- O projeto avaliado mostrou-se mais eficaz em elevar o nível de autoestima dos alunos do que outras alternativas de educação integral disponíveis em Santana de Parnaíba (frequentadas pelo grupo de controle).

Honestidade

- De modo geral, não é possível dizer que o programa gere impactos nesta dimensão, nem para os meninos nem para as meninas.¹¹

Os impactos encontrados não apresentaram variações entre as duas unidades executoras do projeto.

Outros achados da avaliação de impacto, mas que não podem ser interpretados como efeito diretamente causado pelo projeto, foram:

- O projeto acaba por atrair alunos, de ambos os sexos, que já possuíam de antemão indicadores de honestidade mais elevados do que a média;
- Os estudantes que permanecem no projeto por dois anos ou mais possuem indicadores de honestidade, em média, ainda maiores;
- De modo geral, os alunos evadidos do projeto são aqueles que apresentam menores indicadores de autoestima.

3. Análise de retorno econômico

Uma vez identificados resultados estatisticamente significativos na avaliação de impacto, executamos a segunda etapa da avaliação econômica, a análise de retorno econômico.

¹¹ Foram obtidas estimativas estatisticamente significantes, mas não resistentes aos testes de robustez.

O retorno econômico de um projeto social consiste na comparação entre os custos incorridos em sua realização e os benefícios proporcionados por ele à sociedade. Para viabilizar essa comparação, é preciso expressar os custos e o impacto do projeto na mesma unidade de medida, sendo o valor financeiro a mais usual.

Assim, optou-se por monetizar o impacto do projeto a partir dos resultados relativos a autoestima, haja vista que, dentre as três dimensões investigadas, esta apresentou as estimativas de impacto mais confiáveis estatisticamente. Além disso, há uma série de trabalhos que busca relacionar maiores níveis de autoestima a ganhos salariais no mercado de trabalho, inclusive empregando a mesma medida de autoestima que foi utilizada nesta avaliação¹². Ao extrapolar esses resultados para o caso do projeto *Futebol – Uma Nova Visão do Jogo*, prevemos que o projeto eleve o salário futuro dos beneficiários em cerca de 1,5%.

Para o cálculo dos custos do projeto, foram utilizadas informações fornecidas pelos próprios gestores da EPROCAD. Segundo essas informações, o custo anual por aluno do projeto foi de R\$ 3.266,93 em 2014.

Por fim, realizaram-se diferentes exercícios de comparação entre os custos e os benefícios do projeto. Segundo essa análise, sob a hipótese de que o salário médio futuro dos beneficiários seria de R\$ 1.200,00, cada real gasto no projeto geraria R\$ 10,62 ao longo do ciclo de vida de cada participante. Em um cenário menos otimista, com renda futura média de R\$ 800, esse valor seria de R\$ 5,31.

Em todas as conjecturas, os benefícios do projeto (em termos de ganho salarial na vida dos egressos) mostraram-se superiores aos custos totais do projeto¹³.

4. Considerações finais

Esta avaliação econômica sinaliza a efetividade do projeto *Futebol – Uma Nova Visão do Jogo* no desenvolvimento de algumas habilidades não-cognitivas nas crianças e jovens participantes, sendo, inclusive, mais eficaz do que outras atividades de contraturno disponíveis no seu entorno. Além disso, a ação mostrou-se viável do ponto de vista econômico, uma vez que, nos diversos cenários analisados, gera benefícios que superaram os custos do projeto para a sociedade.

Analisando esses resultados do ponto de vista da educação integral, pode-se dizer que contribuem para a quebra de paradigma em relação ao conceito tradicional de aprendizagem, por duas razões: 1)

¹² Ver Goldsmith et al. (1997) e Draco (2011).

¹³ Para realizar esses cálculos, assumimos que os indivíduos começam a trabalhar aos 18 anos e retiram-se do mercado de trabalho aos 65 anos. Além disso, foi aplicada inflação de 4,5% (taxa de desconto) em todo o período.

Trata-se de atividade esportiva, não diretamente vinculada ao currículo formal; e 2) Ocorre fora da instituição escola. Como prevê a literatura relacionada, observa-se que, para além da maior duração da jornada escolar, podem existir ganhos substanciais decorrentes da diversificação do currículo e dos espaços educativos, desde que garantida a intenção pedagógica da ação desenvolvida.