



**GEM IN**

# Guia Metodológico

612209-EPP-1-2019-1-IT-EPPKA3-IPI-SOC-IN

WP 2.4

**CESIE**



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

Erasmus+ Programme 2014-2020  
EACEA/21/2018 Social Inclusion and Common Values: The  
Contribution in the Field of Education and Training  
[Project Number: 612209-EPP-1-2019-1-IT-EPPKA3-IPI-SOC-IN]



INOVA+ symplexis



## Conteúdos

Capítulo 1 – Introdução à abordagem de “aprender através do jogo” e educação intercultural.....	3
Capítulo 2 - Orientações para professores e educadores não formais para a implementação da metodologia .....	6
Capítulo 3 – Utilização e adaptação do jogo de tabuleiro GEM IN a um contexto de aprendizagem específico .....	12
Capítulo 4 - Temas abordados no jogo de tabuleiro GEM IN .....	16
Capítulo 5 - Fomentar a reflexão sobre a identidade europeia e as suas raízes.....	18
Anexo I – Worksheet de apoio à implementação das atividades .....	20

## Capítulo 1 – Introdução à abordagem de “aprender através do jogo” e educação intercultural

A criatividade é um valor fundamental para produzir e alcançar resultados. No entanto, a criatividade é frequentemente referida como um processo espontâneo, não vinculado a processos educativos e menos relacionado com a influência de um processo pedagógico ou metodológico que pode acelerar, apoiar e estimular a criatividade. Assim, verifica-se que a criatividade é estimulada pelo ambiente em que vivemos, mas que o professor/educador nem sempre possui ferramentas para apoiar o seu desenvolvimento

Com o projeto GEM IN, tentamos desenvolver um método e ferramentas que podem ser essenciais para promover a criatividade e que podem ser usadas por professores e educadores em diferentes contextos.

Quando se é jovem, a capacidade de aprendizagem é maior e o mundo deve ser explorado e experienciado diariamente. Além disso, como previamente referido, a curiosidade é um dos motores que move mentes jovens na descoberta, crescimento e aprendizagem. As escolas são um dos locais fundamentais onde os jovens crescem no dia-a-dia e, por esta razão, devem estar preparadas para apoiar o seu crescimento, de forma a prepará-los para o futuro, e para lidarem com o dinamismo, complexidade e diversidade do mundo. São conhecidas as dificuldades que algumas escolas e organizações que trabalham com jovens podem encontrar, sendo de destacar a escassez de equipamentos ou ferramentas para promover a criatividade, ou gerir a diversidade socioeconómica dos alunos e jovens no contexto de aprendizagem. Por esta razão, a ferramenta desenvolvida no GEM IN pode ser uma mais valia para professores e educadores, dado o seu carácter lúdico e capacidade de envolver os jovens de forma ativa e direta.

A abordagem “aprender através do jogo” está na base do GEM IN, sendo esta uma metodologia muito patente na educação não-formal, mas suscetível de complementar a aprendizagem formal e de ser implementada em múltiplos contextos educacionais e de aprendizagem.

A criatividade é também um dos aspetos centrais do jogo GEM IN, permitindo que os alunos/jovens contactem com perspetivas diferentes, reflitam criticamente sobre questões e identifiquem formas alternativas de gerir a diferença, e de uma forma lúdica e motivante. Ao favorecer a criação de uma ponte entre o pensamento crítico e criativo dos alunos/jovens, estamos a contribuir para que se preparem para a vida, enquanto indivíduos independentes que contribuem de forma ativa para a construção de uma sociedade comum. Neste contexto, a criatividade irá permitir a manutenção do pensamento crítico e ágil. Além de tudo isto, a inovação e a reação provêm também do pensamento

criativo, sendo que ambas são necessárias para o progresso, o desenvolvimento social e a construção de uma sociedade comum. Neste sentido, é essencial orientar os alunos/jovens de modo a refletirem de forma crítica, mas também criativa para que, de forma autónoma, sejam capazes de definir estratégias e soluções para os desafios sociais com os quais se deparam.

“Aprender através do jogo” é comumente utilizado em educação e psicologia e vulgarmente para caracterizar a forma mais adequada de promover a aprendizagem de uma criança e promover a sua compreensão sobre o mundo à sua volta.

1 “Jogar é uma das formas mais importantes através da qual as crianças adquirem competências e conhecimentos essenciais.” (UNICEF, 2018)

„Jogar é uma das formas mais importantes através da qual as crianças adquirem competências e conhecimentos essenciais.” (UNICEF, 2018)

No entanto, a metodologia de “aprender através do jogo” não é limitada apenas às crianças, sendo extensível a todos os que demonstrem motivação e curiosidade por aprender e desenvolver conhecimento. É o exemplo dos jovens, em que a “aprendizagem através do jogo” permite-lhes desenvolver “competências sociais e cognitivas, amadurecer emocionalmente e ganhar autoconfiança para se envolverem em novas experiências e ambientes” (Kahn and Wright, 2013). Em termos mais concretos, “aprender através do jogo” é essencial para promover:



Neste sentido, esta metodologia pode, desta forma, ser utilizada em múltiplos contextos educacionais e de aprendizagem, permitindo que a experiência do aluno seja mais duradoura e aprazível, pelo simples facto de assentar num jogo. Esta metodologia é ainda mais relevante e tem maior impacto na abordagem da aprendizagem e promoção do diálogo intercultural na aprendizagem, educação e interacção com jovens. Conhecer novas culturas, tradições, línguas e formas de pensar pode ser fascinante mas requer também, esforço e acima de tudo, uma mente aberta, “livre de preconceitos” que permita ao jovem ir além do seu quotidiano ou realidade. Por conseguinte, focar no “jogar” e tirar

<sup>1</sup> UNICEF. (2018). Learning through play Strengthening learning through play in early childhood education programmes. Accessible [here](#).

o maior partido da dinâmica de “aprender através do jogo” pode ser a solução para estimular a aprendizagem acerca daquilo que está longe de nós e que é, por vezes, diferente de nós: abordando o diálogo intercultural de uma forma dinâmica, divertida e lúdica, desperta-se o interesse dos aprendentes em conhecer novas culturas, aprender mais acerca de história, tradições, comida e desporto de países distantes e descobrir as semelhanças que as pessoas têm entre si. De forma simples, através da dinâmica do jogo, o preconceito como que “fica suspenso” e a curiosidade avança, quebrando assim os padrões relacionados com o conformismo, preconceito e falta de diálogo com o que é diferente de nós.

Por todos estes motivos, a metodologia do GEM IN assenta numa abordagem “aprender através do jogo”, essencial para a criação de um ambiente dinâmico, rico em interações sociais, que envolva ativamente os aprendentes no processo de aprendizagem. Desta forma, a metodologia integra parte dos pilares identificados como sendo essenciais para a promoção de aprendizagem profícua e duradoura no tempo, pautada por permitir que os aprendentes:

tenham um papel ativo no ambiente de aprendizagem

estejam envolvidos na atividade

obtenham informação relevante

beneficiem de interação no contexto social

## Capítulo 2 - Orientações para professores e educadores não formais para a implementação da metodologia

A abordagem de “aprender através do jogo” é um método diferenciador e exigente, mas que pode complementar e reforçar a aprendizagem que decorre em contextos formais. O sistema tradicional das escolas tem-se baseado sempre no código binário professor-aluno, um código que nasceu para responder a estímulos precisos e que pretende alcançar resultados específicos. No entanto, num mundo global, em permanente mudança, pautado por uma multiculturalidade crescente, é importante que a aprendizagem favoreça uma mudança de perspetiva dos aprendentes. Neste sentido, é cada vez mais premente investir em abordagens e metodologias de aprendizagem que permitam abordar os desafios sociais atuais, acolhendo experiências e culturas novas e diferentes nesse processo de aprendizagem. É, portanto, necessário estar aberto à diversidade e compreendê-la como oportunidade de crescimento e de aquisição e transmissão de mensagens de forma mais direta e informal.

Com a metodologia do GEM IN, tentamos propor um jogo que permita aos alunos e jovens, adquirir, aprofundar e/ou consolidar conhecimentos, integrando métodos distintos do método clássico de ensino, promovendo uma aprendizagem mais impactante e duradoura. Promovendo um ambiente mais lúdico, potencia-se a predisposição e capacidade de aprendizagem dos alunos e jovens.

Como referido, a aprendizagem baseada em jogos visa aprimorar competências como o pensamento crítico e criativo, resolução de problemas e competências colaborativas. Através do "aprender através do jogo", pretendemos desenvolver um modelo que nos permita criar um sistema de aprendizagem circular, onde o professor seja parte do próprio sistema e não um sujeito externo que apenas transmite uma mensagem. A chave deste modelo reside na capacidade de aprender com quem nos rodeia e está perto de nós, em que cada experiência pode contribuir para a construção da nossa bagagem cultural e **cada língua é um veículo dessa cultura.**

O método de “aprender através do jogo” utiliza apenas um elemento básico: aprender em grupo! De facto, a turma/grupo é quem se transforma em “professor”, na sua totalidade, completude e diversidade, e os alunos/jovens que a/o integram são, juntamente com o professor, o fio condutor que permite a aprendizagem e o desenvolvimento de competências.

Ao promover o jogo como uma forma de adquirir competências e conhecimento, pretendemos facilitar a aprendizagem ao envolver ativamente os beneficiários diretos e os professores que, desenvolvendo um papel fundamental, irão fechar este “círculo”, facilitando a aprendizagem partilhada.

As metodologias ativas e os *workshops* utilizam um **estilo relacional flexível**, que dá espaço aos interesses dos alunos/jovens e às suas experiências. Estas colocam os alunos/jovens no centro, potenciando as suas aptidões e conhecimentos, favorecendo uma aprendizagem colaborativa em grupo que acaba por ser mais produtiva e permite aos alunos/jovens procurar coletivamente respostas aos problemas com os quais se vão deparando. Tal é importante não só para permitir que os alunos/jovens aprendam, mas também, e principalmente, para desenvolver as suas competências e entre elas, a capacidade de “aprender a aprender”. O objetivo deste modelo é focar não apenas na transmissão de conhecimento em si, mas sim na criação de condições significativas nas quais os alunos/jovens possam desenvolver todo o seu potencial, de uma forma e a um ritmo adequados às suas preferências e necessidades.

**A aprendizagem requer processos que envolvem o aluno/jovem na sua totalidade, a nível intelectual, emocional e experiencial, não se tratando apenas de um processo cognitivo.**

Este tipo de aprendizagem baseada em experiências é particularmente importante para desenvolver as competências necessárias para uma participação ativa na democracia, que é a base da construção da identidade pessoal e coletiva. Estas competências colaborativas só podem ser desenvolvidas num ambiente de aprendizagem interativo e colaborativo.

No projeto GEM IN, o professor e/ou educador tem o papel de estimular os alunos/jovens a cooperarem entre si, identificando respostas/soluções conjuntas e aprendendo através da partilha, sendo que o professor/educador aprende também com os alunos/jovens. Neste contexto, o professor e/ou educador irá orientar os alunos, na qualidade de moderador do jogo, assegurando que os alunos/jovens chegam ao final do jogo, em conjunto e permitindo que todos efetivamente joguem. O professor/educador deverá ter uma atitude proativa, acompanhando os alunos/jovens até à vitória, e irá fazê-lo utilizando um processo de partilha e aprendizagem. Para tal, é necessário que o professor/educador conheça as questões, de modo a ser capaz de explicar a resposta certa e a estimular e motivar o debate entre os alunos/jovens durante a atividade. Para além de facilitador do diálogo, comunicação e partilha de conhecimento, o professor/educador deverá ter a capacidade de quebrar quaisquer barreiras que possam ser criadas entre os participantes, e também entre eles e o moderador. Na verdade, a flexibilidade e a atitude positiva deverá existir durante toda a atividade, não apenas no jogo em si mas também durante as discussões que possam ser criadas antes e depois do mesmo. Neste sentido, a metodologia GEM IN integra também alguns exemplos de atividades que os professores/educadores podem realizar com os alunos/jovens, de modo a enquadrar o jogo e a criar um ambiente descontraído, essencial para concretizar o objetivo do jogo: utilizar uma ferramenta inovadora e informal que potencie a aquisição de competências sociais e cívicas dos jovens e que

melhore os seus conhecimentos sobre cidadania, União Europeia, valores sociais comuns, direitos fundamentais, cidadania e diálogo intercultural.

São cinco as atividades propostas nesta metodologia, que podem ser ajustadas aos contextos de implementação ou mesmo, servir como inspiração para se estruturarem outras atividades<sup>2</sup>.

<b>Atividade 1:</b>	<b>Explorando conceitos</b>
<b>Duração:</b>	1h
<b>Tipo atividade:</b>	Reflexão individual e partilha em grande grupo
<b>Objetivos:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Promover reflexão e discussão em torno dos conceitos-chave por detrás do jogo</li> </ul>
<b>Recursos:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Post-its</li> <li>5 Folhas A3 (1 por conceito)</li> <li>Informação na <i>worksheet</i></li> <li><i>Links</i> disponibilizados na <i>worksheet abaixo</i></li> </ul>
<b>Descrição:</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>Cada jovem (ou grupo de jovens) regista num post-it o que entende por: Cidadania, Direitos Humanos, Multiculturalidade, Diálogo Intercultural e valores sociais (25 minutos)</li> <li>Cada post-it é colocado na folha A3 correspondente ao conceito a que se reporta (5 minutos)</li> <li>As respostas são analisadas e discutidas em grande grupo 15 minutos)</li> <li>Os conceitos são clarificados pelo/a profissional em coletivo (15 minutos)</li> </ol>
<b>Sugestões:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>A atividade pode ser ajustada ao formato <i>online</i> utilizando o Jamboard - <a href="https://jamboard.google.com/">https://jamboard.google.com/</a></li> </ul>
<b>Atividade 2:</b>	<b>Bom cidadão!</b>
<b>Duração:</b>	30 min
<b>Tipo atividade:</b>	Brainstorming
<b>Objetivos:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Introduzir o conceito de “cidadania”</li> <li>Promover reflexão dos jovens como cidadãos e o seu papel na sua comunidade/cidade/país</li> </ul>
<b>Recursos:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li><i>Flipchart</i> ou quadro</li> <li><i>Links</i> disponibilizados na <i>worksheet</i></li> </ul>
<b>Descrição:</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>Lança-se a questão “O que é ser-se um bom cidadão?” solicitando que cada jovem dê, pelo menos, uma resposta. É importante dar a orientação aos jovens para partilharem a primeira ideia que lhes surgir.</li> <li>O/a professor/a ou animador/a vai registando cada uma das respostas no <i>flipchart</i> e quadro.</li> <li>Após cada jovem partilhar pelo menos 1 ideia, faz-se uma análise e discussão em grande grupo em torno das seguintes questões:             <ol style="list-style-type: none"> <li>Existem respostas semelhantes e diferentes?</li> <li>Que características o grupo considera como essenciais para definir um bom cidadão?</li> </ol> </li> </ol>

<sup>2</sup> A parceria disponibiliza um PowerPoint que pode ser utilizado pelos professores e educadores na implementação destas atividades e que se encontra disponível [aqui](#).



- c. Quais as consequências de não se definirem regras em casa, na escola, na sociedade?

<b>Atividade 3: Cidadão Europeu!</b>	
<b>Duração:</b>	30 min
<b>Tipo atividade:</b>	Reflexão individual com discussão em grupo
<b>Objetivos:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Promover reflexão sobre cidadania e o ser-se cidadão</li> <li>• Estabelecer a relação entre o conceito de “cidadão europeu” e o dia-a-dia dos jovens</li> </ul>
<b>Recursos:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Papel e lápis</li> <li>• <i>Links</i> disponibilizados na <i>worksheet</i></li> </ul>
<b>Descrição:</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Cada jovem (ou grupo de jovens) deverá desenhar uma imagem sobre ser-se “cidadão europeu”</li> <li>2. Após se afixarem as imagens, cada jovem (ou grupo) é desafiado a apresentá-la ao grupo referindo:               <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Porque é que desenhou aquela imagem, o que representa?</li> <li>b. O que é que na sua perspetiva caracteriza um “cidadão europeu”?</li> <li>c. O que significa para ele/a fazer parte da União Europeia?</li> <li>d. Qual é o “lugar” e papel dele/a na comunidade local, no país e na europa?</li> <li>e. Qual o impacto de ser-se “cidadão europeu” na sua vida, escola, localidade e país?</li> </ol> </li> <li>3. Após a discussão, o/a professor/a educador/a deverá abordar e explorar em grupo o conceito de “cidadão europeu” e sua relevância.</li> </ol>
<b>Atividade 4: Sociedade multicultural!</b>	
<b>Duração:</b>	30 min
<b>Tipo atividade:</b>	Discussão em pares (dependendo do número de participantes)
<b>Objetivos:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Introduzir os conceitos de cultura e multiculturalismo</li> <li>• Promover a reflexão sobre viver em contextos multiculturais</li> <li>• Promover a reflexão e discussão sobre interação entre pessoas de diferentes culturas</li> </ul>
<b>Recursos:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Papel e lápis</li> <li>• <i>Links</i> disponibilizados na <i>worksheet</i></li> </ul>
<b>Descrição:</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Os jovens devem discutir sobre “O que é uma sociedade multicultural?” em grupos de dois</li> <li>2. Cada grupo apresenta os principais resultados da discussão (no formato que considerar mais adequado) ao grupo alargado.</li> <li>3. No final, o grupo alargado discute sobre algumas questões relacionadas com o multiculturalismo, como por exemplo:               <ol style="list-style-type: none"> <li>a. De que forma a multiculturalidade está presente na escola, localidade ou país?</li> </ol> </li> </ol>

- b. Qual o impacto da multiculturalidade nos jovens e suas famílias, na escola e comunidade local?
- c. Existe diferença entre multiculturalidade e interculturalidade?
- d. O que é importante ter em consideração em contextos multiculturais?

<b>Atividade 5:</b>	<b>Repórter por um dia!</b>
<b>Duração:</b>	30 min (dependendo do número de participantes)
<b>Tipo atividade:</b>	Discussão em pares
<b>Objetivos:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Introduzir os conceitos de cultura e multiculturalismo</li> <li>• Promover a reflexão sobre viver em contextos multiculturais</li> <li>• Promover a reflexão e discussão sobre interação entre pessoas de diferentes culturas</li> </ul>
<b>Recursos:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Papel e lápis</li> <li>• <i>Links</i> disponibilizados na <i>worksheet</i></li> </ul>
<b>Descrição:</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Dividir os jovens em 2 grupos:             <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Os/as repórteres</li> <li>b. Os/as cidadãos/ãs</li> </ol> </li> <li>2. Os/as repórteres terão que andar entre os/as cidadãos/ãs a colocar diferentes questões sobre inclusão social:             <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Já ouviste falar de valores sociais?</li> <li>b. O que sabes sobre inclusão e exclusão?</li> <li>c. Consegues identificar situações de exclusão que existam na tua escola, comunidade ou país? Se sim, quais?</li> <li>d. Consegues identificar iniciativas ou práticas para promover a inclusão social na tua escola, comunidade ou país? Se sim, quais?</li> </ol> </li> <li>3. Após a atividade, os/as repórteres apresentam os principais resultados, promovendo a discussão em grande grupo.</li> </ol>

O professor e/ou educador atua, não como “perito do conhecimento”, mas facilitador, responsável por:

## Criar um ambiente de partilha

- Promovendo uma comunicação circular que permita a aquisição de conhecimento, e a livre expressão de ideias, opiniões, sentimentos e experiências pessoais.
- Estimular a curiosidade, interesse e exploração temática

## Gerir a partilha

- Promovendo uma relação de aprendizagem mútua com os alunos/jovens
- Estimulando discussões profundas e complexas em contexto lúdico

Os professores e/ou educadores irão observar os alunos/jovens a trabalharem em conjunto para responderem a questões relevantes, interessantes e exigentes, encorajando-os a arriscar, sem medo de errar, valorizando o processo de aprendizagem através do erro.

A maioria das questões do jogo “GEM IN You Win!” são de escolha múltipla, tendo 4 respostas possíveis, em que apenas uma está certa, sendo que algumas são também de “verdadeiro” ou “falso”. É da responsabilidade do professor/educador, identificar um ou mais aspetos da opção correta suscetível de ser aprofundado ou explorado pelos alunos/jovens, reforçando, deste modo o seu conhecimento e aprendizagem. É igualmente possível aprofundar conhecimento e aprendizagem a partir das respostas erradas, na medida em que são oportunidades para os alunos/jovens pesquisarem mais sobre nomes ou acontecimentos importantes para a história dos diferentes países.

## Capítulo 3 – Utilização e adaptação do jogo de tabuleiro “GEM IN Youw IN!” a um contexto de aprendizagem específico

### APRESENTAÇÃO DO JOGO “GEM IN YOU WIN!”

O “GEM IN You Win!” é um **jogo de tabuleiro de educação intercultural** que convida à descoberta da **ciência, cultura e desporto** de **Portugal, Itália, Grécia, Chipre e Áustria**. O jogo convida à **reflexão e discussão** sobre **cidadania, direitos humanos, igualdade de género e outros valores sociais Europeus**.

Para a sua implementação é importante a presença de um moderador que assuma a responsabilidade de identificar e promover um conjunto de atividades iniciais de introdução ao jogo, de ler e colocar as questões e de promover a análise, reflexão, discussão e aprofundamento de temas. O jogo contém: 1 tabuleiro, 60 cartas, 40 cartas “jump” e Arquivo digital.

#### Tabuleiro

O jogo apresenta uma figura geométrica que forma uma **espiral** (representando o logo do projeto). Cada **casa** tem a forma de pequenos **triângulos** que podem ser **coloridos** ou **brancos**. As **cores dos triângulos** representam um **tópico** do jogo: **Humanidades, Ciência, Música e Arte, Lógica, Europa, Valores Sociais, Media e tecnologias e Desporto e Hobbies**.




Laranja	Humanidades	Azul Claro	Europa
Castanho	Música e Arte	Roxo	Valores Sociais
Vermelho	Lógica	Cinzento	Media e Tecnologias
Verde	Ciência	Azul	Desporto e Hobbies

#### Cartas

O jogo contém **60 cartas** com **480 questões**. Cada carta tem 8 questões correspondentes a cada uma das categorias referidas anteriormente, cuja resposta pode ser de **escolha múltipla** ou **verdadeiro e falso**. A categoria da pergunta é selecionada em função da cor do triângulo em que o/a jogador/a parar.

#### Cartas “Jump”




No tabuleiro existem **triângulos brancos com uma** seta que permite ao jogador avançar sem trilhar o percurso original. Ao chegar a uma casa destas, o jogador tem a possibilidade de escolher um outro jogador para jogarem em conjunto (no caso de equipas terá de ser outra equipa); ambos poderão ganhar ou perder em conjunto. Cada carta “Jump” contém uma **palavra** que o jogador terá que dar a conhecer ao jogador que escolheu, através de **desenho, mímica ou canto**. O jogador tem **2 minutos** para adivinhar o objeto/ação/nome. A forma de comunicação da palavra (desenho, mímica ou canto) será efetuada através do dado:

-  **Desenhar** o objeto/ação/nome caso saia **1 ou 2**
-  **Mímica** do objeto/ação/nome caso saia **3 ou 4**
-  **Cantar** o verso de uma canção relacionada com o objeto/ação/nome caso saia **5 ou 6**

### Arquivo digital

O jogo integra um **arquivo digital** que tem como objetivo reforçar o conhecimento dos jovens. Neste arquivo, é possível obter uma breve **explicação** das **respostas** e **informação adicional** e está disponível em: <https://gemin-game.eu/>. É possível aceder ao arquivo através de QR-code também.





O **primeiro jogador** ou equipa a chegar ao **centro** onde se encontra o logo do GEM IN **ganha**. Pretende-se **promover a cooperação e reflexão dos jogadores** sobre os temas e questões colocadas. O objetivo não é colocar todas as questões, mas ir explorando alguns temas e questões relacionadas com interculturalidade, cidadania, valores sociais Europeus...O jogo é uma ferramenta, sendo importante que esteja integrado numa estratégia global:

-  Exploração temática inicial – Atividades quebra-gelo
-  Reflexão e discussão ao longo do jogo – Arquivo digital
-  Reflexão final – Reflexão e partilha de experiências






Para além do tabuleiro, cartas e arquivo é necessário um dado, temporizador, peões, papel e caneta. As cartas e cartas “jump” são baralhadas e colocadas no tabuleiro do jogo. São identificados até 8 jogadores/as ou equipas de múltiplos jogadores. Os peões são colocados no ponto de partida, começando a jogar o jogador/equipa que tiver obtido maior número no dado. O jogo prossegue com o jogador que se encontra à esquerda.

O primeiro jogador é o que tiver maior número no dado e prossegue-se seguindo o sentido do relógio. O jogador na sua vez lança o dado e desloca o peão o número de casas obtido.

Se cair num dos triângulos de cor:

-  Terá de responder a uma das questões que consta nas cartas
-  Caso responda corretamente o jogador deverá continuar a jogar
-  Caso responda incorretamente passa a outro jogador e chegando novamente a sua vez terá que responder a uma questão na mesma categoria
-  O jogador tem 1 minuto para responder à questão; nas questões de Lógica ou matemática terá 2 minutos e tem ainda a possibilidade de usar papel e caneta

Se cair num dos triângulos brancos com seta:

-  Terá que selecionar um jogador (ou equipa) com o qual pretenda jogar
-  Terá que dar a conhecer ao jogador que escolheu a palavra que consta na carta “jump”, através de desenho (1 ou 2), mímica (3 ou 4) ou canto (5 ou 6), tendo 2 minutos para que adivinhe
-  Caso o jogador adivinhe:
  - o jogador que tirou a carta segue para a casa indicada pela seta;
  - o jogador que adivinhou segue para a próxima casa “Jump” e na sua vez joga com carta “jump”
-  Caso o jogador não adivinhe permanecem na mesma casa e o jogo prossegue
-  A carta “Jump” só pode ser utilizada 1 vez

## **ADAPTAÇÃO DO JOGO A CONTEXTOS DE APRESENTAÇÃO ESPECÍFICOS**

O GEM IN é um jogo que promove a inclusão social através de metodologia lúdica “aprender através do jogo”.

É uma ferramenta de aprendizagem informal que pode ser utilizada em vários contextos de aprendizagem interculturais, sendo que o único pré-requisito para a sua utilização está na intenção de estimular o intercâmbio entre os participantes e a vontade de promover diálogo e cooperação entre os mesmos. A informalidade do jogo faz do GEM IN uma ferramenta que favorece o contacto entre os jovens, diminuindo as barreiras que muitas vezes criam disparidades ou impedem a comunicação entre jovens de diferentes origens, culturas e experiências.







O GEM IN tem como objetivos estimular a reflexão, favorecer o contacto com diferentes histórias e encontrar na diversidade um elemento favorável ao crescimento e aprendizagem. O GEM IN parte do “contar e partilhar” histórias, experiências e conhecimentos com o intuito de traçar um caminho comum e uma identidade europeia partilhada.

Neste sentido, a metodologia e o jogo são suscetíveis de serem implementados em diferentes contextos de aprendizagem, do mais formal ao informal, de escolas a centros de apoio a jovens, em que se pretenda explorar e conhecer a sociedade multicultural através de um jogo entre colegas.

Qualquer que seja o contexto, o professor e/ou educador terá um papel fundamental, na qualidade de moderador do jogo e como pivô para estimular a partilha de conhecimento, perspetivas e experiências entre os jogadores, tendo como ponto de partida as questões e respetivas opções de resposta. O moderador terá, ainda, que criar um ambiente confortável no qual os jovens se sintam à vontade para arriscar na resposta, sem medo de errar, permitindo-lhes reagir positivamente aos erros. O GEM IN não “demoniza” os erros, pelo contrário, conota-os com um sentido de desafio que impulsiona os jogadores a abraçarem a competição saudável inerente aos jogos, encorajando-os a fazer mais e a ir mais longe. É por este motivo que os jogadores não recuam casas quando falham nas respostas, mantendo-se apenas na mesma casa, tentando responder a uma questão da mesma categoria na jogada seguinte. Neste caso, pode-se dizer que se valorizam todas as decisões e ações que permitiram que os jogadores chegassem à casa em questão, não havendo penalização ou deméritos se o jogador ou equipa falhar.

O facto de o jogo exigir um moderador não implica que o mesmo seja suscetível de ser implementado apenas na presença de um professor e/ou educador. Um grupo de jovens pode jogar, desde que um dos seus elementos assuma o papel de moderador do jogo. Não obstante, é essencial que o moderador

seja capaz de dar explicações mais detalhadas sobre os temas discutidos, para o qual pode recorrer ao arquivo digital do GEM IN. Em termos mais concretos, o moderador é importante para:

-  manter uma visão global do grupo e do jogo
-  motivar e apelar à participação de todos
-  promover a uma cooperação profícua entre todos
-  estabelecer uma ponte entre as experiências e conhecimentos dos jogadores
-  ler as questões a serem feitas aos jogadores, uma vez que a resposta está já assinalada nos cartões
-  indicar e gerir o tempo definido para cada questão/atividade

## Capítulo 4 - Temas abordados no jogo de tabuleiro GEM IN

O GEM IN partiu de um outro projeto, o GEM - <https://gameforeuromed.eu/>, que tinha um objetivo semelhante: aprofundar o conhecimento de história, cultural gastronomia e atualidade de diferentes países (de outros países que não da parceria atual), a partir de um jogo de questões. No projeto anterior, o GEM, os participantes tiveram a oportunidade de explorar culturas de outros países, consolidando o seu conhecimento através de uma abordagem Socrática baseada no diálogo.

O GEM IN, por seu lado, parte da mesma abordagem Socrática, com o intuito de aprofundar o conhecimento de outras culturas, promovendo oportunidades de intercâmbio, partilha e diálogo intercultural. Para tal, foram introduzidos novos tópicos relacionados com a União Europeia e os valores sociais comuns, temas considerados centrais e que funcionam como fio condutor que liga diferentes países e promove a união entre povos. Por conseguinte, o jogo tem como áreas macro:



Com o intuito de se identificarem as áreas macro a considerar no jogo “GEM IN You Win”, foi promovido um *workshop* envolvendo todos os parceiros do projeto, tendo sido utilizada uma metodologia dinâmica, menos formal e lúdica neste processo. Como resultado deste *workshop*, a parceria do GEM IN decidiu abordar as seguintes áreas macro e tópicos:



## Humanidades

- Tópicos: literatura, língua, história, geografia e monumentos
- Pertinência: O projeto assenta na ideia de que a cultura é a base da identidade individual e coletiva. Neste sentido, através da cultura, não só promovemos o autoconhecimento, como também permitimos a identificação de aspetos comuns na história e cultura de diferentes países,

## Música e Arte

- Tópicos: passado artístico e musical, contemporaneidade da arte
- Pertinência: Conhecer a arte, em qualquer forma em que possa ser representada, significa conhecer a linguagem de uma comunidade, uma vez que a expressão artística foi, de facto, o primeiro meio de comunicação do ser humano. Neste sentido, ao integrar este tema como área macro estamos a promover o autoconhecimento e o conhecimento de outras culturas através do património artístico e cultural.

## Ciência

- Tópicos: matemática, saúde, literacia financeira, natureza e ecologia, animais, química, física e biologia
- Pertinência: Por forma a motivar e a envolver os jovens na aprendizagem de conhecimento de base científico, assente em regras pré estabelecidas, através de dinâmicas lúdicas e mais entusiasmantes.

## Lógica

- Tópicos: lógica proposicional e matemática
- Pertinência: Permite a identificação de soluções que não têm, necessariamente, que ver com conhecimentos adquiridos previamente, mas com uma capacidade de raciocínio e de exercício criativo.

## Europa

- Tópicos: valores comuns da União Europeia, políticas da União Europeia, democracia e participação cívica e desenvolvimento sustentável
- Pertinência: É fundamental envolver as novas gerações na construção do ideal Europeu, envolvendo-as na reflexão e contributo para a consolidação dos valores sociais e fundamentais comuns. Desta forma, estaremos a contribuir para se viver e sentir como cidadãos de uma comunidade alargada; uma comunidade que embora fale línguas diferentes, reconhece oficialmente na sua diversidade uma visão de cooperação, do mundo e do futuro comum.

## Valores sociais

- Tópicos: paz e segurança, direitos humanos, igualdade de género
- Pertinência: Estes são alguns dos temas que mais preocupam as novas gerações, sendo por isso importante criar oportunidades para que a sua voz também seja escutada.

## Media e Tecnologias

- Tópicos: evolução tecnológica, desafios sociais na era digital, a comunicação global
- Pertinência: Particularmente relevante para abordar o problema das notícias falsas, um fenómeno social em expansão que, além de estimular a desinformação e a má informação, pode gerar atitudes violentas na *web*, como é o exemplo do *cyberbullying*, ódio online, entre outros.

## Desporto e hobbies

- Tópicos: personalidades e conquistas desportivas, principais hábitos a nível de desporto e *hobbies*
- Pertinência: Permite, não só, reconhecer outras culturas por via de hábitos desportivos e de ocupação de tempos livres, mas contribui também para a valorização e adoção de hábitos potenciadores de uma qualidade de vida equilibrada.

A abordagem do GEM IN vai no sentido de abordar estas áreas e tópicos de forma lúdica e de um novo ponto de vista, essencial para conhecerem melhor a sua e outras culturas e identificarem pontos em comum. Este conhecimento será essencial para que em conjunto, os jovens, reflitam sobre a construção de um futuro comum, tornado-os conscientes do seu papel nesta construção.

## Capítulo 5 - Fomentar a reflexão sobre a identidade europeia e as suas raízes

Hoje em dia, o desafio principal e fundamental a enfrentar é a questão da identidade europeia. Reforçar o sentido de comunidade é o objetivo a atingir para garantir não só a cada cidadão europeu, mas também aos povos intercontinentais, uma convivência que tem como base valores fundamentais que estão na base de todo o projeto solidário e democrático europeu como são exemplos os valores da dignidade humana, paz, união, igualdade, liberdade, segurança, solidariedade e pluralismo. A identidade dos europeus assenta nestes valores e princípios partilhados por todos os que dele fazem parte. É a partilha destes valores e princípios que une os cidadãos europeus num sentimento de fraternidade e intercâmbio e que permite a reflexão em torno do conceito de identidade europeia.

Mas vamos começar com a palavra "identidade"; isto deriva do latim *identitas* e implica um conceito de "igualdade" que naturalmente enfatiza os aspetos comuns daqueles que formam uma comunidade. O que esta etimologia levanta na discussão de uma identidade europeia é precisamente a questão de como reconciliar identidade e diversidade. Apesar de todos os estados membros da união europeia, partilharem um continente e tenham por isso, esta raiz comum, têm identidades distintivas e próprias, que foram sendo construídas ao longo do tempo. A cultura europeia assenta neste multiculturalismo desde a sua génese, em que a coexistência de múltiplas culturas, línguas e tradições e o respeito por todas estas identidades culturais, são o que realmente caracterizam a Europa como um todo. Um exemplo deste respeito é o facto de todas as línguas nacionais terem sido reconhecidas como línguas oficiais da União Europeia.

Por conseguinte, como é possível conciliar a identidade de cada um dos povos na sua diversidade com a coexistência pacífica do multiculturalismo?





A identidade de uma cultura depende, antes demais, de tudo o que fomos (*história*) e do que coletivamente projetamos alcançar (*projeto comum no futuro*). Por conseguinte, é fundamental que as novas gerações sejam capazes de compreender o contexto de criação da União Europeia, que desencadeou a necessidade de pertença a um “povo europeu”, com o intuito de diminuir o risco de conflitos entre governos e cidadãos de diferentes estados membros e aumentar o nível de proteção dos cidadãos e dos seus direitos.

A *história* é, de facto, o instrumento por excelência utilizado para reforçar este sentimento de pertença a um continente heterogéneo como o Europeu. Por conseguinte, pareceu-nos estratégico integrar um conjunto de questões que permitissem abordar a história (das humanidades, passando pela ciência, arte/música e desporto) de cada um dos países, por um lado, e a história comum da união por outro

lado. Entende-se que a identidade Europeia deve integrar as tradições das nações que a constituem, e ver nelas uma inspiração vital para traçar e trilhar um percurso que se quer comum. Entende-se também, que a identidade nacional deve ser reforçada pela incorporação dos valores fundamentais da união, liberdade, fraternidade e igualdade, garantindo a baertura das fronteiras no que toca os deveres, direitos e liberdades dos cidadãos europeus.

É no multiculturalismo europeu, que se vêm criando e ampliando as bases para a construção de um continente civilizado, democrático que proclama o respeito pelos direitos humanos, e a edificação de uma sociedade em que prevaleça a inclusão, a tolerância, a justiça, a solidariedade e a não discriminação. É, por isso, fundamental envolver todos os cidadãos europeus na (re)definição contínua dos valores fundamentais comuns, favorecendo a sua participação democrática, o sentido de pertença e identidade europeia, por um lado, e contribuindo para a implementação e crescimento de um projeto europeu comum robusto e solidário. É neste contexto que a educação cívica ou a educação para a cidadania surge como sendo estratégico para promover a reflexão de crianças e jovens em torno da sua identidade enquanto cidadãos, nomeadamente, cidadãos europeus. Tal é fundamental, não só para os alertar para os seus deveres e direitos enquanto cidadãos, mas também para que possam definir o contributo que pretendem dar para a consolidação e reforço do projeto europeu, a diferentes níveis e ao longo da sua vida.

A metodologia GEM IN enquadra-se perfeitamente nesta visão ao:

-  estimular a troca de histórias (por vezes comuns), conhecimentos e experiências num ambiente “livre” de julgamento
-  contribuir para a afirmação dos direitos humanos e ideais da democracia diante das gerações mais novas
-  reforçar a aquisição e desenvolvimento de competências para a participação ativa de jovens na sociedade, política e projeto europeu
-  contribuir para divulgar e fortalecer os valores fundamentais europeus, ao criar oportunidades de reflexão e discussão sobre os mesmos

Com o intuito de concretizar estes objetivos, a metodologia do GEM IN integra quatro etapas pedagógicas essenciais:



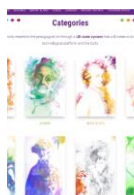
No sentido de apoiar professores e educadores na implementação da metodologia GEM IN, a parceria desenvolveu três recursos:



Guia metodológico GEM IN (a que se reporta este documento)



Jogo "GEM IN You Win!"



Arquivo Digital

## Anexo I – *Worksheet* de apoio à implementação das atividades

### Exploração da Temática Inicial

#### Cidadania

- Qualidade de cidadão de um determinado Estado ou comunidade política, detentor de direitos e deveres face a esse Estado/comunidade
- Ser-se cidadão através da participação na vida política, social e cultural de uma determinada comunidade
- Implica, por isso:
  - Autoconhecimento e autoconsciência
  - Consciência social e responsabilidade cívica
  - Consciência e compromisso político e com a comunidade
- Está relacionado com a capacidade de se ser pessoa, interagir com os outros, contribuindo ativamente para a construção comum da sociedade/comunidade

Council of Europe. (2010). Education for Democratic Citizenship and Human Rights Education (EDC/HRE). European Union. Disponível [aqui](#).

#### Direitos Humanos

- Princípios morais que consagram os direitos civis e políticos inerentes a todos os seres humanos, independentemente da sua cor, sexo, nacionalidade, etnia, idioma, religião ou qualquer outra condição
- Subjacente ao conceito de “cidadania” nas sociedades democráticas e livres, sendo por isso importante para o seu exercício
- Sensibilizar ou despertar para a relevância na defesa e proteção dos direitos humanos contribui para:
  - A definição de cada um como pessoa (saber-ser)
  - O desenvolvimento de capacidades para viver em comunidade (saber-estar)
  - Ser elemento ativo na construção de uma sociedade e projetos comuns

Council of Europe. (2010). Education for Democratic Citizenship and Human Rights Education (EDC/HRE). European Union. Disponível [aqui](#).

Unidos pelos Direitos Humanos. Disponível [aqui](#).

#### Multiculturalidade

- Diversidade cultural em termos de valores, comportamento, crenças e costumes coexistentes numa determinada sociedade/comunidade
- Desafia a sociedade/comunidade para a criação de oportunidades de convivência e interação equilibrada e saudável entre pessoas de culturas diferentes
  - Está relacionada com a mobilidade de pessoas (migração) e o processo de intensificação e integração económica e política a nível internacional (globalização)
  - Reforça a necessidade e ideia de se promover a educação para a cidadania, interculturalidade e integração social

Council of Europe. Reference Framework of Competences for Democratic Culture. European Union. Disponível [aqui](#).

## Diálogo Intercultural

- Interação, relação e cooperação entre pessoas de diferentes culturas, que assenta no respeito mútuo, incluindo o respeito pela diferença
- Pressupõe a existência de 2 elementos fundamentais para a coesão social:
  - Diálogo – escuta ativa do outro, empatia e conversação de igual para igual
  - Intercultural – espaço e tempo para a existência e manifestação das culturas que coexistem, respeito mútuo entre diferentes culturas/pessoas
- Relacionado com diversidade cultural, respeito e aceitação mútua, liberdade (expressão) e portanto também com cidadania, direitos humanos e multiculturalidade
- Premissa base para a construção de uma sociedade e comunidade unida, equilibrada, inclusiva e igualitária

Council of Europe. (2016). Intercultural Dialogue. European Union. Disponível [aqui](#).

Erasmus Learning Academy. (2021). Intercultural Learning and Cultural Diversity in education. Disponível [aqui](#).

Edutopia. Preparing for Cultural Diversity: Resources for Teachers. Disponível [aqui](#).

## Valores sociais europeus

- Conjunto de princípios que regem a atividade e orientações da Comissão Europeia
- Refletem o grau de importância das ações humanas, com o objetivo de determinar quais são as melhores ações que devem ser tomadas para o bem comum ou qual a melhor forma de viver em sociedade
- São valores sociais Europeus os princípios de transparência, do multilinguismo, da responsabilidade ambiental, da igualdade e de um comportamento ético, essenciais para a salvaguarda:
  - Do direito à cidadania, nomeadamente a Europeia
  - Da proteção e respeito pelos direitos humanos
  - Da existência da multiculturalidade e promoção do diálogo intercultural

Council of Europe. Reference Framework of Competences for Democratic Culture. European Union. Disponível [aqui](#).