



GEM IN

Documento estratégico – Referencial educativo

WP 2.3.

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

CESIE



**EMBRACE
INTERCULTURAL
EDUCATION**



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



Índice

INTRODUÇÃO GERAL AO DOCUMENTO REFERENCIAL EDUCATIVO	3
I) Valores Europeus, competências cívicas e sociais, direitos fundamentais, educação para a cidadania intercultural: como as transmitir através da abordagem, “aprendizagem através do jogo”	5
III) Racional para a seleção da boa prática GEM e eficácia em termos quantitativos e qualitativos.....	9
IV) Adaptação da prática de aprendizagem a um novo grupo e considerando características diferentes na implementação	13
V) Desenvolver a estratégia e metodologia para a sua implementação.....	16
VII) Outros elementos inovados a serem considerados (por ex. Aquivo digital GEM IN).....	18
Conclusões.....	20

INTRODUÇÃO GERAL AO DOCUMENTO REFERENCIAL EDUCATIVO

Este documento consiste num enquadramento do WP2.3 do projeto GEM IN e tem como alicerces as atividades desenvolvidas anteriormente no âmbito do projeto.

Para a estruturação deste documento foram dados os seguintes passos:

Atividade 2.1: Estudo de impacto da abordagem educativa, resultados da prática selecionada e análise contextual

- Um **estudo de impacto** foi promovido pelos parceiros em cada um dos países da parceria. O estudo surge dos resultados produzidos no âmbito do projeto GEM como **relatórios, avaliações e feedback obtido** e também de **atividades promovidas** utilizando a abordagem do GEM **durante e após a finalização do projeto**.
- Em simultâneo, **cada parceiro efetuou uma análise contextual nacional**, tendo como objetivo a identificação de características específicas de cada país, de forma a ajustar a abordagem ao contexto. O estudo de impacto teve início com o lançamento de um questionário a nível local, dirigido a profissionais do setor educativo, que atuam na aprendizagem formal e não formal.

Atividade 2.2: Workshop internacional do GEM IN

- Um workshop internacional para a equipa de formadores (2 por organização e INOVA+ como responsável pela qualidade) foi promovido online, permitindo a partilha de resultados do estudo e o trabalho conjunto da abordagem pedagógica a seguir de forma a integrar as práticas do GEM no kit pedagógico. Este passo foi essencial e propedêutico para a transferência e alargamento da boa prática. O workshop decorreu online em sequência do coronavírus, sendo que todos os parceiros contribuíram para que os resultados fossem positivos e satisfatórios.

O resultado do estudo, da análise e brainstorming entre parceiros e feedback, está integrado no presente documento de **referência metodológica** com o objetivo de orientar a construção do kit pedagógico.

Este documento e principais conclusões correspondem ao **WP 2.3** e está descrito da seguinte forma:

1. **Atividade 2.3: Desenvolvimento do referencial educativo do GEM IN a nível Europeu (abordagem metodológica e de acompanhamento)**, tendo por base as conclusões e recomendações que surgiram no âmbito do workshop internacional (A2.2.) e a contribuição de cada parceiro de cada país; CESIE lidera o desenvolvimento e finalização do referencial, que está organizado nos seguintes capítulos:

I) **Valores Europeus, competências cívicas e sociais, direitos fundamentais, educação para a cidadania intercultural: como as transmitir através da abordagem “aprendizagem através do jogo”**

II) **Racional para a seleção da boa prática GEM e eficácia em termos quantitativos e qualitativos**

III) **Adaptação da prática de aprendizagem a um novo grupo e considerando características diferentes na implementação**

IV) **Desenvolver a estratégia e metodologia para a sua implementação**

2. **V) Outros elementos inovados a serem considerados (por ex. Aquivo digital GEM IN)**

O referencial incluirá a estrutura do jogo, características da implementação das atividades GEM IN em contextos escolares/educativos e será a orientação global a considerar na implementação integral do projeto, quer por professores e educadores, quer por parceiros e outros formadores. Será integrado no programa educativo do GEM IN, em conjunto com o kit pedagógico para apoiar a transferência da abordagem educativa ao longo do ciclo de vida do projeto.

I) Valores Europeus, competências cívicas e sociais, direitos fundamentais, educação para a cidadania intercultural: como as transmitir através da abordagem, “aprendizagem através do jogo”

O objetivo do projeto “Educação Intercultural através da Gamificação – GEM IN” é apoiar a educação intercultural na escola e em ambientes não formais, de jovens, fomentando a inclusão social, o diálogo intercultural e a cidadania ativa, através da promoção dos valores europeus. Simultaneamente, o projeto ambiciona fornecer contributos e recomendações políticas sobre as estratégias de intervenção destinadas à promoção da educação intercultural e da cidadania ativa, com recurso a um quadro educativo inovador. O GEM IN levará participantes, beneficiários e educadores a adotar uma abordagem dos **valores sociais comuns e direitos fundamentais** de uma forma inovadora e criativa, disponibilizando um percurso educativo tendo por base a “aprendizagem através do jogo”, uma das componentes da boa prática com maior potencial para ser escalada.

A relevância e necessidade de abordar tópicos como valores europeus, direitos humanos e cidadania intercultural deve ser uma preocupação dos países europeus e serem integradas nas políticas em vigor, contribuindo desta forma para o reforço das iniciativas de promoção dos direitos europeus comuns. A União Europeia tem vindo a desenvolver e reforçar oportunidades para colmatar eventuais lacunas e preveni-las, apostando em iniciativas que tenham no seu cerne a promoção das competências sociais e cívicas, a educação cívica, a cidadania ativa e a interculturalidade, através da promoção de valores e direitos democráticos.

Além disso, o projeto prevê o envolvimento de alunos, jovens, escolas e, conseqüentemente, educadores, professores, formadores que constituem uma ampla parcela da sociedade e que atuarão como agentes multiplicadores da boa prática.

Tendo como objetivo a identificação dos valores considerados mais estratégicos para toda a parceria, foi realizado, durante o workshop internacional, um brainstorming que contou com a participação de todos os parceiros.

Os principais resultados do workshop foram:

- a estrutura do jogo de tabuleiro e a metodologia, ferramentas e atividades que necessitam de serem incluídas por forma a respeitar o jogo de tabuleiro anterior “GEM” e aprimorá-lo;
- os valores, objetivos e temas a serem considerados e incluídos no jogo, de modo a fomentar as competências sociais e cívicas acima mencionadas. Neste cluster de brainstorming é possível encontrar os resultados em forma de lista, fielmente identificados tal como constam no relatório do workshop internacional: diversidade e valores europeus, Direitos Fundamentais, Educação para a Cidadania Intercultural.

Diversidade e valores europeus

- Justiça
- Respeito e dignidade humana, Inclusão
- Direitos e deveres
- Unidade na diversidade
- Tolerância
- Solidariedade
- Entendimento intercultural
- Democracia
- Igualdade de género
- Liberdade pessoal e proteção da vida privada

- Prosperidade
- Participação a nível europeu, cidadania europeia
- Respeito

Competências sociais e cívicas

- Amizade
- Entendimento
- Integridade
- Responsabilidade social
- Respeito pelos outros/pela igualdade
- Entendimentos de códigos e regras
- Empatia
- Respeito pela diversidade (cultural, religiosa, étnica, linguística)
- Compromisso
- Competências interpessoais e interculturais
- Envolvimento cívico / participação ativa
- Tomada de decisão
- Conhecer e compreender os conceitos de democracia, igualdade e justiça
- Tolerância
- Competências de autoavaliação
- Capacidade para compreender e expressar perspetivas diferentes
- Conhecimento de eventos contemporâneos e históricos
- Capacidade para se envolver em discussões públicas
- Autoconsciência
- Pensamento crítico face a questões sociais
- Conhecimento sobre direitos humanos
- Respeito e tolerância
- Participação democrática

Direitos fundamentais

- Respeito pelos direitos das minorias e pela diversidade
- Dignidade humana
- Igualdade
- Acesso a oportunidades educativas
- Tratamento e oportunidades iguais
- Privacidade
- Democracia e participação
- Acesso a cuidados de saúde
- Liberdade
- Solidariedade
- Justiça
- Autodeterminação
- Direito ao voto
- Deveres e responsabilidades cívicas

Educação para a cidadania intercultural

- Envolvimento em cidadania activa
- Prevenção da violência
- Ser ativo na comunidade
- Inclusão e tolerância
- Aprender a ser um cidadão global
- Respeito pela diversidade
- Abordagem global da comunidade
- Voluntariado
- Abordagem centrada no estudante
- Educação comparativa
- Empatia
- Promover pensamento crítico
- Curiosidade
- Promover autoconhecimento, aut consciência e autoaceitação
- Promover competências emocionais dos alunos
- Compreender outras culturas, religião e normas
- Paz

O processo de brainstorming permitiu um entendimento mútuo entre a parceria e evidenciou os pontos de convergência entre países e objetivos do projeto.

Os resultados serão integrados no jogo de tabuleiro, no conteúdo das perguntas e a forma como os participantes vão interagir entre si.

Os valores selecionados irão enquadrar o jogo, definir o tom e os objetivos.

ABORDAGEM METODOLÓGICA

Dois aspetos fundamentais da abordagem metodológica do jogo são a aprendizagem através do jogo e o pensamento crítico.

Pensamento crítico e aprendizagem através do jogo

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

Pensamento crítico é vulgarmente descrito como o processo que implica apropriação que leva à produção de algo original, assim como a competências consideradas essenciais para a produção deste resultado.

Tais competências são adquiridas numa tenra idade, podendo ser desenvolvidas por reforço da criatividade das crianças, sendo o ambiente em que as crianças promovem esta competência muito importante. Neste sentido, a escola surge como o contexto privilegiado para a aquisição destas competências.

É fundamental que as escolas estejam preparadas para a promoção e desenvolvimento da criatividade dos mais jovens, de modo a empoderar a geração mais jovem e prepará-la para o futuro.

Existe uma consciência generalizada face à dificuldade que as escolas possam enfrentar: nem todas as escolas estão suficientemente equipadas ou têm as mesmas condições nas salas de aula, pode ser um desafio conseguir criar as condições para promover a criatividade por falta de ferramentas, alunos desafiantes, por escassez económica e social, sendo que tais constrangimentos não podem ser considerados uma limitação; um jogo de tabuleiro é simples, inclusivo, acessível, pronto a utilizar como ferramenta, sendo um recurso valioso para professores e educadores ensinarem de forma apelativa e envolvendo os alunos.

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

Pensamento criativo é, neste sentido, um meio e um objetivo a concretizar em contexto educativo, uma vez que permite aos jovens desenvolver pensamento crítico através do seu envolvimento numa atividade divertida.

A combinação do pensamento crítico com o criativo, promove inovação e reação e, neste sentido, é essencial para preparar alunos para o seu futuro, apoiando-os a tornarem-se indivíduos independentes, que irão contribuir para a sociedade ao seu estilo, enquanto alimentam os seus próprios valores e competências.

“Pensamento criativo gera ideias, enquanto pensamento crítico avalia ideias. **É imperativo que as duas formas de pensamento sejam ensinadas aos estudantes durante o desenvolvimento dos seus cérebros, e por forma a integrar estes processos no seu funcionamento.** As crianças irão desenvolver competências que terão ao longo da fase adulta, mudando gerações futuras, ao dar mais espaço para invenções e crescimento.”²

A criatividade anda de mão dada com o jogar e, por este motivo, a metodologia de aprendizagem através do jogo é fundamental.

“Os jovens aprendem melhor quanto têm a mente ativa, estão envolvidos socialmente e têm capacidade para estabelecer relações significativas com as suas vidas, e estas são as principais características de jogar” (Kathryn Hirsh-Pasek, Temple University)

O método de “aprendizagem através do jogo” promove: pensamento crítico, resolução de problemas, independência, perseverança e é fundamental para que os jovens se desafiem a desenvolver novas competências e competência transversais, enquanto se divertem. Também promove:

- Liberdade de expressão
- Competências de comunicação eficazes
- Desenvolvimento emocional
- Redução de stress e ansiedade
- Foco e atenção
- O foco na aprendizagem ao longo da vida

Através do jogo, as crianças conseguem desenvolver competências sociais e cognitivas, adquirir maturidade emocional e obter uma autoconfiança essencial para se envolver em novas experiências e contextos.

² Mossing S. (2013). *The Importance of Creative Thinking and the Art of Thinking in Education*. Available [here](#).

III) Racional para a seleção da boa prática GEM e eficácia em termos quantitativos e qualitativos

O GEM IN pretende **escalar e transferir as boas práticas desenvolvidas no projeto Game for Euromed - GEM para novos contextos**: projeto de 1 ano com o objetivo de promover a educação para a cidadania intercultural através do jogo, cofinanciado pela Fundação Anna Lindh (ALF).

GEM envolveu quatro organizações oriundas de diferentes países do Mar Mediterrâneo: CESIE (Itália, coordenador do projeto); ADICE (França), JUHOUD para o Desenvolvimento Comunitário e Rural (Palestina), Waseela para a formação de desenvolvimento (Egito).

A principal ferramenta desenvolvida no contexto deste projeto foi um jogo de tabuleiro para ser utilizado com os jovens, assim como para promover a tolerância e entendimento mútuo de diferentes tradições e culturas. O objetivo do GEM foi criar um contexto incrível e informal para apoiar os jovens a serem cidadãos **Euro-Mediterrânicos** e **encorajar o diálogo mútuo e consciência cultural**.

A escolha desta boa prática advém do impacto e eficácia que esta abordagem provou ter durante a implementação do projeto GEM e após a sua finalização também: o principal resultado do projeto, o jogo de tabuleiro, foi selecionado pela Fundação Anna Lindh como boa prática na conferência EuroMed sobre educação para a cidadania intercultural, painel “Desenvolvimento de Abordagens de Capacitação para Educadores”.

Daí ser este o racional para o escalar do jogo GEM, boa prática que será desenvolvida de forma mais aprofundada e reforçada através da utilização de recursos digitais e online, e alargada a um conjunto de países Europeus.

OBJETIVOS DO GEM:

- Desenvolver programas piloto na área da educação para a cidadania intercultural sobre a abordagem “aprendizagem através do jogo”, através do reforço de competências e conhecimento de profissionais que atuem em contextos formais e não formais de aprendizagem.
- Envolver jovens e educadores no desenvolvimento de um recurso criativo novo (um jogo de tabuleiro) a ser implementado em contextos de aprendizagem de jovens, com o intuito de promover os valores da tolerância e entendimento mútuo de diferentes culturas e tradições.
- Apoiar mecanismos de cooperação entre diferentes atores, tendo a em vista a gestão de atividades, a transferência de resultados e o planeamento de cooperação futura.

BOAS PRÁTICAS

With the support of:



It is more than playing!
A catalogue of good practices
using games as intercultural tools



Outro resultado do GEM foi o desenvolvimento de um catálogo de boas práticas que integra 11 práticas que utilizam jogos e atividades com base em jogos como ferramenta intercultural. Trata-se de um documento que descreve diferentes jogos de tabuleiro, jogos tradicionais e manuais sobre a abordagem da “aprendizagem através do jogo” como ferramenta de promoção do diálogo intercultural e a educação para a cidadania intercultural.

Para estabelecer um referencial concetual do GEM, a parceria considerou os seguintes elementos, identificados como elementos comuns às práticas em que se recorre ao jogo para o estabelecimento do diálogo intercultural:

- **RELEVÂNCIA** para os objetivos do projeto e desenvolvimento do referencial pedagógico do jogo de tabuleiro;

- **VIABILIDADE** para o grupo a que se destina (jovens dos 14 aos 20 anos);
- **IMPACTO POTENCIAL** em termos de resultados de aprendizagem e para a educação para o entendimento e cidadania intercultural;
- **ADAPTABILIDADE** e **TRANSFERIBILIDADE** para diferentes contextos.

Além disso, este catálogo identifica jogos de tabuleiro que são comprovadamente úteis para a implementação do jogo de tabuleiro GEM. Efetivamente, estes jogos de tabuleiro podem ser considerados um elemento importante para todos os que pretendam promover aprendizagem num contexto criativo.

É possível saber mais sobre este recurso através do link: https://cesie.org/media/GEM_catalogue-of-good-practices-using-games-as-intercultural-tools.pdf

AVALIAÇÃO

A avaliação sobre a concretização dos objetivos do projeto foi efetuada a diferentes níveis, tendo por base o feedback recolhido de diferentes atores e grupos envolvidos.

3 dias de formação online sobre educação para a cidadania intercultural para educadores de contextos formais e não formais de aprendizagem: questionários pré e pós formação + avaliação informal no final de cada dia de formação

Workshops piloto para testar o jogo de tabuleiro: ficha de avaliação a ser preenchida pelos jovens e relatório de avaliação a disponibilizar pelos educadores responsáveis por dinamizar o workshop

Relatório de acompanhamento e avaliação sobre a visibilidade dos resultados

- Website GEM > cerca de 1600 visitantes únicos
 - Página de Facebook do GEM > Cerca de 1300 pessoas alcançadas e 292 seguidores
 - Seminários de disseminação do GEM > 144 participantes

Avaliação final do projeto pelos parceiros e emergência de novos projetos de cooperação -> todos os parceiros fizeram uma avaliação muito positiva em termos de resultados conseguidos e redes desenvolvidas

IMPACTO QUANTITATIVO

O impacto quantitativo do GEM é mensurável através da análise dos seus objetivos específicos.

- **Objetivo específico 1**: Desenvolver programas piloto na área da educação para a cidadania intercultural sobre a abordagem “aprendizagem através do jogo”, através do reforço de competências e conhecimento de profissionais que atuam em contextos formais e não formais de aprendizagem

Concretização

21 educadores participaram na formação online: 4 da Palestina, 6 da Itália, 5 de França e 6 do Egipto.

1. Troca de práticas e conhecimento e reforço de competências dos educadores sobre promoção do diálogo intercultural através de estratégias criativas
2. Aquisição de novo conhecimento e competências criativas sobre educação para a cidadania intercultural
3. Identificação de ideias e contributos para o teste de uma versão digital do jogo de tabuleiro

Todos os indicadores foram concretizados.

- **Objetivo específico 2:** Envolver jovens e educados no desenvolvimento de um recurso criativo novo (um jogo de tabuleiro) a ser implementado em contextos de aprendizagem de jovens, com o intuito de promover os valores da tolerância e entendimento mútuo de diferentes culturas e tradições.

Concretização

1. 172 jovens envolvidos na implementação teste do jogo de tabuleiro através de participação em workshops promovidos nas escolas e/ou centros educativos. Os workshops permitiram testar na íntegra os diferentes componentes do jogo: o objetivo e potencial de aprendizagem, a estrutura do jogo, tipologia e seleção dos tópicos das questões, duração, entre outros aspetos
2. A versão final do jogo de tabuleiros foi desenvolvida tendo em consideração o feedback recebido ao longo da implementação piloto
3. Promover uma abordagem centrada nos beneficiários, de baixo para cima, para testar e validar o jogo
4. Promover a cidadania intercultural em contexto de jovens
5. Disponibilizar uma ferramenta criativa e nova para sensibilizar jovens para a cidadania intercultural através de meios lúdicos

Todos os indicadores foram concretizados.

- **Objetivo específico 3:** Apoiar mecanismos de cooperação entre diferentes atores, tendo a em vista a gestão de atividades, a transferência de resultados e o planeamento de cooperação futura.

Concretização

1. 144 pessoas, entre profissionais da educação, representantes de organizações cívicas e sociais, professores, entre outros, foram alcançados
2. Os canais de comunicação online utilizados (nomeadamente o website e presença em comunidades sociais do projeto, e website dos parceiros) permitiram alargar a “comunidade educativa” dos países da parceria
3. Rede alargada e cooperação cruzada para o desenvolvimento e apoiar iniciativas e programas educativos inovadores de prevenção da intolerância e entendimento entre diferentes culturas
4. Entendimento integral entre parceiros sobre as atividades e papéis para promover a cooperação no âmbito do tópico do projeto
5. Estabelecimento de regras e canais de comunicação interna e externa e sensibilizar para a relevância do tópico do projeto

Todos os indicadores foram concretizados.

IMPACTO QUALITATIVO

Os beneficiários diretos atuaram como agentes multiplicadores nos seus contextos de vida/trabalho, potenciando a utilização dos resultados e envolvimento nas atividades do projeto.

Além disso, estudantes e professores reconheceram o valor educativo do jogo: estudantes tiveram a oportunidade de adquirir conhecimento sobre diferentes culturas, línguas e lugares apenas através do “jogo”; professores reconheceram a importância em adotar o jogo como ferramenta educativa suscetível de ser utilizada em contexto de sala, como suporte didático aos conteúdos a abordar.

IV) Adaptação da prática de aprendizagem a um novo grupo e considerando características diferentes na implementação

Todas as organizações parceiras lançaram e divulgaram um questionário online dirigido a profissionais que atuam em contexto educativo, com o objetivo de obter uma imagem clara das necessidades e recetividade dos profissionais e beneficiários face ao tópico do projeto.

O questionário teve como objetivo recolher a opinião de diferentes profissionais de diferentes contextos educativos sobre métodos, ferramentas e interesses relativamente à educação para a cidadania e interculturalidade. Este questionário online foi divulgado por organizações dos países da parceria, ativamente envolvidos na recolha de informação qualitativa e quantitativa para obter um conhecimento e visão atual da situação e contexto nacional, de modo a maximizar o impacto e relevância do projeto para os profissionais e jovens.

Chipre

Os questionários foram divulgados pelos principais contactos das organizações parceiras, tendo sido recolhidos **38 questionários** de educadores cipriotas. Os resultados obtidos permitiram compreender a situação atual no Chipre relativamente à promoção da cidadania, competências digitais e educação intercultural em geral.

O que ressaltou no Chipre foi que os educadores recorrem a muitos métodos não formais na sua prática de ensino, por forma a orientarem os estudantes no desenvolvimento de competências digitais, cívicas e sociais. A maioria dos respondentes (84.2%) refere que não existem programas para a educação para cidadania para além dos que são promovidos no âmbito de projetos financiados a nível europeu.

No entanto, educadores referem que a cidadania ativa é valorizada por todos os estudantes, que demonstram interesse em serem envolvidos em atividades relacionadas com o tópico. Referem também que, **jogos, pensamento crítico, valores sociais europeus são necessários para promover/concretizar uma educação e cidadania plenas para todos estudantes e professores**. Foi ainda referido que a **“cidadania ativa é necessária no contexto de diversidade e multicultural da sociedade europeia, e para a sua prosperidade”**, enfatizando a necessidade de disponibilizar ferramentas de aprendizagem ativa e para aulas mais interativas. No que toca o jogo de tabuleiro, quase metade dos participantes (47.4%) consideram a ferramenta entusiasmante. Acreditam ainda que o jogo de tabuleiro pode ser uma ferramenta útil para motivar alunos a participarem num contexto de sala de aula alternativo e interativo. Pode ainda reforçar a cooperação entre estudantes, permitindo-lhes desenvolver competências interculturais. Finalmente, professores acreditam que o jogo de tabuleiro pode ser facilmente aceite pelos estudantes como ferramenta de aprendizagem.

Portugal

Foram recolhidos **40 questionários** de especialistas de contextos formais (92.5%) e não formais (7.5%) de aprendizagem. Olhando para a caracterização dos participantes é possível referir que 90% dos respondentes portugueses são do sexo feminino. Os resultados evidenciam interesse dos profissionais em relação ao tópico, em particular pela utilização de métodos não formais para o ensino e aprendizagem de jovens. Uma percentagem elevada de organizações já utiliza métodos não formais no seu contexto de aprendizagem (45%). Além disso, a maioria das instituições dos respondentes promovem várias iniciativas focadas no desenvolvimento de competências específicas de jovens (por ex. competências digitais, cívicas e sociais) e também as competências dos profissionais da educação (por ex. digitais e de cidadania). Em geral, os respondentes portugueses consideram que os diretores das escolas e outros profissionais educativos veem os jogos de tabuleiro como uma ferramenta interessante e, em simultâneo, motivadora para que estudantes/jovens se envolvam mais no seu processo de aprendizagem e desenvolvam competências transversais estratégicas.

A maioria dos respondentes também referiram que consideram a utilização de jogos de tabuleiros como uma ferramenta de aprendizagem, uma que vez que:

- É um exercício importante que permite reforçar capacidade de memorização, dedução, abstração e lógica
- Pode promover a aquisição e melhoria de competências importantes como estratégia, raciocínio lógico, autonomia, capacidade de tomada de decisão, cooperação e autoconfiança
- Pode ser interessante para abrir a escola à comunidade local e promoção de iniciativas de base local
- Motiva estudantes para a aprendizagem, uma vez que estarão ativamente envolvidos na atividade
- Podem estar alinhados com o perfil dos alunos à saída da escolaridade obrigatória e com a Estratégia Nacional de Educação para a Cidadania

Grécia

Foram recolhidos um total de **21 respostas** de especialistas. A grande parte dos respondentes foram mulheres (82.4%), a maioria do grupo etário entre 30-40 anos. Todos os respondentes trabalham na Grécia, em diferentes cidades da Grécia Ocidental, metrópole de Atenas e Tessália. A maior parte dos professores, educadores e outros profissionais, como assistentes sociais mostram-se recetivos à utilização de métodos mais modernos e de base tecnológica, como ferramentas com base no jogo, embora tenham contacto limitado a esta tipologia de recursos. Os especialistas gregos referem ter acesso limitado a iniciativas de promoção de envolvimento cívico. Nos casos em reportaram esse contacto, estão fundamentalmente relacionados com a preservação ambiental e promoção da saúde pública. Uma percentagem significativa dos participantes reconhece a importância da utilização de ferramentas com base em jogos/jogos de tabuleiro em contextos de aprendizagem formal e não formal. No entanto, a sua implementação prática é considerada irrealista no contexto atual, face à carência de infraestruturas, equipamento e ferramentas tecnológicas modernas nas escolas públicas da Grécia.

Áustria

A utilização de métodos e ferramentas de ensino complementares não é novidade no sistema educativo austríaco. Para além disso, há um conjunto considerável de instituições, ONGs e outras entidades que promovem aprendizagem não formal que complementam as práticas de educação formal. Os professores têm também a oportunidade de participar em formação regular reforçando as suas competências na utilização de diferentes prática e ferramentas suscetíveis de serem implementadas no seu contexto de trabalho. Neste sentido, os professores na Áustria já detêm um conhecimento sólido na utilização de ferramentas não formais no seu contexto de trabalho.

Para além disso, todos os respondentes referiam que as escolas e centros educativos nos quais trabalham utilizam, atualmente, diferentes ferramentas e métodos não formais, mostrando-se abertos em utilizar novos instrumentos que impulsionem o seu trabalho e facilitem o desenvolvimento dos seus alunos.

A educação para a cidadania e a promoção dos valores europeus são temas recorrentes no sistema educativo austríaco também, e têm como objetivo encorajar os alunos a terem uma participação política e social ativa, neste sentido educadores e professores locais têm já alguma experiência no âmbito da educação para a cidadania.

No entanto, alguns respondentes referiram que necessitam de aceder a mais formação no âmbito dos tópicos referidos, uma vez que têm particular interesse em os incorporar no seu trabalho e abordagem educativa.

Um jogo de tabuleiro é considerado uma ferramenta interessante pela maioria dos respondentes, no entanto, deve ter um objetivo de aprendizagem claro e trazer um valor explícito a estudantes e professores com interesse em implementá-lo. O processo de recolha de informação envolveu **15 especialistas** que responderam ao questionário.

Feedback geral e comum

Entre todos os parceiros, o que emergiu claramente é a necessidade partilhada de educação intercultural: não é apenas um interesse geral, mas tem vindo a revelar ser uma necessidade dos múltiplos contextos educativos, em grande medida devido a uma sociedade europeia mais aberta.

Acontecimentos recentes, como a pandemia com impacto mundial, e também face ao desenvolvimento do mercado laboral, nomeadamente no que toca a mobilização de competências digitais, a digitalização é uma necessidade e realidade, sendo que a escola é uma organização que deve estrategicamente integrar a digitalização também. Sendo que, tendo por base os resultados do estudo, no contexto do projeto deve ser assegurado um equilíbrio entre as atividades a desenvolver online e offline através da utilização do jogo nas escolas.

Torna-se, portanto, relevante promover o desenvolvimento de competências sobre novos métodos não formais e fomentar a aquisição de competências digitais, considerando a relevância destas competências.

V) Desenvolver a estratégia e metodologia para a sua implementação

O jogo de tabuleiro do GEM IN prevê a implementação de uma estratégia e metodologia organizadas em diferentes fases, a ser testada através de um teste piloto do jogo.

De facto, o jogo de tabuleiro e ferramentas complementares serão testados no âmbito de um programa educativo mais abrangente, permitindo a reflexão crítica sobre múltiplos conceitos, como valores europeus comuns, competências sociais e cívicas e diálogo intercultural, entre outros.

O feedback a recolher através de diferentes atividades será fundamental para garantir a consistência e alargamento da boa prática, ao finalizar os produtos revistos.

A estratégia e metodologia consistirá nas seguintes três ações:

1 – Formação de preparação de professores:

10 professores dos grupos de trabalho nacionais irão participar na formação de preparação de professores, por forma a garantir a implementação efetiva do kit pedagógico do GEM IN em contexto de aprendizagem durante a fase piloto.

2 – Teste piloto do kit pedagógico do GEM IN

- Formação de 50 profissionais, incluindo professores e educadores de contextos de aprendizagem não formal (10 por cada um dos 5 países, exceto França) que irão garantir a cogestão da fase de implementação.
- Implementação piloto em escolas e centros educativos, envolvendo 1000 estudantes e jovens (200 por cada um dos 5 países a implementar) de forma a permitir o teste do kit pedagógico integrado no programa de educação intercultural

3 – Finalização do programa educativo GEM IN que consistirá nos seguintes componentes:

- Referencial educativo do GEM IN como ferramenta para professores e educadores não formais para implementar as atividades do GEM IN em contexto escolar;
- Kit pedagógico incluindo 3 componentes interligadas:
 - 1) Guia GEM IN, facultando um conjunto de instruções de orientação de educadores durante a implementação do programa
 - 2) Jogo de tabuleiro do GEM IN
 - 3) Arquivo digital GEM IN

Em conjunto estas ferramentas que constituem o kit pedagógico, providenciarão a professores e educadores não formais um guia compreensível de orientação e kit de recursos para discutir com estudantes e jovens sobre educação para a cidadania adotando uma perspetiva intercultural, à medida que reforça a identidade europeia, sentido de pertença europeia, aquisição de competências sociais e cívicas e valores sociais comuns, através da descoberta das suas raízes e entendimento da importância do diálogo intercultural.

Estão previstos os seguintes resultados:

- 50 professores e educadores não formais adquiriram conhecimento e competências em como promover valores sociais europeus e educação intercultural; 1000 estudantes e jovens com idades compreendidas entre 14-18 anos com maior compreensão sobre interculturalidade, competências transversais, sociais e cívicas para o entendimento e apropriação dos valores e direitos fundamentais comuns;
- Programa educativo compreensivo, combinando o referencial e kit pedagógico, para a promoção dos valores europeus e educação intercultural entre os jovens;

- Promover abordagens inovadoras para a reflexão crítica e discussão sobre cidadania europeia, adotando uma perspetiva intercultural em contextos educativos.



VII) Outros elementos inovados a serem considerados (por ex. Arquivo digital GEM IN)

Ao longo do processo de alargamento da utilização da prática, uma parte importante está relacionada com a digitalização do jogo. Este passo é importante para se concretizar o objetivo de se acompanhar o desenvolvimento de competências-chave do mundo contemporâneo.

Por este motivo, o jogo integrará os seguintes elementos digitais: código QR e arquivo digital.

O arquivo digital tem como objetivo estabelecer a ponte entre a digitalização e o jogo de tabuleiro em si, acessível através do website do projeto e abordando os tópicos referenciados no jogo de tabuleiro. Enriquecerá a experiência de aprendizagem de estudantes e jovens, providenciando um recurso a ser utilizado futuramente por professores e educadores não formais na promoção da aquisição de competências sociais e cívicas, incentivando o conhecimento, compreensão e apropriação valores e direitos fundamentais.

Será uma ferramenta de referência, que abraçará a cultura europeia para a **promoção de valores de diálogo intercultural e inclusão social**.

O arquivo estará estritamente relacionado com o jogo de tabuleiro e armazenará o seu conteúdo, acessível através de um sistema de **código QR** que criará uma ponte entre a plataforma digital e as ferramentas. Estará ligado às questões que serão numeradas e providenciará informação adicional sobre as respostas correspondentes.

O Código QR (designação curta para código “Quick Response”) é uma matriz de código de barras (ou código de barras bidimensional) que contém informação sobre o item com o qual esta relacionado.

Um dos objetivos fundamentais deste código está, também, no ser um suporte para explicar as respostas às questões colocadas, combater as notícias falsas e disponibilizar apoio para a divulgação da cultura e o envolvimento no mundo contemporâneo.

O arquivo digital, uma ferramenta já utilizada por muitas instituições como plataforma de alojamento de informação, conteúdos, ficheiros e recursos, tem muitas características essenciais para o mundo moderno, incluindo:

- Conversão de ficheiros num formato de preservação a longo prazo
- Descrição da informação em arquivo
- Assegurar a integridade da informação a longo prazo
- Acesso fácil e rápido a informação
- Redução de utilização papel em contexto de aprendizagem
- Apoio à utilização do jogo de tabuleiro
- Fácil utilização
- Acesso a recursos ilimitáveis disponíveis na internet
- Multidisciplinaridade
- Acessível através de smartphone/tablet/pc em qualquer lugar

Para o seu desenvolvimento, os parceiros irão seguir orientações oriundas de outros exemplos já existentes, como por exemplo:

Arquivo Cultural Negro: <https://artsandculture.google.com/project/black-cultural-archives>

Arquivo na Internet: <https://archive.org/>

Livraria da biodiversidade: <https://www.biodiversitylibrary.org/>

Museu Uffizi (Florença, Itália): <http://catalogo.uffizi.it/it/1/home>

Coleção da UNESCO: <https://digital.archives.unesco.org/en/collection>

O consórcio do GEM IN considera que a ponte entre o jogo de tabuleiro clássico e o mundo digital será essencial por duas razões: atrairá jovens, uma vez que na sua maioria são utilizadores proficientes em tecnologias, providenciando a educadores e professores uma ferramenta nova e eclética de transmissão de conhecimento, apoio crítico e pensamento criativo em contexto de sala de aulas.

Conclusões

O desenvolvimento de uma ferramenta e recursos de desenvolvimento não formal de apoio à aprendizagem é de extrema importância. Este documento tenta ser um referencial que integra diferentes passos que caracterizam a construção de um guia educativo do projeto GEM IN e um processo de alargamento da utilização dos recursos do projeto GEM.

Neste sentido, a compreensão da estrutura do projeto, suas origens, resultados, atividades que caracterizam o projeto anterior, são necessárias e indispensáveis para compreender o referencial educativo do projeto GEM IN.

Com este documento a parceria disponibiliza a informação necessária, a metodologia e passos a seguir para implementar a estratégia e metodologia do projeto em contexto real de aprendizagem. Este referencial educativo é fundamental para apoiar todos os profissionais interessados em utilizar as ferramentas GEM IN em contexto académico, educativo e pedagógico.

O referencial educativo tem como objetivo orientar professores, educadores, gestores de projetos e outros profissionais que pretendam utilizar o jogo como recurso educativo, disponibilizando uma explicação completa passo a passo, do processo de conceção do jogo, respetivos conteúdos, racional e contexto de desenvolvimento, adotado ao longo de todo o projeto.

É um referencial pronto a ser utilizado pelos utilizadores do jogo de tabuleiro do GEM IN e todos os que estejam curiosos em seguir o respetivo impacto. Resulta de uma análise e estudo sobre diferentes temas, numa definição concreta do seu racional, partilha de ideias e aceitação da inovação, essencial para envolver os jovens e promover a apropriação de valores europeus para multiculturalidade, competências cívicas e sociais e respeito pelos direitos humanos.