



Comités Consultivos Nacionales de Partes Interessadas - contributos

WP4.4



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]



Índice

Introdução	3
Comités Consultivos Nacionales de Partes Interesadas	4
Comités: objetivo e membros	4
Áustria	5
Chipre	5
França	6
Grécia.....	6
Itália	7
Portugal	7
O debate	8
Áustria	9
Chipre	9
França	10
Grécia.....	11
Itália	12
Portugal	12
Análise comparativa dos feedbacks e inputs dos diferentes países	14
Integração do GEM IN a nível nacional	14
Otimizar o kit pedagógico GEM IN	16
Considerações finais.....	17

Introdução

O projeto GEM IN, "Game to EMbrace INtercultural education", visa apoiar a educação intercultural através da "aprendizagem através do jogo" em ambientes escolares e não formais para promover a inclusão social, o diálogo intercultural e a cidadania ativa. O projeto tem como parte central um jogo de tabuleiro adaptável e um catálogo de boas práticas testado durante uma fase de experimentação e ampliado a partir do projeto GEM, acessível online.¹.

O GEM IN traz contributos e apresenta recomendações de políticas relacionadas com estratégias de intervenção para promover a educação intercultural e a cidadania ativa através de um referencial educativo inovador. O projeto baseia-se no diálogo e no intercâmbio, uma vez que o exercício "aprendizagem através do jogo" é realizado para evitar preconceitos, estereótipos ou mesmo ódio que podem ter origem, por vezes, no desconhecimento da pessoa que está à nossa frente.

As boas práticas resultantes da fase piloto do GEM IN podem ser muito úteis para decisores políticos, professores, assistentes sociais, educadores ou mesmo pais que queiram promover a cidadania intercultural. É, além disso, relevante hoje em dia, num período em que se regista um aumento do populismo, do nacionalismo e do racismo como resultado ou de perturbações económicas e do aumento da deslocação de pessoas em todo o mundo, obrigando-as a interagirem umas com as outras.

Os objetivos do projeto estão associados às políticas nacionais com base no feedback fornecido por cada parceiro. Assim, promove a abordagem educativa da cidadania intercultural através da utilização do kit pedagógico em ambientes educativos formais e não formais, a nível local e nacional.

¹ [Resources - Common values archive - GEM IN - Game to Embrace Intercultural education \(gem-in.eu\)](#)

Comités Consultivos Nacionais de Partes Interessadas

Diversas partes interessadas têm estado envolvidas no projeto para prestar apoio e aconselhamento para a finalização do Programa Educativo GEM IN. Os Comités Consultivos Nacionais foram um primeiro passo para a transferência da abordagem educacional GEM IN para um nível político e incluíram intervenientes educativos e decisores políticos.

Em cada país parceiro foi criado um comité consultivo de partes interessadas com o objetivo de prestar apoio durante as fases de pilotagem e exploração, e na adaptação do programa educativo GEM IN em ambientes educativos formais e não formais.

Os comités foram regularmente contando com a participação de novos elementos, professores e educadores não formais, envolvidos na fase piloto, nas ações de formação entre pares sobre o progresso do projeto e sobre os resultados obtidos. Cada Comité incluiu pelo menos três membros (1 parte interessada na educação, 1 parte interessada na educação não formal e 1 parte interessada no domínio da elaboração de políticas) e um membro dos parceiros escolares/institucionais envolvidos na fase piloto, quando relevante.

Comités: objetivo e membros

Os comités, estabelecidos em cada um dos 6 países de implementação, tinham como objetivos a atingir:

- ajudar a definir estratégias para maximizar o impacto do projeto;
- fornecer contributos e feedbacks sobre se o projeto está a alcançar os seus objetivos e resultados;
- contribuir para o desenvolvimento de futuras oportunidades de exploração do programa educativo GEM IN;
- fornecer recomendações de políticas para o desenvolvimento do *Operational Pack*; e
- apoiar o parceiro para divulgar os resultados do projeto.

Ao longo do processo, os Comités têm sido regularmente atualizados por cada parceiro

nacional que recolheu o seu feedback e pareceres como uma importante contribuição para o desenvolvimento do GEM IN *Operational Pack*.

Áustria

Para estabelecer o Comité Consultivo Nacional de Partes Interessadas na Áustria, os parceiros trabalharam num mapeamento (mais tarde incluído na base de dados GEM IN) incluindo todos os diretores ou representantes de escolas secundárias, centros de juventude, clubes culturais, ONG que trabalham com migrantes e/ou refugiados no Tyrol. Os membros do mapeamento foram contactados através de vários meios e convidados a testar o jogo GEM IN, tendo, por conseguinte, informações elaboradas sobre o jogo e a sua metodologia.

No total, participaram no Comité quatro educadores representando as seguintes instituições (3 professores do ensino secundário, 1 trabalhador juvenil num centro juvenil):

- Jugendtreff Thaur
- Reithmangymnasium
- Reithmangymnasium Innsbruck
- Mittelschule Absam

Todos os participantes testaram o jogo com jovens e quiseram continuar a participar no Comité para o GEM IN. Acrescente-se que as reuniões foram realizadas em maio de 2022, em formato online, a fim de facilitar a participação dos educadores, devido à sua agenda sobrecarregada.

Chipre

Foi estabelecido um comité consultivo das partes interessadas no Chipre no sentido de orientarem durante a pilotagem e apoiarem a posterior adaptação do programa educativo GEM IN em ambientes educativos formais e não formais.

Foi formado um comité de cinco membros composto por:

- Uma parte interessada no domínio da educação;
- Um interveniente não formal no domínio da educação;

- Um interveniente no domínio da elaboração de políticas;
- Dois membros dos parceiros escolares/institucionais envolvidos na fase piloto.

Ambas as reuniões do Comité Nacional foram realizadas online, devido à situação do Covid-19.

França

Na rede de contactos da ALDA foram identificados três parceiros para constituir o Comité Nacional, nomeadamente:

- Um representante de La ligue de l'enseignement - parte interessada na educação;
- Um representante da Fédération des Pupilles de l'Enseignement (Les PEP) - Interveniente não educativo e de elaboração de políticas;
- Um membro do Conselho de Administração da ALDA - parte interessada na elaboração de políticas.

Cada membro do Comité tem vários "chapéus" e está ativamente envolvido em outras organizações no domínio da educação não-formal em França.

O comité reuniu-se por duas vezes, online para discutir o kit pedagógico, os resultados da fase piloto, bem como as recomendações para o *Operational Pack*.

Grécia

Para assegurar uma maior exploração do projeto na Grécia, tanto o PDEDE como a Symplexis reuniram-se para estabelecer o Comité Nacional. Identificaram vários intervenientes e decisores políticos entre escolas, centros educativos em toda a Grécia.

Assim, no Comité faziam parte representantes do Symplexis, PDEDE, Gymnasium of Kleitoria e da University of Patras:

- Um Gestor de Projetos da UE;
- Um professor do Ensino Secundário;
- Um diretor de escola;
- Um professor universitário;
- Um coordenador escolar regional.

Itália



Para o projeto GEM IN, a CESIE tinha identificado vários intervenientes e decisores políticos entre escolas, centros educativos e municípios em toda a Itália e em particular na Sicília.

No mapeamento das partes interessadas, foram considerados/as organizações, escolas, centros educativos, estruturas administrativas na área da educação e foram selecionadas três associações para fazerem parte do Comité Consultivo Nacional das Partes Interessadas:

- ISI Onlus
- Associazione Ubuntu
- Programma Integra.

Todos estes membros são associações que trabalham na área da inclusão social, em particular com crianças e jovens (ISI Onlus and Associazione Ubuntu), migrantes e contextos multiculturais (Programma Integra) e ainda uma organização denominada de Centro per lo sviluppo Creativo Danilo Dolci -CSC.

Portugal

A INOVA+ e a Casa do Professor lançaram, no início de 2021, um convite aberto a nível nacional para a identificação de partes interessadas para integrar o Comité Consultivo Nacional de Partes Interessadas. Responderam ao convite e participaram efetivamente 24 profissionais de 20 organizações (ver Anexo II), incluindo:

- 12 escolas de 2º ciclo, 3º ciclo e secundário
- 1 centro de formação
- 1 Universidade
- 1 Associação
- 4 Municípios

Alguns dos profissionais e organizações tiveram a oportunidade de participar nas atividades do projeto e outros juntaram-se ao comité para a preparação e divulgação dos eventos relacionados com a política e as iniciativas de exploração desenvolvidas pelos parceiros.

Os membros do primeiro Comité Nacional em Portugal eram dois professores, um psicólogo e um gestor de formação:

- Câmara Municipal de Guimarães - interveniente político;
- Escola E. B. 2, 3 / S Pedro Ferreiro - interveniente educativo;

- Agrupamento de escolas Dr. Manuel Laranjeira - interveniente pedagógico;
- Mentortec - interveniente não educativo.

A segunda Comissão Nacional era composta por um professor, dois psicólogos, dois chefes de unidade de um município, um coordenador de projeto, um assistente social, representantes de:

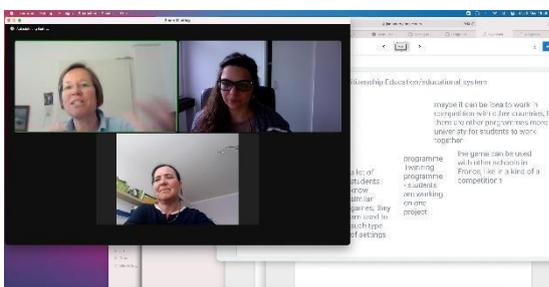
- Agrupamento de Escolas Irmãos Passos - interveniente educativo;
- Município de Braga - interveniente na elaboração de políticas;
- Câmara Municipal de Matosinhos - interveniente na elaboração de políticas;
- Universidade do Porto - interveniente pedagógico;
- Associação SRCBF Vai Avante - interveniente não educativo.

O debate

Uma vez estabelecido cada Comité Consultivo Nacional de Partes Interessadas nos seis países que integram a parceria do projeto GEM IN, foram organizadas e conduzidas reuniões por cada parceiro para recolher feedback sobre a exploração do projeto. Devido à situação pandémica, muitos comités só se reuniram online e, de uma forma geral, todos os participantes nessas mesmas reuniões mostraram-se ativamente envolvidos no processo de discussão, apesar do formato à distância ².

² Com base nos resultados globais dos questionários de avaliação em todos os 6 países

Áustria



Durante a sessão foram discutidos o atual programa e as políticas educativas. Além disso, foram abordadas as ferramentas que estão a utilizar nas salas de aula.

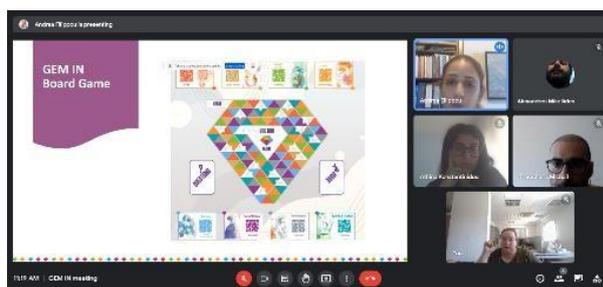
Todos defenderam que são necessárias ferramentas mais informais e interativas no sistema de ensino regular, tanto por estudantes como professores. Todos foram unânimes ao confirmarem que procuram ativamente ferramentas inovadoras para incluir nas suas atividades, e a gamificação é um tema de interesse para eles. Em geral, o sistema educativo na Áustria permite que os professores utilizem novos e inovadores instrumentos nas suas aulas, desde que possam justificar que tal está em conformidade com os seus currículos.

Adicionalmente, os professores partilharam que têm fácil acesso a muitas ferramentas informais, bem como ações de formação e workshops, dirigidos tanto a professores como a estudantes subordinados à temática da educação cívica e intercultural. Um dos professores, argumentou que não foi dedicado tempo suficiente ao ensino intercultural para os estudantes, e que esses temas são apenas superficialmente abordados na Áustria. Outro professor partilhou que, em termos de multiculturalismo na sala de aula, os assistentes sociais escolares são essencialmente os que lidam com a diversidade na sala de aula e não os próprios professores.

Se um professor considerar que existe um problema ou um desafio na sala de aula, contactará um assistente social que apoiará no processo de discussão das dificuldades existentes e sentidas pelos alunos e pelos pais.

Chipre

A primeira reunião do Comité Nacional foi organizada online, a 17 de setembro de 2021, com o objetivo de apresentar o projeto, o seu kit de ferramentas e a fase de pilotagem.



Foi pedido aos participantes que dessem feedback e partilhassem 2 ou 3 recomendações sobre o tipo de mudança de política a nível europeu que gostariam de ver concretizada, de acordo com os objetivos do projeto. Especificamente, os participantes sugeriram a transposição dos recursos para Kahoot e outras plataformas de jogos educativos em linha para um impacto sustentado, de forma a que o jogo de tabuleiro surja também em formato digital. Mencionaram ainda que é necessária formação em Educação para a Cidadania e mais recursos para se poder ensinar e aumentar os conhecimentos dos estudantes nesta matéria.

Adicionalmente, os interessados e professores indicaram que utilizariam os recursos quando tentassem promover uma aprendizagem não formal da UE, de forma a tornar as aulas e o tempo livre dos alunos na escola mais interessantes. Indubitavelmente, irão utilizar os recursos durante os dias comemorativos da UE e da democracia.

A segunda reunião foi organizada a 27 de abril de 2022, na qual foi apresentado o *Operational Pack* aos membros dos Comitês e foi pedido que os membros apresentassem recomendações relativas ao jogo de tabuleiro GEM IN. Sugeriram pedir aos estudantes de diferentes países que pesquisassem e criassem as suas próprias questões com base no seu país de origem.

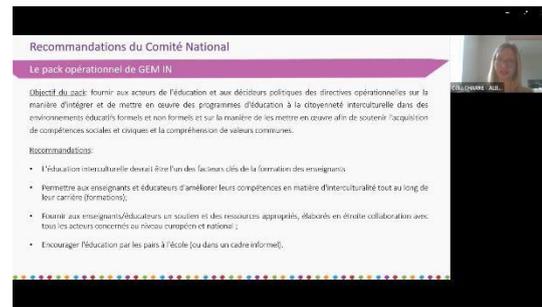
França

As duas reuniões do Comité Nacional de Partes Interessadas foram realizadas online para facilitar a participação dos membros.

Como não houve fase piloto em França, a primeira reunião foi a ocasião ideal para apresentar o projeto, o método e os instrumentos já desenvolvidos, bem como o guia sobre a metodologia e o jogo propriamente dito. Os membros do Comité ficaram impressionados com as ferramentas e manifestaram o seu interesse uma vez que o mesmo será traduzido para francês. A reunião foi dividida em 3 pontos principais:

- Apresentação do kit pedagógico (método, jogo e arquivo comum);
- Reflexão sobre o jogo e feedback dos membros;
- Reflexão sobre o potencial do kit em França e como replicá-lo.

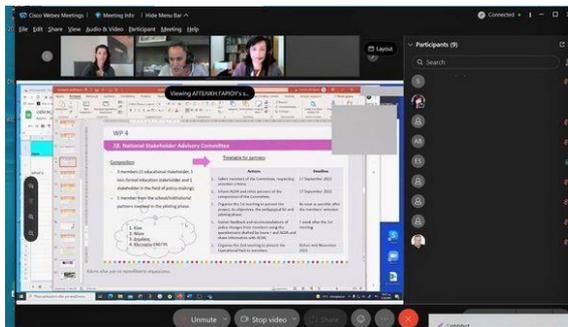
A segunda reunião apresentou os resultados da fase piloto nos 5 países de implementação, com base nos relatórios feitos por todos os parceiros e nas respetivas informações fornecidas.



Na sequência desta apresentação e das conclusões gerais da pilotagem, foi realizada uma reflexão sobre o método "aprendizagem através do jogo", incluindo o exemplo utilizado pela ALDA e os membros do Comité. Isto resultou numa discussão sobre as recomendações que foram redigidas no *Operational Pack* e as reações dos membros do Comité. A reunião terminou com o convite aos membros a assistir e a participar ativamente na Conferência Final em Estrasburgo.

Grécia

A primeira reunião do Comité Nacional teve lugar a 29 de outubro de 2021 e a segunda reunião foi organizada a 15 de março de 2022.



Os membros discutiram como integrar e utilizar os recursos do kit pedagógico de forma muito abrangente. Por exemplo, tanto o jogo de tabuleiro GEM IN, as instruções, a enquadramento pedagógico "aprender jogando" e o arquivo de Valores Comuns serão partilhados com todas as escolas do PDEDE, ou seja, cerca de 150 escolas do ensino básico e 120 do ensino secundário, a fim de promover a educação intercultural, a cooperação e a experiência de valores europeus comuns.

Tal será feito por membros do Comité para auxiliar o ensino de várias disciplinas (Filologia, cursos de Ciências Sociais), a serem utilizados nos tempos livres dos estudantes, em grupo ou

individualmente ou como programa educativo (Dia Mundial da Europa - 9 de maio, 21 de maio - Dia Mundial da Diversidade Cultural para o Diálogo e o Desenvolvimento). O GEM In kit pode ser apresentado em aulas de psicologia escolar, bem como nas aulas de educação intercultural e psicologia.

Todos os recursos podem ser aplicados a objetivos educativos não formais e outras necessidades etárias e de grupos-alvo, tais como pessoas de grupos vulneráveis (pessoas em situação de transição em busca de integração e inclusão social).

Acresce ainda que os campos de férias para crianças são um local onde a aceitação e a educação intercultural poderiam ser promovidas com a ajuda do GEM IN kit pedagógico. Os educadores utilizariam o kit para definir um objetivo, níveis de dificuldade, pequenas recompensas por nível e recompensa final. Isto motivará os estudantes e saberão que estão simultaneamente a brincar e a aprender.

Itália

Os membros do Comité Consultivo Nacional de Partes Interessadas reuniram-se online em duas ocasiões diferentes: nos dias 23 e 28 de setembro de 2021, para apresentar a CESIE, o projeto GEM IN, a sua metodologia e os recursos desenvolvidos pela parceria e partilhar possíveis formas de melhor implementar o GEM IN em contextos educativos.

Uma segunda reunião decorreu no dia 10 de maio na qual foram abordados os objetivos alcançados pelo projeto, o número de beneficiários envolvidos, os recursos já finalizados e a Conferência de Estrasburgo.

Portugal

O Comité nacional em Portugal foi dividido em dois grupos na sequência de um convite à manifestação de interesse (tendo surgido muitas respostas positivas) e no qual participaram membros tanto da Inova+ como da Casa do Professor.

A reunião foi dividida em 4 pontos principais:

- Apresentação do projeto e do kit pedagógico (método, jogo e arquivo comum);
- Apresentação da fase de pilotagem, dos seus resultados e partilha de experiências;



- Reflexão sobre o potencial do kit;
- Avaliação.

Os membros do Comité indicaram que os recursos já estavam integrados no ensino secundário (em História e Geografia) e serão integrados no 9º ano (em Cidadania e Desenvolvimento) uma vez que podem ser utilizados para formar jovens e adultos em muitas áreas, promovendo a consciência cívica nacional e europeia. Adicionalmente, o jogo pode ser implementado em escolas ou em atividades municipais, não para ser apenas num ambiente educativo formal, mas também para ser utilizado noutras atividades. Os municípios podem impulsionar colaborações com escolas e associações para promover o jogo entre os estudantes.

Análise comparativa dos feedbacks e inputs dos diferentes países

Os Comités Consultivos Nacionais de Partes Interessadas tiveram como objetivo prestar apoio durante a pilotagem e na posterior adaptação do programa educativo GEM IN em ambientes educacionais formais e não formais.

6 Comités Consultivos Nacionais de Partes

Interessadas

2 reuniões em cada país

entre 3 e 7 membros cada

29 partes interessadas

ativamente envolvidas

Integração do GEM IN a nível nacional

Ao apresentar o kit pedagógico GEM IN, foi solicitado também a cada Comité Nacional que desse feedback sobre a integração do kit a nível nacional.

As partes interessadas mencionaram, em vários países, especialmente Áustria e França, que o recurso kit pedagógico GEM IN tem bastante qualidade, contribui para a promoção da cidadania e da educação intercultural, e está alinhado com as políticas nacionais nos 6 países de implementação.

Os Comités constataram que o kit é um instrumento perfeito a utilizar quando se tenta promover uma aprendizagem não formal sobre a União Europeia e valores comuns. Por exemplo, como é um jogo que pode ser facilmente transportável, poderia ser utilizado durante eventos marcantes, como a Semana Europeia a realizar em maio. Os educadores/professores poderiam jogar o jogo de tabuleiro nas salas de aula e/ou no final da implementação do Currículo Europeu.

Uma reação comum a todos os membros é que os educadores/professores podem utilizar o jogo de tabuleiro durante a aula a fim de tornar a aula mais interessante e interativa, ou

mesmo usá-lo durante os intervalos na escola como uma ferramenta de aprendizagem, possibilitando que os alunos aprendam enquanto jogam.

O Comité Grego indicou que os recursos do jogo já estavam integrados no ensino secundário (em História e Geografia) e serão integrados no 9º ano (em Cidadania e Desenvolvimento). Enquanto que os membros do Comité Português delinearam a possibilidade de instalar uma colaboração sistémica entre os interessados na educação e na elaboração de políticas. Isto resultaria na promoção e utilização dos recursos entre as escolas e associações dentro do município ou mesmo durante algumas das atividades do município.

O Comité do Chipre, por outro lado, manifestou o seu interesse em tornar o kit numa versão online de fácil acesso por todos os interessados, em qualquer parte do país, sem ter de depender do papel. Sugeriram acrescentar o jogo aos Websites Pedagógicos de Educação Global, tais como Kahoot.

Na Áustria, por exemplo, a educação cívica é obrigatória para os estudantes do ensino secundário, para além das aulas de religião. Os professores partilharam que durante estas aulas os estudantes estão mais envolvidos com a educação intercultural. Aulas de História, Geografia, Ciências Sociais e Literatura também foram consideradas aulas adequadas para abordar temas como a UE, Cidadania e Multiculturalismo. A presença de aulas cívicas também se verifica em França, em escolas básicas (dos 10 aos 15 anos de idade) e é geralmente ensinada por professores de História e através da qual a interculturalidade é abordada, bem como durante as aulas de línguas.

Finalmente, muitos Comités sublinharam o facto de o kit pedagógico e os seus recursos puderem ser utilizados num contexto mais amplo, para formar jovens e adultos em muitas áreas, promovendo a consciência cívica nacional e europeia. Membros de França e Chipre propuseram intercâmbios entre jovens e professores de todos os países para que a dimensão europeia e o diálogo intercultural sejam promovidos.

Mais de 50% dos intervenientes concordaram que o kit pedagógico do GEM IN contribui para a promoção da cidadania e da educação intercultural e está alinhado com as políticas. Enquanto mais de 2/3 das partes interessadas ativamente envolvidas pensam que o kit pedagógico, especialmente o jogo de tabuleiro, é adequado para ser integrado nas suas organizações e no trabalho quotidiano.

Otimizar o kit pedagógico GEM IN

Uma tarefa solicitada a todos os membros de cada Comité Nacional foi a de orientar os parceiros na melhoria do kit pedagógico e da sua utilização a nível nacional, tanto em contextos educativos formais como não formais.

As partes interessadas sugeriram transpor os recursos para Kahoot e outras plataformas de jogos educativos online para um impacto sustentado, para tornar o jogo de tabuleiro digital e poder divulgá-lo a outras partes interessadas.

Paralelamente, todos os membros dos Comités foram unânimes em considerar que os professores precisam de mais formação no que respeita à educação para a cidadania global e interculturalidade, a fim de poderem ensinar e melhorar os conhecimentos dos estudantes e o jogo pode ser uma das respostas. Precisam também de mais recursos (projetores, marcadores, recursos digitais, etc.) e apoio financeiro para imprimir o jogo de tabuleiro. A segunda sugestão tem sido tomada em consideração pelo projeto com a impressão de vários kits pedagógicos a serem disponibilizados aos professores/educadores da fase piloto, bem como aos membros dos Comités Nacionais.

Outro aspeto que os membros dos Comités sugeriram melhorar, para além do layout do jogo para o tornar mais claro, o que foi feito diretamente pelos parceiros do projeto, foi permitir e apoiar os estudantes na criação das suas próprias questões de escolha múltipla. Os membros dos Comités salientaram que dar esta possibilidade aos jogadores/jovens criaria um sentido de propriedade do jogo e os impulsionaria a partilhar a sua experiência e conhecimentos com os seus pares, contribuindo assim para a melhoria da educação dos pares, tanto em contexto escolar, como em ambientes não formais.

Considerações finais

Em cada um dos seis países de implementação do projeto GEM IN, os membros dos Comitês Consultivos Nacionais estiveram profundamente envolvidos no projeto e forneceram valiosos pareceres e contributos para assegurar a sustentabilidade do mesmo.

Todos os membros concordaram que o jogo é orientado para ambientes educativos, formais e não formais, mas pode também aplicar-se a outros grupos-alvo, tais como adultos, sendo bastante inclusivo. É um instrumento educativo adequado para a aprendizagem da cultura, das línguas; é também um instrumento socialmente útil porque promove a inclusão, a amizade, a cidadania e o sentimento de pertença.

95% das partes interessadas concordam que o jogo de tabuleiro GEM IN é adequado para ser integrado na sua organização ³.

A exploração pedagógica do jogo requer três fases:

- a) reunião de preparação;
- b) implementação; e
- c) reflexão, a fim de adotar o GEM IN não como um simples suporte ao entretenimento, mas como uma parte integrante do processo educativo.

Os comités nacionais destacaram ainda a necessidade de proporcionar aos professores/educadores os instrumentos necessários para promover a educação intercultural, tais como ações de formação e recursos, tal como indicado no *Operational Pack*.

Reconhecem o valor acrescentado do kit pedagógico GEM IN na disponibilização dos 3 instrumentos necessários utilizar o método "aprender brincando":

1. Uma metodologia e orientações claras para os educadores;
2. Uma ferramenta - o jogo de tabuleiro;
3. Recursos - os arquivos digitais convidam os participantes a aprender mais sobre um tópico e a dar continuidade à discussão e debate.

³ Com base nos resultados globais dos questionários de avaliação em todos os 6 países