

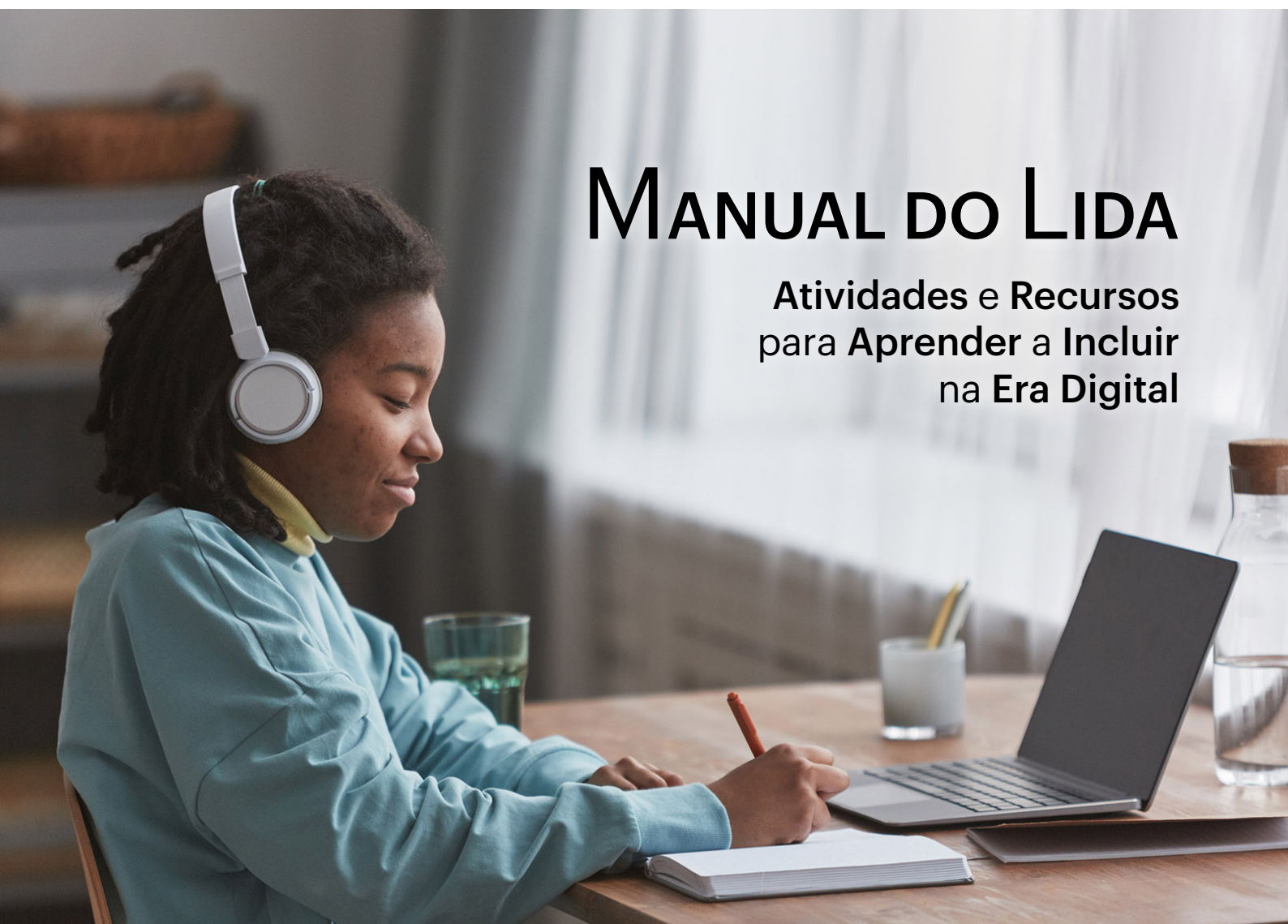


LEARNING INCLUSION IN A DIGITAL AGE

Belonging and Finding a Voice in a Changing Europe

MANUAL DO LIDA

Atividades e Recursos
para Aprender a Incluir
na Era Digital



Esta é uma publicação do projeto Erasmus+ LIDA (Learning Inclusion in a Digital Age), (apresentado na página 5) que contou com participantes de Itália, Noruega, Portugal e Inglaterra. O LIDA tem por base um conjunto de projetos educativos aplicados em que o objetivo principal tem sido promover a inclusão social de diversos grupos de adultos em situações de vulnerabilidade. O projeto LIDA propõe recomendações para o desenvolvimento de culturas nacionais e pan-europeias de inclusão na aprendizagem e de cidadania ativa em ecossistemas educativos digitalmente integrados, dirigidas a autoridades políticas e à sociedade (Nível 1), ao setor educativo e às suas instituições (Nível 2) e a pessoas adultas que pertencem a minorias e/ou que vivem em situações de vulnerabilidade, a profissionais/educadores/as, e a pessoas adultas/aprendentes (Nível 3).

ISBN: 978-989-8471-60-4

Editor: CIIE - Centro de Investigação e Intervenção Educativas da Faculdade de Psicologia e de Ciências da Educação, Universidade do Porto

Publicado em dezembro de 2023

Website oficial: lidalearn.net

Facebook: fb.com/profile.php?id=100069270676568



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

Número do Projeto: **2020-1-NO01-KA204-076518**

Tipo de projeto: Parceria de Cooperação na Educação de Adultos Erasmus+

Declaração de exoneração de responsabilidade: O apoio da Comissão Europeia à produção desta publicação não constitui uma aprovação do seu conteúdo, que reflete apenas a opinião dos/das autores/as, e a Comissão não pode ser responsabilizada por qualquer utilização que possa ser feita da informação nela contida.



CC BY-NC-SA 4.0 LEGAL CODE

Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International

Este trabalho é publicado sob a responsabilidade do consórcio do Projeto LIDA. As opiniões apresentadas não refletem necessariamente a posição oficial da Comissão Europeia. O Manual do Projeto LIDA. Atividades e Recursos para Aprender a Incluir na Era Digital tem uma licença CC BY-NC-SA 4.0. Para ver uma cópia desta licença, visite:

creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0

INTRODUÇÃO

Este Manual propõe conselhos práticos sobre a forma de incentivar, ensinar, aprender e apoiar a inclusão, o bem-estar e a cidadania ativa num mundo digital.

- Como é que os/as profissionais e as comunidades podem trabalhar com pessoas adultas em situações de vulnerabilidade e desfavorecidas de uma forma participativa e capacitadora?
- De que forma o setor da educação e as empresas públicas/privadas podem apoiar a inclusão na aprendizagem e a cidadania ativa?
- Como podem os governos e as organizações intergovernamentais apoiar a inclusão na aprendizagem e a cidadania ativa?

A equipa do Projeto tem trabalhado conjuntamente, ao longo de vários anos, em projetos relacionados com jovens e adultos/as refugiados/as, migrantes e outras pessoas em situações de desvantagem e/ou discriminação devido ao seu estatuto social, económico, político, cultural, religioso, físico, mental, etário ou de género. Temos ainda dinamizado formação em storytelling digital para fins pessoais, comunitários e profissionais.

O Manual do projeto LIDA apresenta e discute a informação, a metodologia e as ferramentas desenvolvidas para profissionais, educadores/as, decisores/as políticos/as e pessoas em situações de vulnerabilidade. O Manual é constituído pelas seguintes secções:



O modelo e a metodologia do LIDA, baseados na investigação participativa, nomeadamente no storytelling, trabalhando com partes interessadas (stakeholders) a três níveis, decisores/as políticos/as a nível nacional e transnacional (nível 1), instituições (nível 2) e profissionais que trabalham com jovens e pessoas adultas em situações de vulnerabilidade e que, de alguma forma, pertencem a grupos minoritários (nível 3);



Atividades com profissionais/educadores/as, adultos/as aprendentes e outros/as intervenientes, nomeadamente, a dinamização de grupos de discussão focalizada e o desenvolvimento e avaliação de oficinas de storytelling digital;



Recursos LIDA, incluindo a estrutura do livro em acesso aberto, publicado pela Springer, que debate a forma como a inclusão na aprendizagem, o bem-estar e a cidadania ativa podem ser encorajados, ensinados, aprendidos e apoiados no mundo digital; as hiperligações para as histórias digitais do LIDA, criadas durante as oficinas; e informações sobre o website do LIDA específico para aprendizagem de línguas lidastories.net;



Recursos adicionais (brochuras, manuais, orientações, relatórios), selecionados pela equipa do LIDA, sobre inclusão social e digital, maioritariamente nos países da UE, publicados entre 2020 e 2023, identificados em bases de dados de publicações da UNESCO, Conselho da Europa, EPALE, EACEA e SALTO;



Apêndices, onde pode saber mais acerca do projeto LIDA e dos instrumentos de recolha de dados criados pelo Projeto, o protocolo para as oficinas de storytelling e as orientações para a moderação dos grupos de discussão focalizada, o questionário para profissionais/educadores/as, as orientações para a sessão de consenso para educadores/as, e um glossário de conceitos-chave utilizados no Manual.

ÍNDICE

1. O MODELO E A METODOLOGIA DO LIDA	5
2. ATIVIDADES COM PROFISSIONAIS/EDUCADORES/AS, ADULTOS/AS APRENDENTES E OUTRAS PARTES INTERESSADAS	6
2.1. Inclusão na aprendizagem e cidadania ativa: perspectivas de quatro países europeus a partir de eventos multiplicadores	6
Com quem?	7
O quê?	7
Tabela 2: Principais recomendações políticas e práticas para aumentar a inclusão na aprendizagem	7
2.2. Oficinas de Storytelling Digital	8
2.2.1. Storytelling Digital: uma ferramenta poderosa.....	8
O que é?	8
Como desenvolver oficinas de storytelling digital?	8
Antes de implementar uma oficina de storytelling digital com pessoas em situações de vulnerabilidade, verifique:	9
2.2.2. Avaliação das oficinas de storytelling digital realizadas no âmbito do LIDA.....	10
Grupos de discussão focalizada com pessoas adultas em situações de vulnerabilidade e profissionais/educadores/as	10
Questionário para profissionais/educadores/as.....	10
Sessão de consenso para profissionais/educadores/as.....	10
2.2.3. A experiência nas oficinas de storytelling digital.....	11
2.2.4. O que aprendeu o Projeto com as oficinas de storytelling digital?.....	12
3. RECURSOS CRIADOS NO ÂMBITO DO PROJETO LIDA	13
3.1. Livro em acesso livre: Learning Inclusion in a Digital Age. Belonging and Finding a Voice with the Disadvantaged ..	13
3.2. Histórias digitais do projeto LIDA.....	15
3.3. Aprendizagem de línguas (lidastories.net).....	16
4. RECURSOS ADICIONAIS: MANUAIS, ORIENTAÇÕES E RELATÓRIOS SOBRE INCLUSÃO DIGITAL E SOCIAL ..	17
CONSIDERAÇÕES FINAIS	18
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	19
APÊNDICES.....	20
I. O Projeto LIDA.....	20
II. Avaliação das oficinas de storytelling digital do projeto LIDA.....	21
II.I. Protocolo de oficinas de storytelling digital e orientações para moderação utilizadas na realização dos grupos de discussão focalizada:	21
II.II. Questionário para profissionais/educadores/as.....	23
II.III. Sessão de consenso com educadores/as e professores/as	24
III. III. Glossário.....	25
Autores.....	27

1. O MODELO E A METODOLOGIA DO LIDA

O modelo do Projeto LIDA funciona a três níveis, mencionados acima, e ilustrados na figura 1:

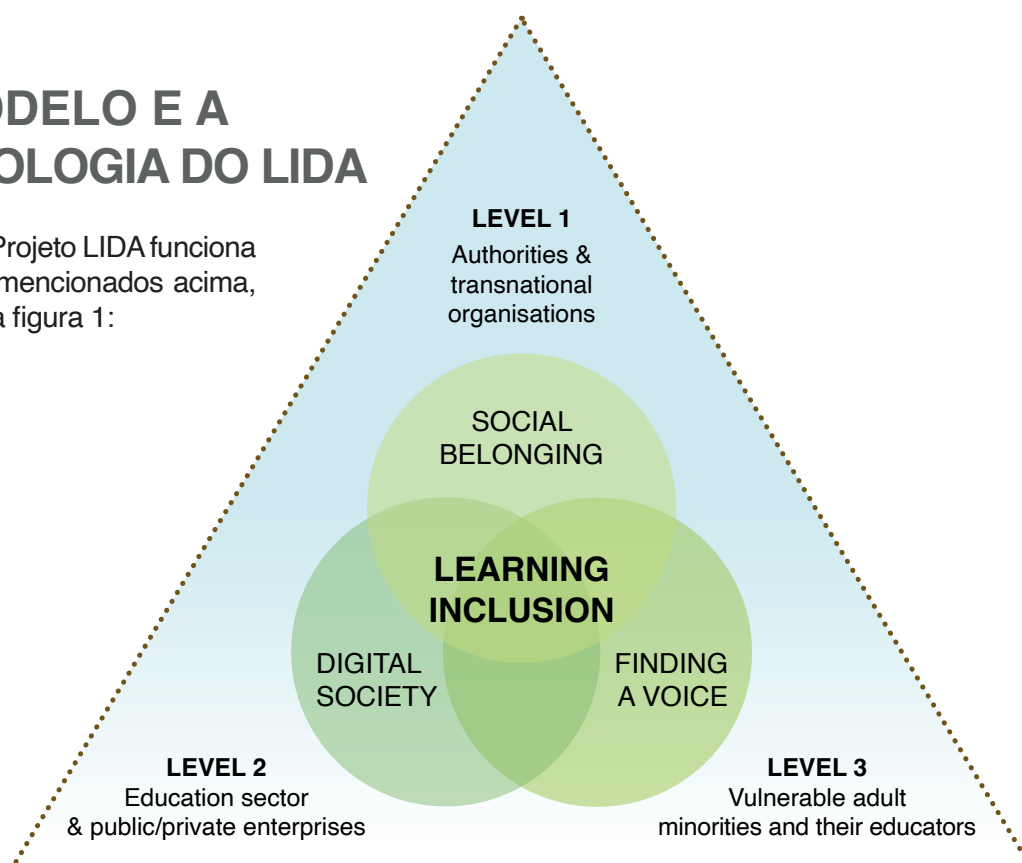


Fig. 1: O modelo do LIDA

Numa altura em que a Europa procura um caminho para a “inclusão ativa”, com o objetivo de impulsionar um “crescimento inteligente, sustentável e inclusivo” (Estratégia Europeia 2020), de que forma nos podemos inspirar no ODS 3 da UNESCO (saúde e bem-estar), no ODS 4 (“rumo a uma educação inclusiva e equitativa e à aprendizagem ao longo da vida para todos”) e no ODS 11 (cidades e comunidades sustentáveis)?

O projeto LIDA desenvolve e divulga exemplos de culturas de inclusão na aprendizagem e de cidadania ativa. As suas oficinas, palestras e outras atividades de educação e formação foram desenvolvidas em modalidades de ensino a distância, online e híbridas.

O projeto foi inspirado pela Rede Global de Cidades de Aprendizagem da UNESCO e pelo 4º Relatório Global sobre Educação e Aprendizagem de Adultos: Leave no one Behind: Participation, Equity and Inclusion” (UNESCO, 2019).

O projeto LIDA teve como objetivo desenvolver metodologias participativas e indicadores validados de qualidade para compreender as culturas de inclusão na aprendizagem e a cidadania ativa num ecossistema digitalmente interligado. Tal objetivo envolveu o desenvolvimento de eventos multiplicadores/grupos

de discussão focalizada sobre inclusão na aprendizagem e cidadania ativa em cada um dos países do consórcio. Participaram cerca de 60 pessoas pertencentes aos três níveis, que refletiram sobre a questão “O que é que considera ser importante para apoiar as políticas de inclusão na aprendizagem e de cidadania?”.

Depois da equipa do Projeto ter realizado formação em storytelling digital, foram, por sua vez, realizadas oficinas, com 95 pessoas em situações de vulnerabilidade social, profissionais/educadores/as, tendo resultado na criação de 83 histórias digitais.

As histórias digitais criadas durante as oficinas acima referidas foram traduzidas para Inglês, Italiano, Norueguês e Português e utilizadas como recursos educativos em webinars do projeto, seminários, sessões de formação e aulas em cursos de ensino superior.

O Projeto desenvolveu também o website lidastories.net, para imigrantes e pessoas refugiadas que estão a aprender a língua de um dos países que integram o LIDA (Inglês/Italiano/Norueguês/Português), que disponibiliza 30 histórias na língua de cada país de acolhimento, bem como em cerca das 35 línguas principais de imigrantes e pessoas refugiadas na Europa.

Nesta secção:

Partilhamos como organizar grupos de discussão focalizada com partes interessadas (stakeholders), tais como entidades públicas e organizações internacionais (nível 1), entidades do sector da educação e empresas públicas/privadas (nível 2), e pessoas em situações de vulnerabilidade e profissionais/educadores/as que trabalham com elas (nível 3), de forma a recolher mais informação para fundamentar a tomada de decisões, com base em questões-chave para recomendações políticas.

2. ATIVIDADES COM PROFISSIONAIS/EDUCADORES/AS, ADULTOS /AS APRENDENTES E OUTRAS PARTES INTERESSADAS

2.1. Inclusão na aprendizagem e cidadania ativa: perspetivas de quatro países europeus a partir de eventos multiplicadores



“Prevalece uma profunda discriminação estrutural que pode tornar invisíveis as pessoas em situações de vulnerabilidade.”

(Participante de grupo de discussão focalizada LIDA)

Com quem?

Foram realizados eventos multiplicadores/grupos de discussão focalizada com participantes dos três níveis.

O quê?

Nos eventos multiplicadores, foi pedido às pessoas participantes que debatesses uma série de questões sobre a inclusão de grupos marginalizados, os sistemas em que estes grupos se encontram, as competências digitais e o acesso à tecnologia, os métodos utilizados na educação destes adultos, a sua participação nas várias dimensões da sociedade, as formas como as suas vozes podem ser ouvidas e como diversas instituições e atores da sociedade podem interagir entre si para promover a inclusão, a conscientização e a cidadania ativa.

Tabela 1: Guião de questões para eventos multiplicadores

Nível 1:	Nível 2:	Nível 3:
Nacional/transnacional (autoridades)	Setor da educação/indústria (instituições de ensino, empresas públicas/privadas)	Individual (Minorias adultas em situação de vulnerabilidade, professores/as e profissões associadas)
Palavra-chave: Elaboração de políticas	Palavra-chave: Apoio	Palavra-chave: Implementação
O que considera ser importante no apoio às políticas para a inclusão na aprendizagem e de cidadania?		
Que tipo de debates e questões políticas são os motores e as oportunidades no seu país?	Pode descrever boas práticas no domínio da formação de profissionais/ utilização da tecnologia para promover a inclusão?	Como se ensina e aprende a inclusão e a cidadania ativa? / Quais são as suas opiniões e experiências sobre/de inclusão?
Como é que o bem-estar das minorias adultas em situação de vulnerabilidade é tido em consideração nas políticas do seu país?	Quais são os principais problemas/ obstáculos para professores/ profissionais/ educadores/as na promoção da cidadania ativa e da inclusão através das tecnologias?	Como são os/as aprendentes encorajados/as a tornarem-se automotivados/as e autoconfiantes e a desenvolverem os seus conhecimentos, competências transversais e literacia digital? / Até que ponto se sente motivado e autoconfiante para aprender e ser melhor a utilizar tecnologias? O que é que os/as professores/as e outros/as profissionais fazem para apoiar a sua motivação e confiança?
Que indicadores e inquéritos são considerados, por exemplo, níveis de racismo, bullying na escola...?	Como preparar profissionais/ educadores/as para a digitalização do mundo do trabalho e da educação, incluindo 1) o apoio para inovar de forma colaborativa e partilhar conceções pedagógicas; 2) a promoção de oportunidades acessíveis e exequíveis de aprendizagem ao longo da vida.	Como é que o e-learning e o storytelling digital podem ser utilizados para promover a inclusão na aprendizagem, a coesão social e a cidadania ativa? Tem alguma experiência de aprendizagem online? Considera que as histórias pessoais são importantes para a sua aprendizagem?

Tabela 2: Principais recomendações políticas e práticas para aumentar a inclusão na aprendizagem

- A língua, a cultura, a digitalização, a saúde e os fatores socioeconômicos são algumas das áreas em que ocorre a exclusão.
- A inclusão e a cidadania ativa requerem a redução do fosso entre as ações dos decisores políticos e as vozes das pessoas destinatárias dessas ações.
- Os sistemas em vigor para ajudar e assistir as pessoas em situações de vulnerabilidade necessitam de um maior nível de eficiência e de menos burocracia.
- Muitas vezes, as vozes destas pessoas e as dos/as profissionais que com elas trabalham não são ouvidas, o que indicia uma falta de comunicação entre as autoridades estatais e as organizações transnacionais que formulam as políticas (nível 1), o setor da educação e as empresas públicas/privadas que executam as políticas (nível 2) e o das minorias adultas vulneráveis e dos/as profissionais/educadores/as que com elas trabalham, onde as políticas e as ações são experimentadas (nível 3).
- Para atingir os objetivos defendidos no projeto LIDA de pertença social, sociedade digital e encontrar uma voz, tem de haver uma interligação entre os três níveis.
- A metáfora de “dar voz” pressupõe que alguns grupos não a têm. As pessoas em situação de vulnerabilidade têm, evidentemente, uma voz. É importante criar oportunidades para ouvir e considerar os seus conhecimentos, princípios, valores, posições e forma de ver o mundo e o seu papel.
- É importante ser culturalmente sensível para desvendar ou prestar atenção às suas histórias
- A necessidade de acesso do público em geral à tecnologia e à Internet pode ser considerada um direito humano e deve, portanto, ser um ponto fulcral na criação e implementação de políticas nacionais.
- Embora haja a intenção e a expectativa de que as pessoas tenham acesso à tecnologia digital e a utilizem ativamente no seu papel de cidadãos/ãs, nem todas as pessoas têm acesso aos dispositivos necessários ou mesmo à Internet.
- A pobreza, a falta de formação ou de competências linguísticas são alguns dos obstáculos que refletem desigualdades baseadas na etnia, no estatuto de migrante/refugiado/a, no estatuto socioeconómico, no género ou em qualquer outra característica discriminatória.
- A exclusão social e digital das pessoas em situações de vulnerabilidade está relacionada não só com o segundo nível de clivagem digital - no que respeita aos tipos de competências necessárias para utilizar as TIC e aos tipos de atividades online (utilização), mas também, e sobretudo, com o primeiro nível de clivagem digital, e o mais básico - o acesso à infraestrutura (ver fig. 5).
- Consequentemente, esta falta de acesso e de competências não só influencia o tipo de utilização dos recursos digitais, como também tem consequências no terceiro nível da clivagem digital, ou seja, nos resultados na vida offline nos seguintes domínios: económico (comércio e atividades relacionadas com o trabalho), social (conhecer pessoas, interação social e encontros online), político (participação e votação online), institucional (contactar o governo e procurar informações médicas) e educativo (procurar informações).
- É igualmente importante aumentar a qualidade e a riqueza das medidas educativas e sociais que incidem nas competências para a vida e na inclusão digital.
- Medidas educativas que considerem o uso da narrativa digital no processo de aprendizagem são importantes para ouvir as vozes e promover a inclusão de pessoas em situação de vulnerabilidade.

Abordagens e estratégias educacionais, como o storytelling digital, podem ser muito úteis para fomentar a inclusão social, permitindo ouvir a voz e ver o rosto dos e das protagonistas, que geralmente não têm poder ou presença, como pessoas em situações de vulnerabilidade.

2.1 Oficinas de Storytelling Digital

2.2.1. Storytelling Digital: uma ferramenta poderosa

O que é?

O storytelling digital é um processo baseado em oficinas que tem como resultado a criação de vídeos curtos (entre 2 e 4 minutos de duração) utilizando tecnologias digitais (equipamento e software acessíveis). As pessoas que contam as histórias utilizam as suas próprias palavras e voz, tomam decisões sobre as imagens/vídeos/ilustrações, áudio/música e editam os seus vídeos.

As principais vantagens do storytelling digital são a oportunidade de adquirir competências digitais, partilhar experiências com outros/as e, potencialmente, ajudá-los/as no caso de as pessoas optarem por partilhar as suas histórias amplamente/online.

Como desenvolver oficinas de storytelling digital?

É muito importante participar numa oficina de storytelling digital antes de facilitar oficinas com outras pessoas, de forma que os/as facilitadores/as tenham experiência do processo, dos seus desafios e das suas recompensas. Serão necessárias pelo menos duas pessoas para facilitar uma oficina, uma vez que os participantes irão provavelmente necessitar de apoio adicional: emocional/psicológico, na escrita e edição e/ou utilização de tecnologia (edição de áudio, imagem e vídeo).

É também essencial garantir que todas as condições são acordadas, incluindo decisões sobre quando, onde e como as oficinas se realizam, quais são os seus objetivos e a quem se destinam.

Os/As contadores/as de histórias devem sentir-se capacitados/as, informados/as e dispostos/as a participar e/ou a partilhar livremente as suas histórias num ambiente de cortesia, gentileza e respeito, com apoio criativo, técnico e emocional.

Um/a facilitador/a deve ser capaz de dar apoio aos/às contadores/as de histórias no que respeito ao conteúdo (definição da história), à forma (conceção da história em formato digital), à facilitação/gestão de grupos (orientação dos processos criativos individuais e de grupo)

e a aspetos técnicos (produção do processo criativo em meios digitais).

As histórias digitais podem ser sobre diversos temas, por exemplo, uma pessoa, um lugar ou um acontecimento significativo, um momento marcante, perda, recuperação, superação de um desafio, amor ou descoberta... o que importa é que a história seja sobre algo realmente importante para o/a contador/a de histórias.

Há diferentes fases durante as oficinas: encontrar uma ideia ou uma história; partilha em círculos fechados e seguros onde é dado feedback; desenvolvimento de um guião; gravação de história, seleção de imagens e sons, edição e partilha (estreia presencial e/ou online).

Dentro deste ciclo das histórias (Fig. 2 abaixo), os círculos de histórias são essenciais: têm de ser seguros e protegidos com pequenos grupos de pessoas que se respeitam mutuamente e respeitam a confidencialidade do que é partilhado; as pessoas devem ser respeitadas nas suas diversas características e na sua vontade de partilhar (algumas podem ser menos confiantes ou mais tímidas) e devem sentir-se apoiadas e não julgadas quando lhes é dado feedback para melhorar ou clarificar.



Fig. 2 Os 7 passos do storytelling digital (Lambert & Hessler, 2018; Lambert, 2010)



Responsabilidades éticas das pessoas facilitadoras

Apesar de todos os benefícios, é essencial ter em conta os princípios éticos, especialmente quando se trabalha com pessoas em situações de vulnerabilidade: devem ser obtidos consentimentos e ser dado apoio ao longo das diferentes fases do processo de storytelling digital (antes, durante e depois da oficina). É também crucial abordar as questões dos direitos de autoria; por exemplo, os/as participantes na oficina devem compreender que as fotografias e a música disponíveis na Internet pertencem provavelmente a alguém e, por isso, devem ser desencorajados/as de procurar imagens no Google.

Os/as facilitadores das oficinas são responsáveis por garantir a segurança e a dignidade dos participantes (Hardy, 2015). Em Storycenter.org, é possível aceder a um conjunto de orientações éticas baseadas nos seis princípios seguintes

- O bem-estar dos/as contadores/as de histórias
- Consentimento informado e autorização para divulgação
- Produção de conhecimento e autoria
- Relevância local e social
- Envolvimento ético como um processo contínuo
- Divulgação ética das histórias

É particularmente importante que os/as participantes na oficina compreendam o objetivo da mesma e as implicações da partilha das suas histórias online.

Antes de implementar uma oficina de storytelling digital com pessoas em situações de vulnerabilidade, verifique:

- ✓ Quais os temas que podem ser mais relevantes para as histórias dos/as participantes;
- ✓ Se tem condições para respeitar sempre a autodeterminação de cada contador/a de histórias ao longo do processo;
- ✓ Os níveis iniciais de literacia de cada contador/a de histórias, tanto tradicional como digital, e como pode ajudá-los/las a melhorá-los;
- ✓ Se o grupo é mais homogêneo ou heterogêneo, e encontrar estratégias para que todos e todas se sintam incluídos/as;
- ✓ Se tem a formação e as competências para prestar apoio, estando atento/a e disponível, sem ser invasivo/a, durante todo o processo e depois dele;
- ✓ Se consegue garantir que cada participante e todo o grupo se sentem seguros e confortáveis durante todo o processo.

2.2.2. Avaliação das oficinas de storytelling digital realizadas no âmbito do LIDA

Foram implementadas **oficinas de storytelling digital** com pessoas em situações de vulnerabilidade e profissionais/educadores/as que trabalham com elas nos quatro países parceiros.

Dada a complexidade dos objetivos definidos para o processo de validação dos resultados do LIDA, a metodologia seguida para a recolha de dados foi mista, numa abordagem predominantemente qualitativa, e baseada em diferentes instrumentos, selecionados para melhor se adequarem ao grupo-alvo.

Os protocolos de recolha de dados sobre o storytelling foram os seguintes:

- Grupo de discussão focalizada/sessão de reflexão com profissionais/educadores/as e adultos em situações de vulnerabilidade no final da oficina de storytelling digital para obter feedback geral (apêndice II.I);
- Questionário destinado a profissionais/educadores/as sobre a importância das atividades de storytelling na promoção da inclusão social, aplicado no final das estreias de storytelling digital (apêndice II.II);
- Discussão de consenso com profissionais/educadores/as para chegar a acordo sobre os indicadores de qualidade das práticas de inclusão social, realizada após a administração do questionário (apêndice II.III)

Grupos de discussão focalizada com pessoas adultas em situações de vulnerabilidade e profissionais/educadores/as

No final das oficinas de storytelling digital foram realizados grupos de discussão focalizada com os/as participantes. O apêndice II.I apresenta o protocolo e as orientações para as pessoas moderadoras, utilizados para realizar os grupos de discussão em diferentes países no âmbito do projeto LIDA.

Este protocolo, bem como as considerações que se seguem, foram adaptados ao contexto particular de cada grupo de discussão e às respostas recebidas dos/as participantes. O principal objetivo foi recolher informações significativas e, ao mesmo tempo, produzir um nível de profundidade suficiente para permitir uma descrição minuciosa dos aspetos comuns entre os países.

Questionário para profissionais/educadores/as

O questionário (apêndice II.II) foi administrado online com os/as profissionais/educadores/as no final das estreias. Foram recolhidas informações sobre o género, a idade, a educação, a profissão dos/as participantes, o feedback sobre o evento, os seus pontos fortes e fracos, a utilização da narração de histórias digitais nas práticas educativas (incluindo a vontade de receber formação e de organizar uma oficina, a eventual necessidade de maior desenvolvimento de competências e de apoio) e o possível impacto das práticas de storytelling digital no seu país e no seu âmbito específico de trabalho.

Sessão de consenso para profissionais/educadores/as

Após o preenchimento do questionário online, os/as facilitadores/as apresentaram os resultados da última questão fechada (questão 7a) sobre o impacto das práticas de storytelling digital na inclusão social, assinalando e comentando o resultado modal (i.e. a alternativa que foi maioritariamente selecionada). De seguida, procedeu-se a uma discussão dos resultados em sessão plenária. As sugestões para a discussão são apresentadas no apêndice II.III A sessão de consenso foi baseada numa versão simplificada de uma técnica mini-Delphi.



2.2.3. A experiência nas oficinas de storytelling digital

As **oficinas de storytelling digital** foram de uma forma geral descritas como experiências muito **benéficas, entusiasmantes e esclarecedoras**. Por vezes, foram também **profundamente emotivas**, tendo em conta as histórias pessoais de grande profundidade que as pessoas decidiram partilhar.

Todas as pessoas participantes (profissionais e não profissionais) de todos os países do consórcio concordaram com o potencial do storytelling digital em **diferentes contextos**, nomeadamente no que diz respeito à **aprendizagem formal, informal e ao longo da vida**.

As oficinas foram uma oportunidade para usar a **criatividade e adquirir novas competências digitais e de escrita**, potencialmente relevantes para o desenvolvimento pessoal e profissional.

No entanto, na nossa experiência de utilização destas oficinas, foram especialmente enfatizados os **aspectos relacionais** da mesma, bem como os **sentimentos de capacitação e catarse associados** à partilha e ao testemunho de histórias digitais.

“Foi ótimo ver a história de cada um, poder ver o que está por detrás. Foi uma boa oportunidade para conhecer mais profundamente o que cada pessoa guarda no seu interior.”

(Participante da Noruega - pessoa adulta em situação de vulnerabilidade)

“Foi uma experiência muito difícil, mas muito enriquecedora... Nunca pensei que poderia ver a inclusão social de uma forma diferente.”

(Participante de Itália - pessoa adulta em situação de vulnerabilidade)

“O storytelling digital é terapêutico, mesmo que não se utilize a história, e as competências adicionais permitem-me contribuir melhor para o [grupo de apoio online], o que terá impacto noutras pessoas. É também um enorme reforço para a confiança.”

(Participante do Reino Unido - pessoa adulta em situação de vulnerabilidade)

“Experienciar os sentimentos a emergirem de forma tão espontânea é de uma riqueza total... Não era o que eu estava à espera... A parte espiritual prevalece; a técnica é mais um instrumento de comunicação... Mas a chave do seu sucesso é isso [a partilha de sentimentos].”

(Participante de Portugal - pessoa adulta em situação de vulnerabilidade)

2.2.4. O que aprendeu o Projeto com as oficinas de storytelling digital?

Relativamente à qualidade da experiência durante as oficinas de storytelling digital, as pessoas em situações de vulnerabilidade e os/as profissionais/educadores/as, nos quatro países parceiros, destacaram os seus pontos fortes e desafios e fizeram sugestões para o desenvolvimento de futuras oficinas. Os comentários estão resumidos na Tabela 3:

Tabela 3: Avaliação das pessoas em situações de vulnerabilidade e dos/as profissionais/educadores/as sobre a qualidade da experiência durante as oficinas de storytelling digital e sugestões para futuras oficinas

Pontos fortes	Desafios	Sugestões
Pessoas em situações de vulnerabilidade		
<ul style="list-style-type: none"> Experiência muito positiva Emocionante e educativa A oportunidade de partilhar experiências com outras pessoas é, em alguns casos, catártica Carinho, apoio e humanismo dos outros participantes e facilitadores/as 	<ul style="list-style-type: none"> Muitas vezes desafiante e profundamente emotiva Dificuldade em resumir e partilhar conteúdos sensíveis e pessoais Desafios técnicos (seleção e edição de som e imagem) Curta duração da oficina 	<ul style="list-style-type: none"> Necessidade das sessões de storytelling digital serem mais longas, com mais tempo para reflexão pessoal entre as sessões Grupos mais pequenos Estratégias para ultrapassar as barreiras linguísticas Ter tempo para acrescentar legendas durante a sessão de storytelling digital Os/as contadores/as de histórias devem ser encorajados/as a partilhar as suas histórias de forma abrangente nas suas comunidades, para que outras pessoas participem nestas oficinas
Profissionais/educadores/as		
<ul style="list-style-type: none"> Ferramenta potencialmente decisiva para a inclusão social que deve ser amplamente utilizada por profissionais/educadores/as Fonte de reflexão sobre a estrutura da sociedade e de modificação de comportamentos discriminatórios Reconhecida como uma das principais ferramentas para estratégias de igualdade, diversidade e inclusão A partilha de histórias digitais pode ajudar a sensibilizar para questões de importância social Utilizar o storytelling digital para envolver os/as aprendentes a um nível mais profundo, promovendo a inclusão social O storytelling digital pode desempenhar um papel importante no desenvolvimento de espírito de equipa entre os/as próprios/as profissionais 	<ul style="list-style-type: none"> A necessidade de multiplicar os seminários e oficinas de storytelling digital, tentando envolver regularmente os/as próprios/as contadores/as de histórias Desafios técnicos para algumas pessoas participantes Questões éticas e emocionais Curta duração das oficinas 	<ul style="list-style-type: none"> Ter mais tempo para formação presencial ou para aprender mais sobre a ferramenta de vídeo, ou para acrescentar legendas bilingues para uma maior divulgação Um convite para multiplicar as oficinas, alargando-as a outras categorias para além dos profissionais/educadores/as, para uma reflexão transversal sobre a inclusão que envolva diferentes sectores da sociedade em geral Necessidade de apoio técnico e formação na utilização de software digital e ferramentas de vídeo Necessidade de um apoio de carácter emocional, reconhecendo a natureza complexa do esforço de envolver os/as participantes na partilha das suas histórias, especialmente quando se trata de grandes audiências e de períodos de tempo reduzidos Algumas barreiras teriam de ser ultrapassadas, nomeadamente: a barreira tecnológica, incluindo a limitação de equipamentos que as escolas têm à sua disposição e o défice de competências tecnológicas de docentes e estudantes, e uma barreira relacionada com o tempo, decorrente da dificuldade de integrar o storytelling digital no horário das aulas

Nesta secção poderá:

- ✓ Procurar conteúdos no livro de acesso livre da Springer Learning inclusion in a Digital Age: Belonging and Finding a Voice with the Disadvantaged (2024)
- ✓ Conhecer algumas histórias digitais criadas nas oficinas promovidas pelo projeto LIDA nos quatro países parceiros, traduzidas para Inglês, Italiano e Norueguês
- ✓ Saber mais sobre o website de aprendizagem de línguas dirigido a pessoas migrantes e refugiadas na Europa, com histórias multilingues, lidastories.net

3. RECURSOS LIDA



Os recursos do LIDA incluem todos os materiais educativos e científicos e publicações resultantes do projeto.

3.1 Livro em acesso livre: Learning Inclusion in a Digital Age. Belonging and Finding a Voice with the Disadvantaged

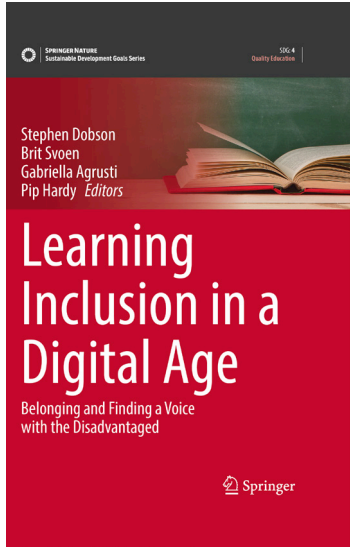
Este livro, publicado pela Springer, analisa a forma como a inclusão na aprendizagem, o bem-estar e a cidadania ativa podem ser incentivados, ensinados, aprendidos e apoiados num mundo digital. O livro coloca e procura responder a quatro questões:

- Como podem os governos e as organizações intergovernamentais apoiar a inclusão na aprendizagem e a cidadania ativa?
- Como é que o setor da educação e as empresas públicas/privadas podem apoiar a inclusão na aprendizagem e a cidadania ativa?
- Como podem os/as profissionais/educadores/as e as comunidades trabalhar com adultos/as vulneráveis e desfavorecidos/as de uma forma participativa e capacitadora?
- Como é que a metodologia do storytelling digital pode ser utilizada e vivida por diferentes grupos de “utilizadores/as”?

Os exemplos discutidos no livro baseiam-se nas experiências de pessoas adultas refugiadas e migrantes, bem como de pessoas que poderão sofrer de desvantagens e/ou discriminação em resultado do seu estatuto social, económico, político, cultural, religioso, físico, mental, etário ou de género. Pequenos vídeos estão disponíveis no Manual online do LIDA no qual os autores/as dos diferentes capítulos apresentam as suas ideias fundamentais. Os conteúdos do livro são apresentados na Tabela 4:



Tabela 4: Conteúdos do livro em acesso aberto: "Learning Inclusion in a Digital Age. Belonging and Finding a Voice with the Disadvantaged"

<p>Preâmbulo Perspetivas sobre a inclusão para além dos portões da escola</p> <p>Por Corey Bloomfield</p> <p>Prefácio Definir a agenda para a inclusão na aprendizagem</p> <p>Por Stephen Dobson e Brit Svoen</p> <p>Introdução O mundo em mudança da pedagogia em contextos culturais diversos</p> <p>Por Stephen Dobson e Brit Svoen</p>	<p>Parte I</p> <p>Como podem os governos e as organizações intergovernamentais apoiar a inclusão na aprendizagem e a cidadania ativa?</p>	<p>Parte II</p> <p>Como podem o setor da educação e as empresas públicas/privadas apoiar a inclusão na aprendizagem e a cidadania ativa?</p>	<p>Parte III</p> <p>Como é que a metodologia de storytelling digital é utilizada e vivenciada por diferentes grupos de 'utilizadores/as'?</p>	<p>Epílogo</p> <p>Posfácio</p> <p>Por Gabriella Agrusti e Pip Hardy</p> <p>Glossário</p>	
	<p>CAPÍTULO 1</p> <p>Promover a inclusão social e a compreensão mútua. Esforços interligados a nível local, nacional e internacional.</p> <p>Por Gabriella Agrusti, João Caramelo e Andrea Ciasca Marra</p>	<p>CAPÍTULO 4</p> <p>Promoção da inclusão social de pessoas em situação de vulnerabilidade: experiências dos contextos Italiano e Português.</p> <p>Por Valeria Damiani, Susana Coimbra e Ana Costa</p>	<p>CAPÍTULO 7</p> <p>Pertencemos e conectamo-nos quando temos voz. Rumo a um design de aprendizagem para uma aprendizagem inclusiva.</p> <p>Por Marta Pinto e Brit Svoen</p>		
	<p>CAPÍTULO 2</p> <p>Rumo ao bem-estar como experiência de inclusão, pertença e voz num mundo digital (pós-Covid) de alterações globais.</p> <p>Por Stephen Dobson e Pip Hardy</p>	<p>CAPÍTULO 5</p> <p>Unindo vozes pela inclusão social: ativismo e resiliência de profissionais que trabalham com pessoas em situação de vulnerabilidade.</p> <p>Por Ana Costa e Susana Coimbra</p>	<p>CAPÍTULO 8</p> <p>Ultrapassar as diferenças - promover competências para a cultura democrática e o bem-estar das raparigas através do storytelling digital.</p> <p>Por Elsa Guedes Teixeira e Angélica Monteiro</p>		
	<p>CAPÍTULO 3</p> <p>Promover a inclusão na aprendizagem através da Rede Global de Cidades Aprendentes e dos Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (ODS).</p> <p>Por Konstantinos Pagkratis e Stephen Dobson</p>	<p>CAPÍTULO 6</p> <p>Voz, pertença, storytelling e transformação em ambientes de oficinas de storytelling digital – algumas considerações filosóficas.</p> <p>Por Pip Hardy e Stephen Dobson</p>	<p>CAPÍTULO 9</p> <p>Histórias multilingues para imigrantes e refugiados/as: uma abordagem da língua como recurso.</p> <p>Por Espen Stranger-Johannessen e Valeria Damiani</p>		
					<p>CAPÍTULO 10</p> <p>Incluir as pessoas marginalizadas: envolver as pessoas com demência e idosas em storytelling participativo e de cidadania com base na tecnologia.</p> <p>Por Tony Sumner</p>
					<p>CAPÍTULO 11</p> <p>Crítica à Inclusão na Aprendizagem num Mundo Digital – uma conversa.</p> <p>Por Stephen Dobson, Brit Svoen, Gabriella Agrusti e Pip Hardy</p>

3.2 Histórias digitais do projeto LIDA

Abaixo poderá consultar algumas das histórias digitais que foram criadas durante as oficinas promovidas pelo Projeto LIDA nos quatro países parceiros, traduzidas para Inglês, Italiano, Norueguês e Português:



Fig. 3: Josh's school story by Joshua Clements (UK)



Fig. 4: We shall overcome! by Holly Clements (UK)



Fig. 5: Storytelling with a happy ending by Gigliola C. (Italy)



Fig. 6: Memories from a far land by Fatemeh A. (Italy)



Fig. 7: About my life before the war by Sofia Shehovcova (Norway)

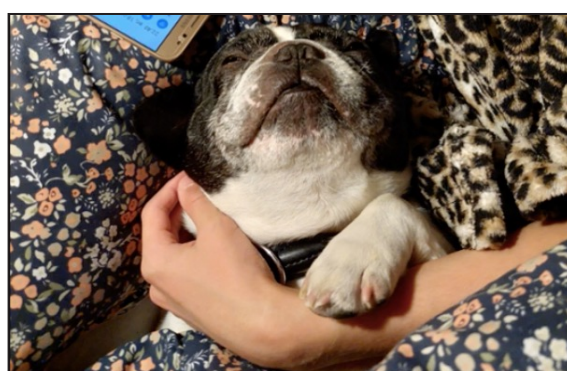


Fig. 8: Leon's great journey by Anhelina (Norway)

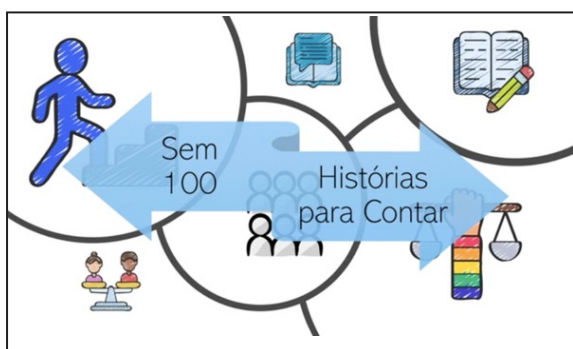


Fig. 9: No stories to tell, by Rita (Portugal)



Fig. 10: Crossing, by Juan (Portugal)

3.3. Aprendizagem de línguas (lidastories.net)

Para imigrantes e refugiados/as que estão a aprender a língua de um dos países do projeto LIDA (Inglês/Italiano/Norueguês/Português), desenvolvemos o website lidastories.net, que apresenta 30 histórias na língua de cada país de acolhimento, bem como em cerca de 35 das principais línguas de pessoas imigrantes e refugiadas na Europa (Figura 11, abaixo). Ao ler a história em ambas as línguas, os e as estudantes podem beneficiar de uma melhor compreensão e tirar partido de conhecimentos prévios numa língua familiar. As histórias estão disponíveis sob a forma de texto e de gravações áudio em todas as línguas, o que torna o sítio Web útil mesmo para pessoas que não são (totalmente) alfabetizadas na sua língua materna, um grupo-alvo fundamental. Esperamos que as histórias também atraiam outras pessoas.

Como recurso educativo, histórias bilingues, digitais ou em livros em duas línguas, têm sido propostas como contributo para o desenvolvimento da literacia em contextos educativos multilingues (por exemplo, Zaidi, 2020).



Fig. 11: No website lidastories.net

A secção no website do LIDA foi concebida para ser útil e acessível tanto a jovens como a adultos/as, mesmo àqueles/as com poucas ou nenhuma competências de literacia. Esta conceção inclusiva inclui o conteúdo, a disposição e a navegação. As principais características e princípios de conceção são:

1. **Relevância:** A maioria das histórias é curta e simples, uma vez que a maior necessidade de materiais de apoio é no nível inicial. No entanto, os cinco níveis são úteis para alunos/as com diferentes níveis de proficiência. As 30 histórias foram escritas tendo em conta o grupo-alvo, de modo a satisfazer a necessidade de textos que sejam simultaneamente relevantes e apelativos.
2. **Acessibilidade:** Para as pessoas com experiência limitada em computadores e, em particular, para os utilizadores com pouca ou nenhuma escolaridade formal, os websites simples de utilizar são cruciais para tornar os conteúdos acessíveis. O website foi concebido tendo em conta este grupo-alvo.
3. **Experiência com dispositivos e formatos:** O sítio Web funciona igualmente bem num grande ecrã de computador, num tablet e num pequeno smartphone. O texto, as imagens e os ícones adaptam-se perfeitamente, de modo que o tamanho do ecrã não afete a legibilidade ou outras funções. As histórias também estão disponíveis para descarregar e imprimir em vários formatos.
4. **Multilinguismo e multimodalidade:** Os poucos sítios Web que oferecem a mesma história em várias línguas, de uma forma geral, mantêm-nas separadas, tornando difícil comparar textos ou navegar rapidamente entre elas. Alternar entre uma língua de eleição e a língua principal é uma característica essencial. Ao oferecer o mesmo conjunto de histórias em todas as línguas, um grupo de estudantes pode ler a mesma história na sua própria língua e na língua-alvo.
5. **Gravações áudio:** Para as pessoas com poucas ou nenhuma competências de literacia impressa na sua língua materna, os livros impressos convencionais em duas línguas são de pouca ou nenhuma utilidade. As gravações áudio estão segmentadas por página, pelo que é possível ler uma página (uma ou algumas frases) e ouvir o áudio correspondente.
6. **Totalmente aberto:** Todas as 30 histórias têm licenças Creative Commons, o que significa que as pessoas podem utilizá-las gratuitamente. A arquitetura da Web baseia-se em projetos abertos anteriores, que tornaram possível o lidastories.net. No mesmo espírito, esperamos que as nossas histórias, ilustrações, traduções e gravações áudio estimulem mais inovação e utilização criativas.

4. Recursos adicionais: manuais, orientações e relatórios sobre inclusão digital e social



Selecionamos uma série de recursos online de acesso livre (brochuras, manuais, orientações, relatórios) sobre inclusão social e inclusão digital, principalmente nos países da UE, publicados entre 2020 e 2023, utilizando as bases de dados de publicações da UNESCO, do Conselho da Europa, da EPALE, da EACEA e da SALTO.

Estes recursos podem ser úteis para profissionais, educadores/as e decisores/as políticos/as interessados/as no campo da inclusão digital e social.

Foram categorizados em dez temas principais e, dentro de cada um deles, são apresentados por ano (ver tabela 5 abaixo):

Tabela 5: Recursos adicionais online sobre inclusão social e digital

TEMAS	ANO	TÍTULO
CIDADANIA DIGITAL E EDUCAÇÃO PARA A CIDADANIA DIGITAL	-	Prolific: Promoting Digital Rights Literacy for Including Citizens. Practical Guide for Trainers
	2020	Digital Citizenship Education Trainers' Pack
	2021	Inclusivity Handbook
		Youth Digital Citizenship Education
	2022	Digital Citizenship Education Handbook
2023	I-PLAY Recommendations for The Future of Europe - How to Foster Digital Inclusion	
	Unlocking Data Literacy: A Deep Dive into The DALI Toolkit	
INCLUSÃO DIGITAL DE PESSOAS DESFAVORECIDAS	2020	Colab Toolkit: Inclusive Practices Towards Refugees in Higher Education
	2022	Digital Inclusion: Social Inclusion in The Digital Age. In Handbook of Social Inclusion, Research & Practices in Health and Social Care. Springer Nature Switzerland
		Leveraging Innovative Technology in Literacy and Education Programmes for Refugees, Migrants and Internally Displaced Persons
	2023	Edtech And Marginalization: Scaling for Learning Equity
		Mind The Gap Research Report: 10 Key Issues for Working Digitally with Disadvantaged Communities
		Missing Links in AI Governance
	Revised Guidelines on The Inclusion of Learners with Disabilities in Open and Distance Learning (ODL)	
INCLUSÃO DIGITAL DOS CIDADÃOS SENIORES	2022	The Digital Era? Also My Era!
	2023	Handbook For Digital Work with Seniors
		MADIS – HANDBOOK. A Best Practices Handbook for Anyone Working with Seniors on Digital Inclusion
STORYTELLING DIGITAL E PHOTOVOICE	2020	DARE Digital Storytelling Handbook of Empowerment!
	2021	Active Inclusion through non-formal Education
	2022	You, Me, Story Learning Guide
		Storytelling for Youth Work: Multimedia Guide
2023	VOICE - PhotoVoice: Participation & Empowerment in Youth Work	
DIGITALIZAÇÃO E EDUCAÇÃO DE ADULTOS	2021	Guidelines On Open and Distance Learning for Youth and Adult Literacy
	2022	Making Lifelong Learning A Reality: A Handbook
	2023	Digital Toolkit for 50+. Handbook for Teachers
DIGITALIZAÇÃO NA EDUCAÇÃO E NA FORMAÇÃO	-	Competendo Facilitator Handbook. Learning the Digital
	2021	Enhancing Learning Through Digital Tools and Practices – How Digital Technology in Compulsory Education Can Help Promote Inclusion – Executive Summary
		Guidelines To Strengthen the Right to Education in National Frameworks
	2022	Compendium On Digital Inclusion in Education – 8 Country Case Studies And 33 Inspiring Practices
	2022	Guidelines For ICT In Education Policies and Masterplans
	2022	E-mantra. Guidelines For Developing and Implementing Digital Training
	2023	Digital Training Toolbox
		Digital Involvement and Skills Development Toolkit
		GROOVE Manual for The Digitalisation of The VET Sector
	2023	Unesco. 2023. Global Education Monitoring Report 2023: Technology in Education – A Tool on Whose Terms?
2023	Promoting Diversity and Inclusion in Schools in Europe – Eurydice Report – Main Findings	
2023	Eu3digital. Curricula Design and Assessment of Training	
DIGITALIZAÇÃO NO ENSINO SUPERIOR	2022	The ONE Meeting Project. Virtual Toolkit
	2023	A Handbook of e-Inclusion: Building Capacity for Inclusive Higher Education in Digital Environments
LITERACIA MEDIÁTICA E DA INFORMAÇÃO	2020	Digital Resistance
	2022	Guidelines For Teachers and Educators on Tackling Disinformation and Promoting Digital Literacy Through Education and Training
	2022	Digital Wellbeing Resource Pack
	2021	Media And Information Literate Citizens: Think Critically, Click Wisely!
2021	Young People, Social Inclusion and Digitalisation - Emerging Knowledge for Practice and Policy	
DIREITOS DAS CRIANÇAS ONLINE	2020	Handbook For Policy Makers on The Rights of The Child in The Digital Environment
INCLUSÃO DIGITAL DE JOVENS	2022	E-Guideline for Integrating Digital Inclusion into the Work of National Youth Councils and their Member Organisations

Considerações finais

O Projeto LIDA sistematiza e partilha o que aprendemos e o que outras pessoas nos ensinaram ao longo do caminho, no que diz respeito à inclusão na aprendizagem e à capacitação de grupos de pessoas em situações de vulnerabilidade na sociedade:

- Um aspeto fundamental da nossa abordagem é o design participativo e o storytelling digital para promover culturas de inclusão, em que a aprendizagem da inclusão ocupa um lugar central.
- Ao navegar no mundo contemporâneo em que vivemos, são ferramentas fundamentais para promover participantes ativos/as em vez de espectadores/as passivos/as.
- A conceção participativa envolve diversas vozes, assegurando que as soluções vão ao encontro das necessidades e experiências das pessoas que servem.
- O storytelling digital é um veículo que amplifica as narrativas marginalizadas, permitindo que os indivíduos partilhem a sua voz e as suas histórias de forma impactante.
- Saber como viver e apoiar a diversidade e a inclusão é cada vez mais crucial, e a tónica nas metodologias digitais, online, presencialmente ou em modo híbrido, tem um significado profundo.

Um desafio no que diz respeito ao progresso da inclusão na aprendizagem é que o fosso digital está claramente presente em termos de acesso a recursos digitais, incluindo uma Internet estável e acessível ou gratuita, juntamente com diferenças na literacia digital e nas taxas de utilização dos muitos apoios diferentes (aplicações digitais e currículos digitais) que são agora oferecidos pelos governos nacionais e outras organizações de aprendizagem, tanto privadas como públicas. Em muitos casos, a COVID agravou os desafios da equidade.

Esperamos sinceramente que este manual seja útil e benéfico, e encorajamo-lo/a a refletir sobre as suas experiências e a dar o seu contributo. As vossas ideias são inestimáveis para a criação de ambientes mais inclusivos. Aguardamos ansiosamente os seus comentários e reflexões sobre esta jornada para melhorar a inclusão e a capacitação de todos e todas.

Para obter informações de contacto, vídeos adicionais, modelos e recursos: lidalearn.net



Referências bibliográficas

Cummins, J. (2021). Rethinking the education of multilingual learners: A critical analysis of theoretical concepts. *Multilingual Matters*.

Dobson, S.; Svoen, B.; Agrusti, G., and Hardy, P. (eds.) (2024). *Learning inclusion in a Digital Age: Belonging and Finding a Voice with the Disadvantaged*. Springer Nature

Hardy, P. (2015). First do no harm: developing an ethical process of consent and release for digital storytelling in healthcare. *Seminar.net*, 11(3). <https://doi.org/10.7577/seminar.2345>

Helsper, E.J. (2012), A Corresponding Fields Model for the Links Between Social and Digital Exclusion. *Commun Theor*, 22: 403-426. <https://doi.org/10.1111/j.1468-2885.2012.01416.x>

Ho, L. (2000). Children's literature in adult education. *Children's Literature in Education*, 31(4), 259–271. <https://doi.org/10.1023/A:1026431003032>

Lambert, J. (2010). *Digital storytelling cookbook*. Digital Diner Press. <https://wrd.as.uky.edu/sites/default/files/cookbook.pdf>

Lambert, J. and Hessler, B. (2018). *Digital Storytelling. Capturing Lives, Creating Community*. Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781351266369>

Ricoeur, P. (1984). *Time and Narrative, Volume 1*, trans. K. McLaughlin and D. Pellauer. University of Chicago Press.

United Nations (2015). *Transforming our world: the 2030 Agenda for Sustainable Development*. 25th September 2015. <https://undocs.org/A/RES/70/1>

van Dijk, J. (2005). *The deepening divide: Inequality in the information society*. London: Sage.

Zaidi, R. (2020). Dual-language books: Enhancing engagement and language awareness. *Journal of Literacy Research*, 52(3), 269–292. <https://doi.org/10.1177/1086296X20939559>



Apêndices



I. O Projeto LIDA

LIDA (Learning Inclusion in a Digital Age) é um projeto educativo Erasmus+ com participantes de Itália, Noruega, Portugal e Inglaterra. O projeto LIDA baseia-se numa série de projetos educativos aplicados em que o objetivo principal tem sido o de aumentar a inclusão social de diversos grupos de adultos/as desfavorecidos/as a diferentes níveis.

O Projeto LIDA visa o desenvolvimento de culturas nacionais e pan-europeias de inclusão na aprendizagem e de cidadania ativa em ecossistemas educativos digitalmente integrados para a política e a sociedade (Nível 1), o sector da educação e as suas instituições (Nível 2) e os adultos que pertencem a minorias e/ou vivem em situações de vulnerabilidade, profissionais/educadores, profissionais e aprendentes (Nível 3).

Há cinco impactos específicos partilhados pelos três níveis:

- Integrar adultos/as que pertencem a minorias e/ou vivem em situações de vulnerabilidade, profissionais/educadores/as, profissões associadas e decisores/as políticos/as em ecossistemas educativos transformados, com experiências de qualidade assegurada e entendimentos académicos de culturas de inclusão na aprendizagem, utilizando recursos de aprendizagem online, à distância e híbridos, mobilizados através de infraestruturas de cidades inteligentes e de aprendizagem,

- Criar e disseminar um repositório de recursos relevantes e de qualidade elevada que promovam a inclusão na aprendizagem através de um sítio Web multilingue localizado e com alcance em toda a Europa e não só,

- Formar minorias adultas vulneráveis, profissionais/educadores e profissionais associados com os conhecimentos, competências e atitudes necessários para ensinar os seus pares a criar e disseminar culturas de inclusão na aprendizagem através da narração de histórias digitais, círculos de aprendizagem inclusiva, um manual digital e sítios Web,

- Desenvolver novas metodologias e indicadores de qualidade validados para compreender de que forma as culturas de inclusão na aprendizagem e a cidadania ativa num ecossistema digitalmente articulado podem beneficiar o bem-estar das minorias adultas vulneráveis, dos profissionais/educadores, dos profissionais associados e das comunidades,

- Enriquecer o pluralismo, a não-discriminação, a solidariedade e a igualdade da sociedade europeia através da expansão e do impacto de culturas sustentáveis de ações de inclusão na aprendizagem nos países parceiros e na Europa, à medida que as minorias adultas vulneráveis, os decisores políticos, os profissionais/educadores e os profissionais se tornam cidadãos mais ativos e críticos, à medida que as redes de cidades inteligentes e de aprendizagem são mobilizadas.



II. Avaliação das oficinas de storytelling digital do projeto LIDA

II.1. Protocolo de oficinas de storytelling digital e orientações para moderação utilizadas na realização dos grupos de discussão focalizada (tabela 6 abaixo):

Tabela 6: Protocolo das oficinas de storytelling digital LIDA e orientações de moderação utilizadas para realizar o grupo de discussão focalizada

<p>Boas vindas</p>	<p>- Apresentar o/a moderador/a e o/a assistente</p> <p><i>Exemplo:</i> <i>Bem-vindos/as a esta última sessão de hoje. Mais uma vez, agradecemos a disponibilidade para falar conosco acerca da experiência que acabaram de ter nestas oficinas de narrativas digitais.</i></p> <p>[Opcional. A ser utilizado se o/a moderador/a e o/a assistente não forem os/as facilitadores da oficina: <i>O meu nome é... e o/a meu/minha assistente é... Somos ambos da Universidade de... / organização...]</i></p>
<p>Directrizes</p>	<p>- Explicar as diretrizes</p> <p><i>Exemplos:</i> <i>Não há respostas erradas, mas sim pontos de vista diferentes. Por favor, sinta-se à vontade para partilhar o seu ponto de vista mesmo que seja diferente do que outros disseram. Tenha em mente que estamos tão interessados/as em comentários negativos como em comentários positivos, e por vezes os comentários negativos são até os mais úteis.</i></p> <p><i>Por favor, não interrompa alguém quando este estiver a falar. Além disso, tudo o que nos disser hoje será mantido totalmente confidencial.</i></p> <p>[Opcional. Para ser utilizado no caso desta sessão ser gravada: <i>provavelmente já reparou no microfone. Haverá algum problema se gravarmos a sessão? Isto é particularmente útil para nós, porque não queremos perder nenhum dos vossos comentários. As pessoas dizem frequentemente coisas muito úteis nestas discussões e não conseguimos escrever com a rapidez suficiente para as registar a todas. Receberá cópias de quaisquer transcrições produzidas. Por favor, de todas as vezes que falar, lembre-se de repetir o seu nome antes de começar a falar, para facilitar depois a sua identificação na gravação.</i></p> <p><i>Por vezes o/a moderador/a tem de repetir ao microfone o nome do orador, se ele/ela não se lembrar de se apresentar antes de falar].</i></p> <p><i>Uma das minhas funções como moderador/a é assegurar que discutimos todas as questões que planeamos discutir. Assim, se sentir que estou a interromper a sua linha de pensamento com uma pergunta, não pense que estou a ser indelicado/a ou que o que está a dizer não é importante; estou apenas a certificar-me de que todas as pessoas têm oportunidade de falar e que discutimos todas as questões.</i></p>
<p>Como colocar as questões</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Deixar claro quando um novo tópico/ uma nova questão é introduzido/a e que um grupo de questões está prestes a ser colocado - Evitar perguntas dicotómicas (perguntas que podem ser respondidas com um “sim” ou “não”) - Usar perguntas que envolvam os participantes <p>Usar exemplos, escalas de classificação, desenhos se necessário, clips no projetor de vídeo</p> <ul style="list-style-type: none"> - Focalizar as questões Sequência que vai do geral ao específico - Seja cauteloso/a com perguntas aleatórias ou inesperadas Guarde-as para o fim da discussão

<p>Tópicos e possíveis questões</p>	<p>Exemplo de um conjunto de perguntas para um grupo de discussão focalizada padrão (note que estas perguntas e a sua ordem podem ser modificadas):</p> <p>Tema 1 - A qualidade da experiência As perguntas podem ser:</p> <ul style="list-style-type: none"> - está satisfeito com o trabalho realizado na criação da narrativa/do vídeo? - qual é a finalidade ou o objetivo da sua narrativa? - quais foram os seus sentimentos durante o processo de criação? - existem aspetos que ainda precisam de ser melhorados no seu vídeo? - qual a mensagem que acha que transmite? <p>Tema 2 - Informações recebidas durante a oficina, dos facilitadores e do própria oficina As perguntas podem ser:</p> <ul style="list-style-type: none"> - a informação que recebeu durante o seminário/oficina foi satisfatória, clara, oportuna? - o que pensa ter aprendido com a oficina? (pontos-chave, perspetivas e reflexões) - o que significa ou poderia esta experiência significar para si, a sua vida, o seu trabalho? <p>Tópico 3 - Qualquer conselho sobre melhorias As perguntas podem ser:</p> <ul style="list-style-type: none"> - que conselhos daria relativamente ...? <ul style="list-style-type: none"> • ao recrutamento de participantes= • ao modo como a oficina foi dirigida? - houve algo que o/a surpreendeu?
<p>Estímulos e acompanhamento</p>	<p>Depois de fazer as perguntas abertas, o/a moderador/a irá estimular e redirecionar a discussão conforme necessário com perguntas de seguimento.</p> <p>As perguntas de seguimento são perguntas gerais, abertas e personalizadas para o assunto da entrevista. O/a moderador/a intervém quando a conversação se desviou de um tópico útil ou estagnou.</p> <p>Exemplo: Há pouco, mencionou algo sobre... Fale-me mais sobre isso. Poderia explicar-me o que quer dizer com... Pode dizer-me mais alguma coisa sobre... Então está a dizer-me que ... Certo?</p>
<p>Questões de encerramento</p>	<p>Esta pergunta pede aos participantes que reflitam sobre toda a discussão e depois ofereçam as suas posições ou opiniões sobre temas de importância central para os investigadores</p> <p>Exemplo: De todas as coisas que discutimos, o que é o mais importante para si?</p> <ul style="list-style-type: none"> - Pergunta sumária após o breve resumo oral feito pelo/a assistente que tomou notas <p>Exemplo: Este é um resumo adequado?</p> <ul style="list-style-type: none"> - Pergunta final. O/a moderador/a revê o objetivo <p>Exemplos: Será que nos escapou alguma coisa? Há questões finais?</p>
<p>Conclusão</p>	<p>Agradecimentos</p> <p>Exemplo: Obrigado/a por participar nesta última sessão. Achámos as suas opiniões muito interessantes e úteis.</p>

II.II. Questionário para profissionais/educadores/as

O questionário seguinte destina-se a ser administrado online, no final do Evento, com profissionais.

Introdução

Caro/a participante,

Assistiu à estreia das Narrativas Digitais LIDA. Pedimos-lhe amavelmente que responda às seguintes perguntas sobre o evento a que assistiu.

O seu feedback é importante para nós. Não há respostas erradas ou certas. O questionário é anónimo e demorará 10 minutos a preencher.

Agradecemos desde já a sua cooperação!

1. Género

- Feminino
- Masculino
- Outro
- Prefiro não dizer

2. Idade

- < 17
- 18-25
- 26-35
- 36-45
- 46-55
- 56-65
- 66 <

3. Nível de habilitações literárias mais elevado (concluído)

- Ensino Básico
- Ensino Secundário
- Bacharelato
- Mestrado
- Maestro
- Doutoramento
- Outro: Qual? _____

4. A minha profissão

- Full time
- Part time
- Desempregado/a ou à procura de emprego
- Outro: _____

5. Feedback acerca do evento

5a. Por favor, indique o seu nível de satisfação com o evento:

- 1 - Muito Insatisfeito/a
- 2
- 3
- 4 - Muito Satisfeito/a

5b. De que aspetos mais gostou? _____

5c. O que poderia ser melhorado? _____

6. Uso das narrativas digitais

6a. Estaria interessado/a em realizar um workshop/oficina de narrativas digitais?

- Sim
- Não

6b. Se não, por favor diga-nos porquê: _____

6c. Potreste pensare di utilizzare le storie digitali nel vostro lavoro di professionisti/educatori?

- Sim
- Não

6d. Se não, por favor diga-nos porquê: _____

6e. Por favor, indique qualquer área em que sinta que o apoio e formação poderia ajudá-lo/a a implementar um workshop/oficina de narrativas digitais. _____

7. Impacto de práticas de narrativas digitais na Inclusão Social

7a. Por favor, indique o quanto considera que as práticas de narrativas digitais podem ter impacto na formação e educação no seu país:

- 1 - nenhum ou baixo
- 2
- 3
- 4 - elevado ou massivo

7b. Por favor, especifique de que forma considera que a narrativa digital pode ser usada para promover a inclusão social na sua instituição/no seu trabalho:

II.III. Sessão de consenso com educadores/as e professores/as

Após o preenchimento do questionário online, os facilitadores mostraram os resultados do último item fechado (questão 7a) sobre o Impacto das práticas de storytelling digital na inclusão social, apontando e comentando o resultado modal (i.e., a alternativa que foi mais selecionada). Em seguida, foi realizada a discussão dos resultados em sessão plenária.

Os estímulos para a discussão foram:

- 1. Quais as razões subjacentes a esses resultados?**
- 2. Esses resultados representam bem a sua opinião pessoal?**
- 3. Caso discorde, poderia explicar-nos porquê?**

Se a maioria dos participantes (50%+1) já concordasse com uma resposta (ou com a soma de 1+2 ou 3+4) a sessão terminava.

Caso contrário, após a discussão em plenário, a seguinte questão era colocada:

- 4. Agora que ouviu as respostas de outros colegas do grupo, responderia de forma diferente? E se sim, como?**

Após este momento, foi registado o número daqueles que alteraram as suas respostas. Esta sessão de consenso foi modelada com base em uma versão simplificada da técnica mini-Delphi.



III. Glossário

A compreensão da inclusão na era digital torna-se mais clara quando a decompomos numa série de definições que podem ser vistas como uma cadeia inter-relacionada:

Tabela 7: Glossário do projeto LIDA

Conceito	Definição
Pertença	Pertencer é uma forma de existir para outrem e para si próprio. Pode contribuir para uma sensação de bem-estar e referir-se a um número infinito de sinais visuais e auditivos que marcam as fronteiras das nossas relações sociais. Podem também ser digitais.
Conetivismo	A educação e o ensino têm sido tradicionalmente construídos com base na co-construção de conhecimentos e competências com estudantes mais ativos/as, por vezes conhecida como pedagogia centrada no/a estudante. Quando o conhecimento está amplamente distribuído em diferentes redes, algumas conceituais (“armazenadas” nas nossas cabeças) e outras externas, em livros ou na Internet, o ensino, a aprendizagem passa a ser a capacidade de ligar diferentes fontes e redes de conhecimento, que residem em locais e repositórios específicos, muitos dos quais estão distribuídos pela Internet. É o que se designa por conetivismo.
Sociedade digital	O termo sociedade digital realça não só o facto de as tecnologias digitais serem fundamentais para o funcionamento da sociedade, mas também um conjunto de experiências que as acompanham. Num certo sentido, a experiência digital é considerada uma ameaça, pois surge como um obstáculo ao imediatismo das nossas relações sociais. Por outro lado, o digital está cada vez mais entrelaçado e incorporado no modo como vivemos as nossas relações sociais. Deparamo-nos continuamente com a chegada de novas reviravoltas nos desenvolvimentos digitais, como a IA e o ChatGPT. A crença de que podemos regressar à presunção (real ou imaginária) de uma experiência prístina, pré-digital, é um pensamento nobre.
Syorytelling digital e histórias digitais	Lambert e colegas na década de 1990 (Lambert, 2010) sugeriram que o storytelling digital descreve um processo de oficina criativa que conduz as pessoas participantes através do processo de criação de um pequeno vídeo de 2-3 minutos de duração, utilizando a então nova tecnologia sob a forma de computadores portáteis e software de edição de vídeo digital. O processo decorre em diferentes contextos e é facilitado por pessoas sensíveis às necessidades dos/das participantes. Muitas das atuais “histórias digitais” divulgadas em plataformas como o Facebook ou o TikTok não são fruto de um processo de workshop partilhado e com curadoria.

Emancipação e encontrar uma voz	A aprendizagem da inclusão ou aprender a incluir, embora se refira ao conhecimento das técnicas e práticas de inclusão e ao conhecimento das culturas de inclusão que a acompanham, procura dar um passo em frente para apoiar a emancipação, a capacitação e a descoberta de uma voz. Não se trata de acumular conhecimentos e manter o status quo; trata-se de conhecimentos que podem ser utilizados para resolver problemas e promover outros objetivos, tais como um sentido de identidade e pertença individual e partilhada.
Inclusão	A inclusão é o oposto dos processos e práticas de exclusão na educação e noutras áreas da sociedade. Procura alterar as circunstâncias de vida dos adultos vulneráveis. Por vezes, a inclusão bem-intencionada pode ser apenas parcialmente bem-sucedida, resultando naquilo a que chamamos uma mistura de inclusão e exclusão, ou seja, exclusão inclusiva. Isto significa, por um lado, inclusão em alguns setores da sociedade, como a habitação, e, por outro, exclusão noutros setores, como o emprego.
Aprendizagem da inclusão/ Aprender a Incluir	Um dos pontos centrais deste Manual é o facto de não ser suficiente conhecer as técnicas e as práticas através das quais as pessoas são incluídas e excluídas. Também não é suficiente compreender as culturas de inclusão e exclusão que acompanham a experiência e as práticas dos membros da sociedade civil, das profissões e de decisores/as políticos/as. Precisamos de compreender como é que a inclusão pode ser aprendida (e ensinada) e, de certa forma, como é que a exclusão pode ser desaprendida (e desensinada).
Aprendizagem ao longo da vida e Objetivo de Desenvolvimento Sustentável 4 (ODS 4)	A aprendizagem ao longo da vida é a ponte entre o trabalho de responsáveis pelas políticas educativas, as instituições de ensino e os/as seus/suas profissionais, bem como os/as aprendentes em contextos educativos e comunitários. A aprendizagem ao longo da vida engloba a aprendizagem formal (num ambiente de aprendizagem planeado com um programa de estudos e que resulta em algum tipo de avaliação e certificação), a aprendizagem não formal (aprendizagem estruturada que ocorre fora de um ambiente de aprendizagem formal e não conduz a uma avaliação ou certificação, como um coro amador) e a aprendizagem informal, que acompanha outras atividades (como jogar à bola com os amigos na rua). O Objetivo de Desenvolvimento Sustentável 4 (ODS4) identifica a educação inclusiva e a aprendizagem ao longo da vida como objetivos estratégicos fundamentais.
Pessoas em situações de vulnerabilidade	Os termos “pessoas vulneráveis” e “populações vulneráveis” são comumente utilizados na literatura científica e podem ser encontrados nas orientações políticas de muitas instituições e organizações. As definições são um ponto de conflito e, apesar de bem-intencionadas, podem efetivamente reforçar algumas representações sociais contraproducentes e entendimentos de mudança e intervenção social. As Nações Unidas (2019-20) reconhecem que é difícil definir a vulnerabilidade e os seus determinantes. No entanto, baseia-se numa definição de vulnerabilidade que rotula grupos específicos como classe social desfavorecida/pobres, mais velhos ou mais novos, com ou sem deficiência e migrantes ou minorias étnicas. A expressão pessoas em situações de vulnerabilidade sublinha o facto de as pessoas que pertencem a esses grupos não serem inerentemente ou universalmente vulneráveis. Significa que as sociedades as rotulam e posicionam numa situação de desvantagem e/ou não estão a fazer o suficiente para as libertar das experiências associadas.
Resiliência	É sem dúvida possível encontrar tantas definições de resiliência quantas as pessoas que procuram compreendê-la. A sua origem etimológica está associada à capacidade de recuperação (bouncebackability), a uma forte recusa e/ou a um rápido regresso a um estado anterior. No entanto, as pessoas não se limitam a reagir a estímulos externos. Têm capacidade de ação e de selecionar e moldar o seu próprio ambiente.
Histórias	“O tempo torna-se tempo humano na medida em que é organizado à maneira das narrativas; as narrativas, por sua vez, são significativas na medida em que retratam as características da existência temporal.” (Ricoeur, 1984). Neste sentido, a vida e a história podem espelhar-se uma na outra. As histórias são reflexivas, criativas e carregadas de valores, e normalmente revelam algo importante sobre a condição humana.
Objetivos de Desenvolvimento Sustentável	A inclusão da aprendizagem neste Manual é inspirada no entendimento da UNESCO sobre os Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (Nações Unidas, 2015). Em particular, estão em foco três objetivos: o ODS 4 destaca a necessidade global de garantir que a educação seja inclusiva para todos e que promova “uma educação de qualidade equitativa” e “oportunidades de aprendizagem ao longo da vida para todos”. O ODS 3 também é relevante, uma vez que se centra no bem-estar. Com a colocação da inclusão da aprendizagem em todo o espaço físico e não apenas digitalmente, o ODS 11 está em foco, uma vez que dirige a atenção para a forma como podemos “tornar as cidades e os aglomerados humanos inclusivos, seguros, resilientes e sustentáveis”.

Autores

O Manual LIDA foi produzido pelo consórcio do Projeto, constituído pelas seguintes entidades:

Centro de Investigação e Intervenção Educativas (CIIE) e Centro de Psicologia da Universidade do Porto (CPUP), Faculdade de Psicologia e de Ciências da Educação da Universidade do Porto, Portugal (Coordenação da Tarefa) (P3)

Elsa Guedes Teixeira | **João Caramelo** | **Ana Luísa Costa** (CIIE) | **Susana Coimbra** (CPUP)

Centre for Lifelong Learning, Inland Norway University of Applied Sciences (INN), Lillehammer (Coordenação do Projeto); Faculty of Social and Health Sciences (HSV), INN, Elverum, and Faculty of Education (LUP), INN, Hamar, Norway (P1)

Brit Svoen | **Stephen Dobson** | **Lars Teppan Johansen** (CLL) | **Espen Stranger-Johannessen** (LUP) | **Anne Stine Bakmann** (HSV)

Department of Humanities, Libera Università Maria SS. Assunta, Rome, Italy (P2)

Gabriella Agrusti | **Valeria Damiani** | **Andrea Ciasca Marra**

Patient Voices/Pilgrim Projects, Cambridge and Institute for Medical Humanities, Durham University, Durham, United Kingdom (P4)

Pip Hardy | **Tony Sumner**



Para mais informações, por favor visite o nosso website lidalearn.net ou contacte:

Parceiros LIDA	País	email
Inland Norway University of Applied Sciences	Noruega	Brit Svoen brit.svoen@inn.no
Dipartimento di Scienze Umane, Libera Università Maria SS Assunta di Roma	Itália	Gabriella Agrusti g.agrusti@lumsa.it
Pilgrim Projects Limited	Inglaterra	Pip Hardy pip@pilgrimprojects.co.uk
Faculdade de Psicologia e de Ciências da Educação da Universidade do Porto	Portugal	João Caramelo caramelo@fpce.up.pt