



SOCIAL CONNECTIONS: Trainers for E-social work

Relatório IO2 – Lições aprendidas e recomendações baseadas nos resultados da fase-piloto da CAIXA DE FERRAMENTAS PARA A INTERVENÇÃO PSICOSSOCIAL DIGITAL

Project Number: 2021-1-ES01-KA226-VET-095080

The European Commission support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents which reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.

Conteúdos

Introdução	2
Parte 1: Contributo Teórico	2
Dados nacionais.....	3
Parte 2: Aprendizagem baseada em projetos	5
Dados nacionais.....	7
Conclusões	15

Introdução

O presente documento representa um relatório que compila a avaliação, as lições aprendidas e as recomendações do piloto de formação implementada pelos parceiros no âmbito do Produto Intelectual 2 (IO2) utilizando a caixa de ferramentas para a intervenção social digital. O **objetivo central** deste documento é apoiar a transferibilidade do programa de formação de formadores. A fase piloto incluiu **duas partes**: a **primeira** parte foi representada por uma formação online centrada nos conteúdos teóricos desenhados no Manual de Formação para a Prática Digital na Intervenção Social (Produto Intelectual 1, IO1) e a **segunda parte** consistiu na formação em aprendizagem baseada em projetos.

Grupo-alvo

O grupo-alvo da formação é constituído por formadores da educação e formação profissional, lecionando em cursos relacionados com intervenção social. A seleção foi feita com base no seu interesse, experiência profissional, antecedentes, função e/ou capacidade para apoiar a execução das atividades da iniciativa *Social Connections* e sustentar a adequação, credibilidade, incorporação e transferibilidade dos resultados.

Parte 1: Contributo Teórico

O principal objetivo da primeira parte da formação é retomar os principais conteúdos do Manual IO1, criar integrações entre os conteúdos e disponibilizar esclarecimentos quando necessário. No que diz respeito ao âmbito organizacional, solicitou-se aos participantes que lessem atentamente o Manual IO1 para adquirir os princípios básicos da formação em ambiente virtual no setor social antes do início do curso. Assim, a maximização dos resultados de aprendizagem da formação poderia ser alcançada. A formação teórica foi concebida para ter uma duração de **4 horas e** ser realizada online.

Estrutura da formação teórica

A formação está estruturada em **8 módulos**, cada módulo com a duração de 30 minutos, com um total de 4 horas de duração. Cada módulo contempla uma introdução de 5-7 minutos, com recurso a uma Apresentação em PowerPoint e um bloco de 23-25 minutos de Atividades.

A formação continha os seguintes módulos:

1. Envolvimento Profissional

2. Serviço Social e Tecnologias
3. Ensino, Formação e Aprendizagem
4. Recursos Digitais
5. Comunicação em Espaços Digitais
6. Capacitar os alunos
7. Facilitar as competências digitais dos alunos
8. Feedback digital

Dados nacionais

Os parceiros implementaram o piloto da seguinte forma: Aproximar (APX) e Virtual Campus em Portugal, Fundación INTRAS (INTRAS) em Espanha, Anziani e non Solo (ANS) em Itália e SOSU Østjylland (SOSU) na Dinamarca .

Portugal

A Parte 1 da formação foi realizada em Portugal com **5 profissionais** que trabalham na área social. O recrutamento dos participantes foi feito através de convite direto de profissionais que tenham colaborado previamente com organizações parceiras portuguesas, de acordo com o seu perfil e contributos no passado.

A formação foi ministrada através de um ambiente online, com uma colaboração efetiva entre a Aproximar e o Virtual Campus como facilitadores das sessões síncronas, onde foram apresentados e pilotados materiais produzidos pelos parceiros.

A formação contou com o apoio da Plataforma Zoom. Para as atividades em grupo, o Jamboard foi a principal ferramenta digital utilizada. Para cumprir os objetivos propostos na candidatura e no âmbito da parceria, a Aproximar e a Virtual Campus seguiram os planos de sessão previamente definidos.

Espanha

A Parte 1 da formação foi realizada em Espanha com **3 profissionais** assistentes sociais, todos eles a trabalhar na INTRAS. Os participantes foram contactados diretamente por e-mail.

A formação foi realizada no final de abril e teve a duração de 4 horas. A sessão foi realizada online utilizando a plataforma Teams para facilitar a participação dos participantes, já que os três moravam em cidades diferentes. A formação seguiu a estrutura proposta e utilizou os materiais desenvolvidos pelo consórcio (PowerPoint e exercícios).

O manual foi enviado com antecedência aos participantes para que pudessem lê-lo antes da formação, o que facilitou a compreensão do conteúdo teórico explicado de forma breve. Além disso, um resultado interessante foi que os participantes pareciam estar mais interessados agora em usar ferramentas digitais ao trabalhar online, como Miro.

Itália

A Parte 1 da formação foi realizada em Itália com **8 participantes**: 1 neuropsicólogo, 1 assistente social, 2 gestores de projeto, 1 programador de TIC, 2 formadores especializados em assistentes sociais e 1 estagiário. Os participantes fazem parte do quadro interno da cooperativa ANS. Eles foram escolhidos com base no seu papel na cooperativa, as suas competências e possibilidades de desenvolvimento sobre este tema.

A formação decorreu online, no final de março e teve a duração de 4 horas. A sessão foi realizada na plataforma Zoom. As plataformas apresentadas durante a formação e utilizadas para os exercícios foram: Mentimeter, Jamboard e Miro. Durante o dia de formação o material não foi utilizado na íntegra por falta de tempo. No entanto, todos os capítulos do manual foram cobertos, simplesmente os slides de apresentação foram resumidos.

De um modo geral, não foram encontradas dificuldades especiais. Além disso, a avaliação mostrou que os participantes gostaram da formação, classificando sua execução, conteúdo e métodos como altamente satisfatórios (em uma escala de 1 a 5, todas as respostas estão entre 4 e 5).

Dinamarca

A Parte 1 da formação foi realizada na Dinamarca com **5 participantes**. A formação profissional dos participantes foi a seguinte: 3 terapeutas ocupacionais, 1 fisioterapeuta e 1 enfermeiro. Todos os participantes eram do sexo feminino, recrutados entre formadores profissionais de assistentes sociais (assistentes sociais/auxiliares de saúde). Os participantes foram recrutados numa grande escola de Educação e Formação Profissional (EFP), que forma assistentes sociais e de cuidados de saúde (QEQ 3+4) para trabalharem principalmente em lares de idosos, em cuidados domiciliários e em hospitais.

A formação foi realizada online em abril de 2022. Devido ao cronograma de formação ser intenso, os participantes foram solicitados a priorizar quais os exercícios a realizar, pois não foi possível realizar todos os exercícios dentro do prazo proposto.

Como observação geral, não foram identificadas dificuldades. Todos os participantes tiveram uma experiência prática ao realizar os exercícios. O feedback foi positivo em relação aos exercícios e ao que estar ciente ao ministrar formação aos utilizadores finais.

Lições aprendidas e recomendações

No que diz respeito a esta parte da formação, a fase piloto foi realizada em Portugal com 5 profissionais, em Itália com 8 profissionais, em Espanha com 3 profissionais e na Dinamarca com 5 profissionais. Todas as sessões foram realizadas online e seguiram a estrutura proposta pelo consórcio com base nos materiais desenvolvidos durante o Manual IO1.

As principais conclusões e recomendações propostas para esta parte da formação foram:

- Como observação geral, não foram encontradas dificuldades especiais.
- Do ponto de vista de um formador, notou-se que pode ser um pouco complicado resumir o conteúdo dos PowerPoint no período alocado para a sessão.
- Os participantes pareceram estar interessados em utilizar ferramentas digitais quando trabalham online (por exemplo, Miro and Jamboard).
- Os formadores sugeriram que os utilizadores inexperientes também deveriam ser considerados durante a realização da formação. Eles encontraram participantes que não estavam familiarizados com alguns dos instrumentos usados, portanto, precisavam de um pouco mais de tempo para acomodar.
- O número de exercícios e o tempo necessário para realizar todos eles excederam o cronograma disponível para a formação. Isso deve ser considerado ao planejar sessões de formação.
- O feedback foi positivo em relação aos exercícios implementados e ao que ter em conta ao ministrar formação aos utilizadores finais.
- Outra sugestão levantada pelos participantes, de forma a garantir que cada formando está envolvido e pode participar nas atividades, seria que o número máximo de participantes fosse restringido a 10.
- Os testemunhos dos participantes apreciaram que: "*Os formadores foram muito claros e explicaram em detalhe os conceitos e conteúdos do curso*" e que "*Os exercícios em grupo foram úteis tanto para o intercâmbio que foi criado como para a oportunidade de aprender e experimentar novas ferramentas.*"

Parte 2: Aprendizagem baseada em projetos

A componente de aprendizagem baseada em projetos (ABP) da formação centra-se numa experiência de aprendizagem através da prática. Trata-se de uma sequência das integrações sobre os princípios básicos da formação online no setor social. Especificamente, esta parte é dedicada a envolver os participantes no codesenvolvimento de um módulo de formação

sobre ferramentas digitais para profissionais sociais (aplicação prática da aprendizagem teórica do IO1). Os participantes e parceiros trabalham em conjunto para desenvolver um módulo de formação sobre o recurso digital selecionado, como um módulo misto num recurso TIC para profissionais sociais.

Princípios de ABP

A aprendizagem baseada em projetos é uma abordagem inovadora, cada vez mais utilizada na EFP, que envolve os alunos "na análise de um determinado projeto e na procura de possíveis soluções. Os projetos propostos geralmente apresentam problemas relacionados a fatos práticos sobre o conteúdo do curso proposto". Envolve uma "exploração ativa dos desafios do mundo real", levando os participantes a desenvolver um projeto em torno de uma 'questão-chave'.

O pensamento crítico, as aprendizagens colaborativas e experimentais/experienciais são características fundamentais da APB. As características da APB podem ser sintetizadas no seguinte:

Os alunos são decisores e designers do processo	Os alunos são responsáveis pela obtenção e gestão das informações recolhidas
As avaliações são realizadas continuamente	Ambiente de aprendizagem que tolera erros e mudanças

Com base na Parte 1/Contributos teóricos, durante a formação em Aprendizagem Baseada em Projetos os participantes são obrigados a utilizar diferentes estratégias, tais como investigação, planeamento, resolução de problemas, criatividade para entregar um "produto ou apresentação que demonstre aprendizagem" e que seja "valioso e realista" relacionado com o trabalho.

Estrutura da APB

A formação de Aprendizagem Baseada em Projetos está estruturada em **4 Módulos**, sendo cada módulo pilotado por um parceiro:

- ➔ *Digital Game-based learning* (INTRAS)
- ➔ *Digital Blackout poetry* (ANS)
- ➔ *Narrative gerontology and digital storytelling* (APX)
- ➔ *Digital Art Workshops* (SOSU Østjylland)

A duração da formação é de **12 horas** e estão estruturadas em **sessões síncronas online**¹. Estas sessões criaram contextos em que os participantes têm contacto direto com os formadores. No entanto, os participantes são estimulados a colaborar entre as sessões para aprofundar os seus conhecimentos e o desenvolvimento do seu projeto. A quantidade de tempo e esforço feitos pelos participantes em formato assíncrono não é contável.

Dados nacionais

O objetivo do presente relatório é apoiar a transferibilidade da formação em Aprendizagem Baseada em Projetos para formadores da área social. Assim, abordar-se-á cada módulo do curso e os resultados obtidos após a sua fase piloto.

Aprendizagem baseada em jogos (GBL)

Este módulo foi pilotado pela INTRAS em Espanha. Os **principais objetivos** do módulo são:

1. Compreender o que é a aprendizagem baseada em jogos.
2. Compreender como a aprendizagem baseada em jogos pode ser utilizada por assistentes sociais que trabalham com populações vulneráveis.
3. Isolar formas e tipos específicos de jogos digitais com base nas necessidades individuais de diferentes grupos de clientes.
4. Preparação para possíveis dificuldades na aplicação prática da ferramenta e identificação de métodos específicos para superar essas dificuldades.

Além disso, a **ferramenta de TIC** selecionada usada dentro deste módulo foi o jogo Minecraft. Minecraft é um jogo de vídeo em que os jogadores exploram um mundo 3D bloqueado e podem descobrir e extrair matérias-primas, ferramentas artesanais e itens, a fim de construir estruturas, terraplenagens e máquinas simples. Este jogo promove o pensamento crítico, colaboração, habilidades organizacionais e habilidades de resolução de problemas, entre outros.

Como uma **breve visão geral** da sessão, este módulo exibiu conhecimentos básicos sobre o que é a aprendizagem baseada em jogos. A **duração da sessão de formação** sobre aprendizagem baseada em jogos é de 3 horas:

- 1 hora de explicação teórica e perguntas.

¹ Esta formação foi implementada em Portugal de forma presencial.

- 1 hora para jogar individualmente o jogo proposto. Se os participantes estiverem habituados ao jogo, o formador pode propor-se jogar um jogo multijogador.
- 1 hora para refletir e discutir em grupo sobre as capacidades mobilizadas ao utilizar jogos digitais.

O **método de avaliação** escolhido foi um questionário com 5 perguntas simples que permitiram aos participantes autoavaliar os conhecimentos adquiridos e as potenciais capacidades para utilizar esta técnica. Os participantes foram questionados se sentem confiança a introduzir, e até mesmo dinamizar, uma sessão de aprendizagem baseada em jogos para um grupo de utilizadores. A avaliação dos formadores foi muito positiva, gostaram do curso e acharam que estava bem organizado, em termos de duração, plataforma online escolhida, ambiente, comunicação e disponibilidade do formador, etc. O formador também foi avaliado positivamente.

Sobre os conteúdos disponibilizados, os participantes pensaram que são úteis na sua prática diária e contribuirão para uma compreensão mais profunda sobre como usar as TIC para ajudar os seus clientes. Analisando os resultados da avaliação de autoavaliação podemos observar um aumento na perceção de "Eu sou capaz de...".

A Parte 1 da formação foi mais bem classificada do que a parte 2. Parece que a duração da parte 2 não foi a mais adequada. Todos os participantes concordaram que a promoção do trabalho em equipa era uma das melhores vantagens do uso da cocriação, bem como da autorreflexão. De qualquer forma, os comentários dos participantes foram muito positivos, todos eles acham que a cocriação do módulo sobre aprendizagem baseada em jogos foi um bom desafio, mesmo quando era bastante difícil para os três.

Considerando os **desafios** encontrados pelos participantes, foi complicado entender o que é a aprendizagem baseada em jogos, pois existem muitos termos diferentes relacionados ao mesmo conceito ou similar: Jogos, Jogos Sérios, Aprendizagem Baseada em Jogos, Gamificação, etc. Além disso, decidir qual jogo escolher foi um problema, já que nenhum dos participantes e nem o formador são jogadores experientes. No entanto, as **estratégias** encontradas para superar esses desafios indicam que o apoio especializado dos parceiros do consórcio *Social Connections* ajudou a entender os diferentes termos relacionados ao uso de jogos para promover o processo de aprendizagem e fazer uma melhor escolha sobre o jogo a ser utilizado.

Os participantes **recomendaram para este módulo** que seria útil para os formadores experimentarem primeiro o jogo que vão utilizar com os formandos, a fim de prever potenciais dificuldades.

Blackout Poetry

Este módulo foi pilotado pela ANS em Itália. Os **principais objetivos** de aprendizagem do módulo são:

1. Entendendo o que é Blackout Poetry
2. Compreender como pode ser utilizado no contexto da intervenção psicossocial
3. Ser capaz de realizá-lo online
4. Ser capaz de adaptar a técnica a diferentes grupos-alvo e configurações

As seguintes **ferramentas** foram mostradas e usadas para mostrar aos participantes como eles poderiam executar poesia Blackout com seus utilizadores:

- Blackout Bard, disponível para Android e IOS – O aplicativo permite criar arte blackout diretamente do smartphone ou tablet com apenas alguns cliques. O utilizador pode escolher entre uma variedade de passagens mantidas como amostras no aplicativo, ou obter suas próprias da web e, em seguida, estilizá-las e partilhá-las. No entanto, deve notar-se que está disponível apenas em inglês e requer competências bastante avançadas em TIC.
- Google Doc e Google Presentation, editores de documentos simples online e gratuitos permitem com poucos passos (descritos no módulo de formação) realizar poesia blackout sem baixar nenhum aplicativo.

Além disso, a formação foi concebida em formato online, pelo que é necessária uma plataforma de videoconferência (como o Zoom ou o Teams) que permita projetar diapositivos e partilhar o ecrã do formador. Em segundo lugar, são necessários diapositivos de apresentação do material teórico para permitir que o formador acompanhe a sua apresentação oral com material visual. Por fim, as ferramentas digitais apresentadas acima precisavam mostrar aos participantes o seu uso em tempo real.

Como breve **resumo** das sessões, a duração da sessão de formação sobre Blackout Poetry foi de **4 horas**, que incluiu uma parte inicial de apresentação do material teórico e uma parte subsequente de experimentação dos participantes sobre a técnica em si. Os 2 facilitadores dividiram as suas funções em (1) apresentador/formador e (2) observador, ambos disponibilizado apoio quando necessário aos participantes. Os diferentes papéis assumidos permitiram duas perspetivas diferentes sobre o progresso da formação, de modo que esta pudesse ser avaliada de forma mais objetiva. Depois de tentar criar o seu próprio poema, abriu-se uma discussão entre os participantes sobre como propor esta técnica aos seus grupos-alvo.

Como **método de avaliação**, optou-se por criar um questionário simples que permitisse às pessoas autoavaliar as suas competências com esta técnica. A avaliação foi construída como

uma ferramenta fácil de usar, permitindo ao formador avaliar a sua prontidão em termos de implementar uma sessão de *Blackout Poetry* Digital, a sua capacidade de apoiar os utilizadores e adaptar a sessão a um grupo-alvo específico. A avaliação dos formadores foi extremamente positiva, na verdade, 100% dos participantes classificaram 4 - numa escala de 1 a 4 - a competência dos formadores no que diz respeito ao conteúdo apresentado, à sua clareza, à sua comunicação, à sua gentileza e capacidade de criar um ambiente de aprendizagem positivo.

Quase todos os participantes classificaram o conteúdo da formação como útil para o seu papel profissional, permitindo-lhes aprender mais sobre as ferramentas TIC com as quais não estavam familiarizados - escolhendo a pontuação 4. Apenas um participante escolheu uma pontuação de 3 de 4 para todos os três itens.

Quando questionados sobre os desafios encontrados, os participantes indicaram que, no geral, o programa de formação correu bem e os participantes não levantaram ou mostraram grandes desafios. Os exercícios e as atividades propostas foram bem recebidos e os formadores puderam implementar o programa como planeado, embora alguns participantes tenham referido que gostariam de ter mais tempo e receber uma formação mais longa. Em relação à técnica de *Blackout Poetry*, o principal **problema** potencial levantado pelos participantes estava relacionado com o facto de a metodologia em si ser considerada um pouco difícil para um público vulnerável, com o uso das TIC a assumir mais uma peça de complexidade.

As **estratégias** propostas pelos participantes para superar estes desafios são: organizar as sessões com os utilizadores finais em grupos mais pequenos; criar instruções muito claras aos formandos sobre a forma de orientar os utilizadores finais nos aspetos técnicos e disponibilizar exemplos que possam apoiar a compreensão do processo.

Gerontologia narrativa e storytelling digital

Este módulo foi pilotado pela Aproximar em Portugal e realizado de forma presencial. Os **principais objetivos** de aprendizagem do módulo são:

1. Definir os conceitos de Gerontologia Narrativa e Digital Storytelling
2. Aumentar a compreensão de como estes conceitos podem ser combinados como um recurso inovador
3. Sensibilizar para a forma como pode ser utilizado no contexto da intervenção psicossocial
4. Aumentar a confiança para aplicar este recurso num ambiente digital

5. Compreender como o StoryJumper – uma ferramenta de TIC – pode ser um recurso útil na implementação de atividades relacionadas com Gerontologia Narrativa e Digital Storytelling

A ferramenta **de TIC selecionada** utilizada para este módulo foi o StoryJumper. O StoryJumper é uma plataforma online que permite aos professores e alunos criar as suas histórias e narrá-las, adicionando ficheiros de voz a texto e imagens. Trata-se de um recurso interessante para ser utilizado na implementação de atividades relacionadas com a Gerontologia Narrativa Digital, pois permite criar um "livro" baseado na história que vai ser narrada pelas pessoas envolvidas na atividade, especialmente aquelas que estão em casa devido a deficiência, doença ou restrições relacionadas com a COVID-19.

No entanto, nas sessões de cocriação organizadas no âmbito deste módulo, os formadores optaram pela discussão com os participantes sobre as formas de implementar a narrativa gerontológica e a narrativa digital, sem focar qualquer ferramenta de TIC. Esta ferramenta de TIC não está traduzida para português, pelo que poderá causar algum desconforto e inibição aos participantes.

No que diz respeito à **estrutura** da sessão, para um desenvolvimento efetivo da fase de cocriação, ficou acordado que a primeira sessão seria mais teórica, para garantir que os participantes estão alinhados em termos de conhecimento sobre Gerontologia Narrativa e *Digital Storytelling*. A Aproximar também implementou alguns exercícios que promoveram discussões mais profundas e eficazes entre os participantes, para ter um resultado positivo. Estes exercícios incluíram um Mapa de Empatia e um exercício relacionado com "Expectativas e Medos" para introduzir as TIC no contexto profissional.

Para a implementação da atividade relacionada com Gerontologia Narrativa e *Digital Storytelling*, é necessário ter um computador com ligação à internet, tanto do lado do profissional como do cliente, para aceder à ferramenta StoryJumper. Assim, a fase de cocriação foi dividida em 4 sessões com uma duração de 3 horas cada. Como método de avaliação, aplicou-se um questionário para avaliar as sessões, focando as dimensões de organização e avaliação do processo de cocriação. Em relação aos indicadores da organização, os participantes concordam totalmente com a maioria dos itens. O item relacionado com a duração das sessões foi avaliado mais baixo do que as outras, talvez porque gostariam de ter mais tempo para prosseguir as discussões suscitadas pelo tema. Em termos de Satisfação com o processo de cocriação, também é possível concluir que os participantes deram feedback positivo.

As sessões de cocriação decorreram de forma eficaz, com todos os participantes muito envolvidos no desenvolvimento de um exercício para promover a inclusão das pessoas mais velhas no seu contexto profissional, relacionado com a Gerontologia Narrativa e a Narrativa

Digital. Durante as sessões, foi possível compreender que alguns participantes já implementaram exercícios que estão claramente alinhados com o objetivo deste módulo. Desta forma, o principal desafio foi tentar desenvolver um exercício que abrangesse as lacunas previamente identificadas por eles no passado.

Abaixo estão listados exemplos de **situações** que os participantes enfrentaram no passado com a implementação de uma atividade semelhante:

- 1 participante mencionou que alguns adultos mais velhos podem não ter uma relação próxima com os membros da família, ou não são geograficamente próximos.
- 1 participante mencionou que alguns tópicos são mais sensíveis para falar e podem tornar-se desconfortáveis para pessoas mais velhas (e pessoas em geral) para falar, especialmente quando convidamos para falar sobre sua própria história (por exemplo, Dia dos Namorados, onde as pessoas são solicitadas a contar como conheceram seu parceiro, e alguém perdeu sua esposa / marido recentemente).

De acordo com as situações que os participantes enfrentaram no passado e que foram mencionadas na seção anterior, estas foram as estratégias que encontraram para tentar não entrar em uma situação semelhante, ao implementar este exercício no futuro.:

- ***1 participante mencionou que alguns idosos podem não ter uma relação próxima com os membros da família, ou não são geograficamente próximos*** – é por isso que o exercício proposto para este módulo considera diferentes formas de envolver membros da família OU outras pessoas chave, mesmo que estejam geograficamente próximos ou não.).
- ***1 participante mencionou que alguns tópicos são mais sensíveis para falar e podem se tornar desconfortáveis para pessoas idosas (e pessoas em geral) para falar, especialmente quando convidamos para falar sobre sua própria história (por exemplo, Dia dos Namorados, onde as pessoas são solicitadas a contar como conheceram seu parceiro, e alguém perdeu sua esposa / marido recentemente)*** – neste caso, os participantes concluíram e destacaram nas sugestões/dicas para a atividade, para tentar escolher o máximo possível de temas genéricos e neutros, para que todos se sintam à vontade para falar sobre ela pessoalmente..

Workshop de Arte Digital

Este módulo foi pilotado pela SOSU Østjylland Dinamarca. Os **principais objetivos** de aprendizagem do módulo são:

1. Entendendo o que é o aplicativo Sketchpad
2. Compreender como pode ser utilizado no contexto da intervenção psicossocial

3. Ser capaz de usar a ferramenta em um ambiente online ou híbrido
4. Ser capaz de segmentar diferentes grupos e configurações

A **ferramenta de TIC selecionada** usada para este módulo foi o Sketchpad App. O aplicativo Sketchpad é um aplicativo de desenho online gratuito para todas as idades, tornando possível criar, compartilhar e exportar obras de arte digitais em formatos de imagem populares, como JPEG, PDF, PNG etc. A aplicação está atualmente disponível apenas em inglês e requer competências básicas/médias em TIC.

A criação de Workshops de Arte Digital deve ser planeada como **sessões híbridas**, se possível, combinando workshops físicos com workshops online. Para a parte virtual, é necessário um recurso de plataforma de videoconferência online, como Zoom ou Teams, permitindo que slides sejam projetados e a tela do instrutor seja compartilhada. É necessária uma apresentação em PowerPoint com diapositivos do material teórico para que o formador acompanhe a sua apresentação oral com material visual. Finalmente, um ecrã com o aplicativo Sketchpad, mostrando/explicando os recursos da ferramenta digital aos participantes em tempo real, promoverá a compreensão e a experiência do utilizador.

Como uma **breve visão** geral da sessão, a duração prevista de uma sessão de um Workshop de Arte Digital é de **2 horas**. Antes da formação, os participantes devem ser informados de que a participação no Workshop de Arte Digital requer equipamento digital com ligação à Internet – por exemplo, um portátil ou um tablet. O primeiro workshop deve ser planeado como um workshop físico, se possível, conhecendo-se e facilitando o processo para o formador. O formador faz uso da apresentação PowerPoint para introduzir a metodologia de formação digital. Em alternativa, os utilizadores mais experientes de TIC podem assistir ao tutorial feito para este módulo e trabalhar individualmente ao seu próprio ritmo. Posteriormente, foram criadas peças de arte digital, uma sessão de feedback, onde os participantes são convidados pelo facilitador a partilhar e comentar os seus resultados com o resto do grupo é uma boa ideia.

O **método de** avaliação escolhido é um questionário simples de 5 passos, uma vez que foi desenvolvida uma ferramenta de autoavaliação para avaliação do módulo, permitindo ao formador avaliar a sua prontidão em termos de realização de um Workshop de Arte Digital e a sua capacidade de apoiar os utilizadores e adaptar a sessão a um grupo-alvo específico. O **inquérito de** satisfação revelou que os formadores adquiriram uma experiência "prática" na realização do workshop. O feedback foi positivo em relação às etapas do workshop e ao que estar ciente ao ministrar formação com os utilizadores finais. No entanto, o tempo necessário para a realização dos exercícios e a potencial necessidade de apoio digital foi uma questão que todos os formadores comentaram como um aspeto importante a ter em conta no planeamento das sessões de formação, dependendo do grupo-alvo.

Todos os formadores ficaram muito satisfeitos com o conteúdo do workshop, especialmente a possibilidade de assistir a um vídeo tutorial que explica todos os passos do workshop. Se o grupo-alvo for homogéneo em termos de literacia em TIC, o formador poderá adaptar as aulas de forma mais precisa às necessidades dos utilizadores. A composição de um grupo-alvo com competências digitais aproximadamente iguais pode ser uma vantagem, tanto em termos de explicações, apoio, feedback e ritmo do processo.

Os **desafios** apresentados pelos participantes foram: o tamanho do grupo – se o grupo de formação for grande, as discussões podem levar mais tempo; Literacia do grupo em TIC - se o grupo tiver competências limitadas em TIC, poderá ser necessário dar mais tempo para explicar como implementar os procedimentos de um ponto de vista digital e criar mais orientações individuais sobre características específicas.

As **estratégias** indicadas para superar os desafios foram: limitar o número máximo de participantes num workshop, dependendo das competências em TIC do grupo-alvo - se houver um grupo grande, pode ser nomeado um formador auxiliar, se possível. Se existir tempo reduzido para os utilizadores inexperientes em TIC conhecerem a ferramenta digital, uma estratégia pode ser diminuir a expectativa quanto aos resultados de aprendizagem, a fim de promover a autoeficácia: progredir de forma lenta, aprender fazendo.

Lições aprendidas e recomendações

Relativamente à segunda parte da formação, a fase piloto foi realizada em Portugal com 5 profissionais, em Itália com 8 profissionais, em Espanha com 3 profissionais e na Dinamarca com 5 profissionais. Uma vez que a avaliação e as recomendações diferem para cada módulo, foram desenvolvidas na secção anterior.

No entanto, estes são alguns *resultados gerais e comentários para a parte 2*:

- Os formadores e a estrutura da formação foram avaliados positivamente.
- A maioria dos participantes considerou os conteúdos da formação úteis para as suas atividades diárias.
- Alguns dos participantes sugeriram que o tamanho dos grupos era muito grande para o propósito da formação.
- Os resultados indicam que o tempo atribuído a esta parte da formação deve ser aumentado.
- Uma vez que muitos dos participantes não estão familiarizados com os conceitos digitais utilizados durante as sessões, os facilitadores devem ser muito claros na linguagem adotada e nas instruções.

Conclusões

Como se nota a partir da avaliação e dos resultados recolhidos, a fase-piloto da caixa de ferramentas para a intervenção psicossocial digital (IO2) foi globalmente avaliada como bem-sucedida. As **recomendações gerais** obtidas a partir do feedback dos formadores e dos participantes indicam que:

- Deveria ser atribuído mais tempo para as sessões de formação (a aplicar a ambas as partes), uma vez que os formadores tiveram dificuldade em resumir toda a informação e incluir todos os materiais dentro do prazo dado.
- O uso de diferentes ferramentas digitais interativas, como Miro e Jamboard são altamente sugeridos.
- Deve ser definido um número máximo de participantes nas sessões (não mais de 10 formandos), de forma a garantir a participação ativa de todos os participantes.
- O formador deve estar ciente do nível de familiarização com o domínio digital de cada participante. Idealmente, as sessões devem ser organizadas com base no nível dos participantes, se não, pelo menos adaptadas para serem o mais inclusivas possível.



Project Partners



Project Number: 2021-1-ES01-KA226-VET-095080

The European Commission support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents which reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.