KIT DE FERRAMENTAS PARA FORMADORES E METODOLOGIA DE WORKSHOP

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

Autoria: *Jesper Schulze e Karin Stiehr*

Contribuintes: *Francesco Camonita, Carina Dantas, Willeke van Staalduinen, Zsuzsu Tavy*

Agradecimentos

Gostaríamos de agradecer a todas as pessoas que gentilmente concordaram em partilhar connosco as suas experiências, nomeadamente especialistas, profissionais, cidadãos e cidadãs, e nos ofereceram informações sobre medidas e outras práticas.

Copyright (c) 2022 Consórcio STEP_UP

Esta publicação é licenciada sob uma Licença Internacional Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 (CC BYSA4.0)

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

The European Commission's 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.

ÍNDICE

1. Metodologia do workshop 4
   1.1 Contexto 4
   1.2 Objetivos e grupos-alvo dos *workshops* STEP_UP 4
   1.3 Métodos de formação 6
   1.4 Preparação 8
   1.5 Ambientes de aprendizagem 10
2. Currículo 12
   2.1 Sessão introdutória 13
   2.2 Unidades de aprendizagem 19
   2.2.1 Fase inicial da pandemia 19
   2.2.2 Prevenção por parte de indivíduos ou entidades durante a pandemia 24
   2.2.3 Intervenções de saúde e assistência social durante a pandemia 29
   2.2.4 Intervenções políticas durante uma pandemia 35
   2.2.5 Unidade de aprendizagem: Estratégias de saída 40
   2.3 Sessão de encerramento 44
3. Trabalhar com ferramentas digitais 52
   3.1 Aprendizagem *online* 52
   3.2 Ferramentas *online* 53
   3.3 Energizantes e quebra-gelos 58
4. Validação e certificação 60
   4.1 Validação de experiências de aprendizagem informal e não formal 60
   4.2 Certificação de experiências de aprendizagem informal e não formal 62

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

The European Commission's 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.

1. Metodologia do workshop

1.1 Contexto

Desde o aparecimento dos primeiros casos de COVID-19, países na Europa e em todo o mundo desenvolveram diferentes estratégias e respostas para lidar com a pandemia. Apesar da sensação de alívio desde a disponibilidade de vacinas, uma abordagem de liderança colaborativa será essencial e trabalhar em conjunto como um coletivo, investindo numa cidadania participativa, será fundamental. A frequência de novos surtos pandémicos tem vindo a aumentar tremendamente ao longo das últimas décadas.

Para além das inovações técnicas e novas formas de lidar com estas situações de emergência que estão a ser desenvolvidas, há a necessidade de preparar iniciativas da base para o topo que desenvolvam as competências dos e das profissionais sociais e de saúde, líderes comunitários/as, pessoas que prestam cuidados informais e voluntários, para que estejam preparados e preparadas para lidar com tais situações de emergência no futuro.

O projeto STEP_UP desenvolveu, para este fim, um programa inovador de apoio e formação. Inclui materiais de formação, instruções para as pessoas facilitadoras e especialmente um jogo *online*. O objetivo é proporcionar uma oferta acessível de orientações e conhecimentos orientados para grupos-alvo sobre deteção precoce, medidas preventivas, intervenções de saúde e cuidados sociais, políticas e comunicação.

A fim de levar a cabo o programa de formação com sucesso, os/as facilitadores/as serão capazes de encontrar métodos e conteúdos apropriados neste *kit* de ferramentas. Contém sugestões de conteúdos e métodos a serem selecionados de acordo com as necessidades específicas dos e das aprendentes. A duração do *workshop* varia entre 2,5 horas e 2 dias, de acordo com o número de tópicos selecionados e a conceção das sessões introdutórias e de conclusão.

As definições descritas na parte seguinte constituem a base do currículo STEP_UP.

1.2 Objetivos e grupos-alvo dos *workshops* STEP_UP

O projeto STEP_UP dirige-se a diferentes grupos-alvo com o objetivo de desenvolver competências e aumentar a resiliência para melhorar as suas comunidades em situações pandémicas. Conhecer as características dos e das aprendentes é importante para se preparar para um *workshop*.

O STEP_UP dirige-se às pessoas responsáveis pelas autoridades de saúde pública e serviços

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

The European Commission's 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.

municipais, a trabalhadores/as da saúde e da assistência social e a voluntários/as da comunidade local. O que distingue estes grupos-alvo?

- Perceção dos processos profissionais de cuidados e prestação de cuidados
- Frequentemente em contacto direto com os clientes
- Responsável pelas decisões ou recomendações com impacto no comportamento individual
- Ter de lidar diretamente com as declarações e atitudes dos clientes e reagir a elas

Normalmente, os grupos-alvo acima mencionados têm informação básica suficiente, mas beneficiam da oportunidade de ter uma troca sobre novos conhecimentos e métodos, bem como sobre a sua própria prática de trabalho. Pode também ser inspirador terem a oportunidade de discutir decisões políticas que tenham impacto nos cuidados e no trabalho comunitário.

O STEP_UP também se dirige a todos os outros cidadãos e cidadãs e pode, por exemplo, atrair especialmente cuidadores/as informais, membros de associações de pessoas idosas e todas as outras pessoas interessadas em lidar com situações de crise durante uma pandemia. Este grupo de aprendentes é muito diversificado, e pode assumir-se que não existe um conhecimento especializado direto sobre a prática em matéria de cuidados sociais e de saúde. No entanto, trabalhar com exemplos práticos concretos pode dar a todas as pessoas participantes bons conhecimentos. É, porém, um desafio assegurar que participantes com contextos muito distintos entre si consigam acompanhar um *workshop*. Mas esta situação pode oferecer a oportunidade de intercâmbio interdisciplinar e de os e as participantes se familiarizarem com perspetivas contrastantes.

Outros fatores relevantes para a conceção de um *workshop* são os antecedentes educacionais dos e das participantes, a sua motivação e interesses pessoais, bem como as suas oportunidades de se envolverem em conteúdos de aprendizagem. Com o seu foco num jogo de aprendizagem *online*, o *workshop* STEP_UP é uma oferta educacional de fácil acesso e de baixo limiar. Alcança explicitamente as pessoas que não estão interessadas em formações convencionais e podem ter um baixo nível de educação formal. Não são considerados um grupo-alvo separado, mas também podem ser encontrados em alguns dos setores profissionais acima mencionados.

O objetivo do *workshop* STEP_UP é encorajar os e as aprendentes a compreender melhor onde procurar informação fiável, aprender a lidar com contextos pandémicos como o de COVID-19, e a ter mais empatia com as decisões políticas. Equipas remuneradas e voluntárias em organizações sociais e de cuidados de saúde, bem como em associações e iniciativas, possuem oportunidades e estratégias para contribuir para a sensibilização do público e agir adequadamente em tempos de pandemias.

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

The European Commission's 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.

Todos os grupos-alvo estão assim equipados com estratégias de intervenção. Atuando com competência, agem como multiplicadores e transmitem exemplos de boas práticas a outros indivíduos e organizações. Alunos e alunas com níveis de educação formal inferiores são encorajados/as a participar numa experiência de aprendizagem através da abordagem simples e de baixo limiar e da fácil acessibilidade dos cenários do jogo.

1.3 Métodos de formação

O projeto STEP_UP e a oferta de aprendizagem são concebidos para a educação de pessoas adultas. Este campo da educação caracteriza-se pelo pressuposto de que os participantes já possuem qualificações obtidas através de educação formal, não formal, informal ou experiências de vida. As ofertas de educação complementar devem respeitar estas experiências. São recursos valiosos se partilhados entre participantes. A abordagem do *workshop* é orientada para a ação, com ênfase em proporcionar aos e às participantes conhecimentos práticos que possam aplicar na sua vida quotidiana.

O projeto STEP_UP utiliza uma abordagem metodológica em várias etapas para os tópicos ou questões particulares abordadas no decurso do *workshop*. Como princípio orientador, pretende proporcionar acesso individual e prático a medidas que criem ambientes inclusivos. Esquematicamente, pode ser decomposto em quatro pontos:

- Abordagem pessoal
- Análise
- Lidar com conflitos
- Resultado positivo

A ideia subjacente a uma abordagem pessoal é escolher um ponto de entrada que tenha relevância direta para os e as aprendentes. É importante que os e as participantes sejam capazes de contribuir com os seus próprios conhecimentos e experiências e que haja também espaço suficiente para que os possam partilhar. A abordagem oposta consiste em começar por lidar com textos teóricos e conhecimentos de base. Este é frequentemente o caso em seminários universitários mais tradicionais, mas não é adequado para o conceito deste *workshop*. Uma abordagem pessoal é facilmente acessível, cria um espaço para o intercâmbio entre todas as pessoas que participam e concentra-se em conhecimentos experimentais muito concretos. Isto pode ser particularmente útil para grupos-alvo com um baixo nível de educação formal.

O passo seguinte na experiência de aprendizagem é a análise de uma dada situação, procurando lidar com o tema com mais detalhe. Com base nos conhecimentos adquiridos a partir da experiência e dos intercâmbios entre aprendentes, podem ser analisados exemplos práticos para identificar os seus aspetos positivos e negativos. A análise é também um passo

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union
The European Commission's 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.

útil para analisar e discutir o problema que foi identificado a um nível estrutural. Isto requer um sólido conhecimento de base do lado de quem facilita, para fomentar a capacidade de abstração dos e das participantes.

Durante a fase de análise, surgirão conflitos. Podem surgir conflitos, por exemplo, onde os interesses pessoais e os interesses do grupo colidem. Os conflitos podem ser utilizados para discutir vividamente as vantagens e desvantagens de certas medidas, decisões ou leis. Diferentes soluções ou possíveis intervenções podem ser consideradas e as suas vantagens e desvantagens discutidas. Lidar com conflitos é importante para os *workshops*, uma vez que podem servir para elaborar estratégias de solução e praticar a resolução de problemas complexos. Lidar com conflitos também requer uma mudança de perspetiva, caso contrário, não se podem encontrar soluções satisfatórias.

As soluções para os problemas existentes são um elemento importante na estrutura metodológica dos *workshops*. As cenas do jogo de aprendizagem são utilizadas neste contexto para proporcionar aos e às aprendentes experiências muito concretas, especialmente no que diz respeito aos impactos das suas decisões. Estes e estas caminharão no lugar de uma personagem específica e, para além das experiências individuais de aprendizagem, é desejável que todos os indivíduos alcancem também resultados positivos no final de cada tópico.

Os passos seguintes relacionam-se uns com os outros e vão desde uma simples troca de conhecimentos até à abstração e à conceção prática de estratégias de solução. Este processo de aprendizagem inclui uma variedade de objetivos de aprendizagem, todos baseados na taxonomia da Bloom (de baixo para cima):

- Conhecimento de factos, métodos e teorias do respetivo campo de conhecimento;
- Compreensão das ligações, reconhecimento dos significados de informação parcial, recombinação, realização de previsões;
- Aplicação dos conhecimentos a tarefas e problemas concretos anteriormente desconhecidos;
- Análise de factos e problemas para identificar elementos essenciais;
- Síntese e combinação criativa de informação conhecida;
- Avaliação dos resultados.

Condições prévias importantes para a aprendizagem são o tempo e a oportunidade para a troca de experiências e conhecimentos. Isto é relevante quando se planeiam *workshops*. Também é importante a avaliação prévia dos objetivos de aprendizagem que podem ser alcançados pelo grupo e saber que conhecimentos prévios estão disponíveis. O excesso ou a falta de desafios para os e as aprendentes tem sempre efeitos negativos. Os exemplos seguintes podem ser usados como orientação:

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

The European Commission's 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.

- Jogar o jogo proporcionará novos conhecimentos e pontos de vista. No entanto, não será possível atingir um nível de abstração mais elevado sem um maior envolvimento com o conteúdo.
- A combinação do jogo com um *workshop* de um dia pode significar avanços. Em discussões de grupo, os problemas podem ser analisados com maior profundidade, ligações podem ser reconhecidas e estratégias de solução podem ser elaboradas. Mesmo em pequenos *workshops*, os tópicos podem ser discutidos em grande detalhe e por vezes com um elevado grau de abstração. Isto pode ser conseguido concentrando-se em tópicos-chave. Os resultados de um *workshop* de um dia dependem fortemente do público e dos seus conhecimentos prévios.
- A combinação do jogo com um *workshop* de dois dias, com um intervalo entre eles, permite ainda a aplicação de estratégias de solução prática entre os dois dias e a sua avaliação. Além disso, outros blocos temáticos podem ser tratados com base nestas experiências.

Em resumo e no que respeita à educação de pessoas adultas, é importante ter sempre em mente os conhecimentos experimentais de quem participa. Isto deve ser uma parte ativa do *workshop*. Aqui estão mais algumas coisas a ter em mente ao dinamizar um *workshop*:

- Explicar claramente os benefícios e o objetivo do mesmo;
- Evitar a monotonia;
- Demonstrar flexibilidade e abertura;
- Seja você mesmo/a;
- Comunicar claramente e de uma forma amigável;
- Não sobrecarregar o público participante;
- Dar espaço para conversas e não falar muito.

1.4 Preparação

Basicamente, as ferramentas para facilitadores/as desenvolvidas pelo projeto STEP_UP não se destinam apenas a organizações especializadas em educação de pessoas adultas, mas podem também ser utilizadas por pessoal e voluntários de organizações, associações e iniciativas sociais e de cuidados de saúde com experiência em grupos moderadores.

Como em todos os contextos educacionais, os/as facilitadores/as devem considerar os seguintes aspetos-chave ao prepararem os seus *workshops*:

- Porquê? Objetivo da formação.
- Para quem? Características do público aprendente.
- Para quê? Para os objetivos de aprendizagem dos e das participantes.

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

The European Commission's 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.

- O quê? Conteúdos e tópicos.
- Como? Métodos e organização.
- Onde? Ambiente de aprendizagem.
- Por que meios? Meios utilizados na formação digital e analógica.

O currículo do *workshop* contém sugestões e ideias para responder às perguntas acima. No entanto, antes de cada *workshop*, os contextos do público participante devem ser esclarecidos o mais possível para decidir os conteúdos e métodos de aprendizagem mais adequados. A preparação para as necessidades individuais é indispensável.

A decisão sobre a complexidade do conteúdo educacional é da maior importância. O princípio da "redução didática" visa limitar factos e conteúdos de forma a que sejam claros e compreensíveis para o público aprendente. A redução dos conteúdos pode relacionar-se com dois aspetos. Por um lado, é possível limitar o âmbito do conteúdo a ser transmitido. Por outro lado, a redução didática é possível através de uma representação simplificada de factos complexos, restringindo-os a conceitos, ideias e métodos básicos. No entanto, a sua validade mantém-se na íntegra, mesmo com uma grande simplificação, quando se transita de uma afirmação fortemente diferenciada para uma afirmação mais geral.

Para a abordagem aqui apresentada, os seguintes pontos são importantes:

- O seu objetivo é a utilização realista e a aplicação prática.
- A oficina baseia-se no conhecimento existente.
- O conhecimento prévio dos e das participantes é uma parte importante do processo de aprendizagem.
- Os conhecimentos individuais dos e das participantes são tidos em conta.

Para métodos para identificar a aprendizagem prévia de aprendentes adultos/as, ver o manual do projeto IGCAL (*Improving Guidance and Counselling for Adult Learners*): (https://www.afedemy.eu/IGCAL/IGCAL_Handbook_EN/IGCAL_Online_Handbook_EN.pdf). Terá elementos e práticas para mapear os parâmetros de aprendizagem do público adulto aprendente, tais como: reconhecimento da aprendizagem anterior, autoconsciencialização como aprendente, capacidade de fazer escolhas e avaliações independentes, autoestima, autorrespeito e autoeficácia, capacidades metacognitivas, motivação, e antecedentes económicos sociais.

Outro fator importante na preparação do *workshop* é o número de participantes. Recomendamos 8-12 participantes, uma vez que podem enriquecer os seus conhecimentos graças à inspiração que podem retirar das discussões de grupo. Ao mesmo tempo, é importante assegurar que cada participante tenha oportunidades suficientes para contribuir. No entanto, os *workshops* podem também ser mais pequenos ou maiores. Embora a dimensão do *workshop* não seja crucial para o seu sucesso, o próprio *workshop* deve ser

The European Commission's 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.

metodicamente adaptado ao mesmo. Em grandes grupos, por exemplo, é mais difícil que os/as participantes se conheçam e falem livremente. Neste caso, pode usar um método de apoio e de quebra-gelo para ajudar os/as participantes a conhecerem-se mutuamente.

Ao conceber e implementar eventos de formação, é recomendável estruturá-los em três fases.

- Na fase inicial, o público participante conhece-se e a motivação para aprender deve ser despertada. Além disso, o público recebe uma visão geral da formação, partilha as suas experiências anteriores sobre o assunto e expressam as suas expectativas.
- Na fase de atividade, os tópicos devem basear-se uns nos outros de forma lógica e seguir os conhecimentos prévios do grupo. Aqui, as diferentes formas sociais e métodos de aprendizagem devem estar significativamente ligados uns aos outros. Durante a fase de atividade, é importante assegurar que o conteúdo seja prático, oferecendo assim aos e às participantes a oportunidade de relacionar o que aprenderam com o seu próprio campo de trabalho.
- Na fase final, uma revisão do que foi aprendido é útil para garantir resultados e pô-los em prática. A conclusão dos debates e as questões de reflexão são métodos úteis. Além disso, os e as participantes devem ter a oportunidade de avaliar o *workshop*, a fim de ficar registado o sucesso da formação e aprender sobre o potencial para melhorar futuros eventos.

1.5 Ambientes de aprendizagem

Num sentido clássico, como conceber o ambiente de aprendizagem é uma questão que se refere à sala, ao ambiente de trabalho ou à posição das mesas e das cadeiras. Com a pandemia de COVID-19, outra opção tornou-se mais frequentemente utilizada, nomeadamente o ambiente de aprendizagem digital.

Convencionalmente, o ambiente de aprendizagem é concebido no sentido de alunos e alunas circularem livremente pela sala e serem capazes de falar em pequenos grupos. Neste caso, as cadeiras e mesas devem ser deslocadas para as paredes para criar espaço. As cenas do jogo STEP_UP são jogadas durante o *workshop*, pelo que as ligações eletrónicas são essenciais e, talvez, um grande ecrã central no qual uma cena pode ser jogada pelos/as participantes que discutem os passos particulares a serem dados.

Os ambientes de aprendizagem devem também estar relacionados com o número de participantes. Pequenos grupos de até 8 pessoas podem trabalhar em plenário ao longo de todo o evento ou estes grupos podem ser divididos em grupos mais pequenos, por curtos períodos de tempo, deslocando-se para diferentes lados das mesas. Para grupos maiores, contudo, é aconselhável que haja diferentes salas para trabalhar em pequenos grupos.

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union
The European Commission's 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.

Recorrendo a algumas ferramentas de conferência *online*, podem ser usadas as chamadas *breakout rooms*, ou "salas simultâneas", que são "salas" à parte nas quais os e as participantes podem falar em pequenos grupos. Há também muitas ferramentas externas que podem ser integradas, como ferramentas para inquéritos ou programas de vídeo e apresentação.

No entanto, em ambientes de aprendizagem digital, deve ser dada, tanta ou mais, atenção a pausas suficientemente longas em comparação com os *workshops* analógicos. Trabalhar em frente a um computador e ouvir durante muito tempo é cansativo. Uma possibilidade aqui é usar *breakout rooms* onde os e as participantes possam falar informalmente. Em alguns casos, também podem ser proporcionadas atividades que os membros do grupo podem fazer e que envolvam exercícios físicos. Por exemplo, alguns organismos de educação de pessoas adultas oferecem aulas de ioga ou de massagens na hora do almoço.

Conselhos e orientações específicas para profissionais de educação de pessoas adultas sobre como utilizar ferramentas de aprendizagem digitais, com instruções concretas sobre como utilizar o jogo STEP_UP, são uma parte separada do *kit* de ferramentas para formadores/as (ver capítulo 4).

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

The European Commission's 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.

2. Currículo

Este currículo fornece sugestões aos formadores sobre como podem desenhar os seus *workshops* de acordo com as necessidades específicas de aprendizagem de cada participante. Nomeadamente, são apresentados e especificados: os objetivos de cada unidade de aprendizagem, o esquema metodológico de abordagem pessoal (análise - lidar com conflitos - resultado positivo), a duração estimada, lista do equipamento necessário e recomendações juntamente com materiais de formação. São descritas diferentes opções, a partir das quais os/as facilitadores/as podem selecionar aquelas mais apropriadas para desenhar *workshops* feitos à medida dos e das participantes.

Serão apresentadas cinco unidades de aprendizagem sobre medidas, que podem ser aplicadas independentemente umas das outras e estão enquadradas em sessões introdutórias e finais. Estas unidades abordam os seguintes tópicos:

- Fase inicial da pandemia;
- Prevenção por pessoas ou entidades durante a pandemia;
- Intervenções sanitárias e de assistência social durante a pandemia;
- Intervenções políticas durante a pandemia;
- Estratégias de saída e/ou desconfinamento.

Medidas de comunicação como tema transversal são integradas nas unidades acima mencionadas.

Cada unidade de aprendizagem é uma combinação de transferência de informação, análise de problemas e experiências de aprendizagem ao jogar o jogo. Foram selecionadas três cenas do jogo STEP_UP para cada unidade de aprendizagem, das quais uma ou mais podem ser escolhidas de acordo com os objetivos de aprendizagem dos e das participantes. Depois de jogar, as diferentes opções do jogo são discutidas, e, se desejado, a cena é jogada novamente através de passos selecionados em conjunto pelo público participante.

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

The European Commission's 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.

2.1 Sessão introdutória

Objetivos	Objetivos gerais da sessão introdutória: • Introdução ao projeto STEP_UP • Introdução ao conteúdo do *workshop* • Conhecimento mútuo entre participantes A sessão introdutória é essencial para o ambiente de trabalho do *workshop* STEP_UP. Assegura que todas as pessoas que participam estejam conscientes do que esperar e que quem facilita compreenda as posições dos seus grupos-alvo. O conhecimento mútuo entre participantes será a melhor parte desta sessão. Quando não há uma grande familiaridade entre membros do grupo, os quebra-gelos são boas soluções para aliviar a atmosfera. Usar partes humorísticas são geralmente bem-vindas e estas podem energizar os participantes. Também é possível combinar duas curtas opções de "Conhecer e Cumprimentar".
Introdução ao projeto STEP_UP e workshop *[10-15 minutos]*	A pessoa facilitadora deverá fazer referência aos seguintes pontos: • Referência a Erasmus+ e ao contexto europeu; • Objetivos e resultados do STEP_UP; • Objetivos e agenda do *workshop.* Para a introdução ao projeto STEP_UP, está disponível uma apresentação em PowerPoint para dar uma breve informação de fundo. Um vídeo Prezi informa o público participante sobre a realização do jogo. Ambos os documentos podem ser encontrados na área do/a formador/a da plataforma de aprendizagem STEP_UP. A decisão sobre como reunir os elementos específicos dos *workshops* é da responsabilidade de quem os facilita, incumbindo-lhe também a tarefa de criar a agenda destes. Um modelo que pode ser preenchido também pode ser descarregado a partir da área do/a formador/a. A introdução ao projeto STEP_UP e ao *workshop* pode ser curta, uma vez que o público terá recebido informações antes do evento e terá tomado a decisão explícita de participar no mesmo. Depois, o/a facilitador/a aplica o formato selecionado para a introdução dos participantes, o qual deve ser adaptado ao número de participantes e aos seus antecedentes.

The European Commission's 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.

Conhecer e Cumprimentar opção 1: Introdução pessoal *[3 minutos por participante]*	Apesar dos benefícios de uma abordagem lúdica para assegurar que os membros do grupo se conheçam mutuamente, pode haver boas razões para desempenhar este papel de uma forma convencional. Neste caso, os e as participantes são convidados a: • Dar informação básica sobre o seu contexto pessoal e/ou profissional; • Referir brevemente as suas experiências pessoais ou profissionais em situações pandémicas; • Falar sobre as suas razões e expectativas ao participarem no *workshop*. Os/as facilitadores/as devem encorajar os e as participantes a manter esta informação precisa e concisa, uma vez que haverá outras oportunidades durante o *workshop* para falar mais a fundo sobre os seus antecedentes.

The European Commission's 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.

Conhecer e Cumprimentar opção 2: Introdução mútua pelos/as participantes *[10 minutos por participante]*	Esta opção difere ligeiramente da primeira: dois membros do grupo de participantes, sentados um ao lado do outro, têm a oportunidade de responder em pares (um para um) a perguntas sobre o seu passado. Desta forma, todos/as os/as participantes ficam mais relaxados/as por falar apenas com uma pessoa, e a apresentação de informações do seu par será muito mais precisa. Após um período de tempo definido, cada participante apresenta o seu par em plenário. Entre as informações mais sérias, também pode haver alguma menção a um aspeto mais lúdico relativamente a: • Informação básica sobre os seus antecedentes pessoais e/ou profissionais; • Experiências pessoais ou profissionais numa situação pandémica; • Um item que levariam para uma ilha remota onde teriam de viver sozinhos. Este tipo de introdução também pode ser feita *online*, usando-se técnicas para criação de grupos em *breakout rooms*, mas é mais facilmente implementada de forma presencial.

The European Commission's 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.

Conhecer e Cumprimentar opção 3: Agrupamento temático de participantes *[5 minutos por tema]*	Para esta opção, o/a facilitador/a prepara uma lista de características que são partilhadas pelos vários membros do grupo, tais como profissões, áreas de trabalho ou locais. Em grandes grupos, os e as participantes podem simplesmente levantar-se quando uma ou mais características que se lhes aplicam são lidas. Desta forma, ficam a conhecer outros/as participantes que partilham a(s) mesma(s) característica(s). Em alternativa, os e as participantes podem reunir-se em grupos mais pequenos em algumas partes da sala, falar dentro dos seus grupos ou elaborar as suas posições em plenário. Esta opção de "Conhecer e Cumprimentar" cria uma atmosfera descontraída nos *workshops*, uma vez que os e as participantes se podem mover. Em reuniões *online*, os e as participantes colocam uma nota adesiva (post-it©) na sua câmara e removem-na se os itens forem abordados. Depois aparecem caras no ecrã, uma após a outra. Aspetos a serem questionados neste contexto podem referir-se a: • Sector profissional: área social / área da saúde / outra área; • Função: pessoa remunerada / voluntária / cuidadora informal / outras funções; • Experiências com o COVID-19: experiência direta (infeção própria ou de uma pessoa próxima) / experiência indireta. Outros aspetos devem estar relacionados com o grupo específico de participantes.

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

The European Commission's 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.

Conhecer e Cumprimentar opção 4: Duas verdades e uma mentira *[5 minutos por tema]*	Este quebra-gelo é um clássico e é especialmente recomendado para grupos e/ou membros de grupos que já se conhecem bastante bem e para os quais as outras opções têm pouco interesse. Pode ser usado em *workshops online* e presenciais. Pede-se aos e às participantes que escrevam duas verdades e uma mentira sobre eles/as próprios que quase ninguém conhece. Cada participante lê as suas afirmações e os membros do grupo têm de adivinhar a mentira.
Conhecer e Cumprimentar opção 5: ***A ou B*** *[5-10 minutos]*	O /A facilitador/a lê perguntas "ou ... ou" ao grupo de participantes e estes respondem com cartas de cores diferentes e nas quais contêm a letra A, B ou uma cruz. Em alternativa, pode-se responder com movimentos, isto é, esticar ambos os braços para cima para a opção A, cruzá-los sobre o peito para a opção B, e, no caso de os/as participantes não se conseguirem decidir entre as duas opções, fazer um movimento de onda com a mão. São frequentemente usados os seguintes tópicos A ou B: • Comboio ou bicicleta? • Ioga ou *jogging*? • À beira-mar ou nas montanhas? • Café ou chá? • Cidade ou campo? • Vinho ou cerveja? • Bacon ou couve-flor? • Massa ou arroz? • Pés descalços ou sapatos?

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

The European Commission's 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.

Equipamento	• Computador portátil e projetor • Para *workshops online*: *Software* de conferência com visualização da galeria • Apresentação Prezi ou PowerPoint sobre o projeto STEP_UP • Folheto STEP_UP • Agenda do *workshop* • Cartões (se aplicável) para a opção 4 • Lista de tópicos A e B para a opção 5
Recomendações para os/as facilitadores/as	O/a facilitador/a deve estar consciente de que a apresentação de si próprio/a e a da organização que dinamiza o *workshop* é importante. Seja acolhedor/a, sorria e expresse abertura com os seus gestos. Líderes com atitudes positivas ajudam o público a relaxar nesta parte crucial do *workshop*. Assegurar que o conhecimento recíproco é o mais lúdico possível. A comunicação entre participantes é ainda facilitada por crachás com nomes que podem usar ou colocar à sua frente nas suas mesas. • Se a composição dos participantes for multinacional e multilingue, peça antecipadamente as línguas nativas e faladas. Podem ser afixadas bandeiras destas línguas em determinados espaços, dando lugar a conversas durante os intervalos ou outras oportunidades fora do *workshop*.

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

The European Commission's 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.

2.2 Unidades de aprendizagem

2.2.1 Fase inicial da pandemia

A deteção precoce desempenha um papel crucial em todas as estratégias de prevenção e tratamento. As medidas correspondentes podem ser resumidas em 5 categorias:

Vigilância das doenças, que é uma atividade baseada na informação, envolvendo a recolha, análise e interpretação de grandes volumes de dados provenientes de uma variedade de fontes. É utilizada para:

- Avaliar a eficácia das medidas de controlo e prevenção sanitária.
- Monitorizar alterações em agentes infeciosos, por exemplo, tendências no desenvolvimento da resistência antimicrobiana.
- Apoiar o planeamento da saúde e a atribuição de recursos apropriados no âmbito dos sistemas de saúde.
- Identificar populações ou áreas de alto risco para orientar intervenções.
- Fornecer um arquivo valioso da atividade da doença para referência futura.

Vigilância digital, que consiste na obtenção de conhecimentos sobre questões de saúde pública através da análise de dados no domínio digital (tais como métricas de pesquisa na Internet, publicações no Twitter, WhatsApp ou notícias *online*), a distribuição destes dados, e padrões de acesso. O resultado que se espera da vigilância digital é a deteção de doenças transmissíveis e infeciosas numa fase mais precoce do que a vigilância normal de doenças. No entanto, a recolha de dados pessoais dos meios de comunicação social e outras fontes pelos governos e agências governamentais deve ser bem salvaguardada para evitar quaisquer questões de utilização indevida (não intencional) ou quebra de confidencialidade.

Inteligência artificial (IA) e aprendizagem automática (AM) que, aplicadas nos cuidados de saúde, podem permitir detetar sinais fracos de doenças e tendências infeciosas. Podem também ser aplicadas para melhorar o diagnóstico e bloquear a transmissão. No aeroporto de Singapura, por exemplo, as verificações de temperatura são efetuadas sistematicamente utilizando uma câmara térmica. Outra abordagem consiste em classificar os pacientes utilizando sinais vitais, tais como: frequência respiratória, frequência cardíaca e temperatura facial. Espera-se muito da inteligência artificial e da aprendizagem automática para a deteção precoce de doenças infeciosas. No entanto, o uso de IA e AM pode ter um impacto severo na vida humana e na privacidade, a não ser que sejam tomadas medidas adicionais.

A vigilância sindrómica é a recolha, análise, interpretação e divulgação em tempo real (ou quase em tempo real) de dados relacionados com a saúde, permitindo a identificação precoce do impacto (ou ausência de impacto) de potenciais ameaças para a saúde pública humana que exijam uma ação eficaz. O objetivo é a deteção precoce de doenças infeciosas em

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union
The European Commission's 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.

encontros de massas em espaços públicos, instituições ou alojamentos coletivos, incluindo hospitais e lares de pessoas idosas.

Os testes preventivos são aplicados em pessoas que não têm sintomas, mas são portadoras de uma doença infeciosa, em oposição aos testes de diagnóstico que se destinam a identificar uma infeção atual em indivíduos. Este tipo de testes é realizado quando alguém tem sinais ou sintomas consistentes com uma infeção, ou é assintomático, mas foi recentemente exposto a uma infeção ou suspeita de ter sido exposto a uma infeção. Os testes preventivos ou de rastreio são recomendados para pessoas não vacinadas, de forma a identificar aqueles que estão assintomáticos e não apresentam exposição conhecida, suspeita ou reportada. O rastreio ajuda a identificar casos desconhecidos, para que possam ser tomadas medidas para prevenir a transmissão posterior. Isto inclui:

- Testar pessoas empregadas num local de trabalho;
- Testar estudantes, membros do corpo docente, e pessoal num ambiente escolar ou universitário;
- Testar uma pessoa antes ou depois de viajar;
- Testar alguém que não tem quaisquer sintomas (ainda).

Para mais informações consultar os capítulos “Fases pandémicas” e “Medidas de cuidados de saúde” no Manual de Intervenções Sociais e Políticas do STEP_UP. Também pode ir à biblioteca STEP_UP e selecionar “Deteção precoce/alerta” em “Área de Medida”.

Objetivos da unidade de aprendizagem	Os objetivos desta unidade de aprendizagem são familiarizar o grupo de participantes do seminário com questões típicas numa fase inicial de uma pandemia, quando os conhecimentos são limitados e as necessidades mais básicas devem ser satisfeitas. São apoiados em: • Saber que estratégias são adequadas ou não necessárias para evitar que a doença se propague ainda mais; • Ter consciência da importância dos testes durante as pandemias; • Compreender a importância da aquisição e da distribuição de materiais de proteção e a necessidade de estabelecer pontos de desinfeção.

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

The European Commission's 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.

Abordagem pessoal *[20 minutos]*	A unidade de aprendizagem começa com uma discussão de grupo centrada nas experiências pessoais dos elementos. Declarações de natureza mais geral podem ser guardadas num quadro branco ou numa parede de alfinetes para posterior discussão. Esta parte da unidade de aprendizagem tem como objetivo recolher impressões pessoais. A discussão é conduzida pela pessoa facilitadora que pode selecionar entre as seguintes questões ou acrescentar perguntas, se desejar: • Consegue lembrar-se da primeira vez que teve de lidar com o coronavírus? • Qual pensava que seria a gravidade? • Quais foram as suas primeiras ações quando ouviu falar da existência do coronavírus? • Confiou que o governo iria encontrar soluções em breve? • Confiou no seu sistema de saúde para lidar adequadamente com o coronavírus? • Experienciou situações em que se sentiu inseguro/a ou assustado/a? • Tudo considerado, o que deveria o governo ter feito na fase inicial da pandemia?
Análise / Lidar com conflitos *[30 minutos]*	Um folheto é distribuído ou partilhado no ecrã num *workshop online* pelo/a facilitador/a para realizar um estudo de caso sobre medidas de deteção precoce baseadas em testes em massa na Eslováquia em 2020, como exemplo (ver folheto para o estudo de caso 1 na área do/a formador/a). Os seguintes aspetos - e outros escolhidos pela pessoa facilitadora - são discutidos em pequenos grupos e/ou no plenário: • Principais pontos fortes e limitações • Medidas para reduzir as limitações e os seus custos • Ligações entre os testes e a queda de casos de infeção • Potenciais razões para não repetir os testes • Lições aprendidas

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

The European Commission's 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.

***Escolher o formato para reproduzir as* cenas**	O/A facilitador/a escolhe uma das seguintes opções: • Alguns grupos podem preferir abordar a cena em conjunto e discutir as diferentes opções e impactos antes de darem um passo. Note-se que este formato não poupa tempo, uma vez que o grupo de participantes pode querer explorar rotas alternativas. • Outros grupos podem gostar de alguma competição. Se a cena for jogada individualmente, as pontuações podem ser comparadas e assim indicar o sucesso. Mais uma vez, uma jogada conjunta estimulará a discussão sobre o que influencia a decisão de opções específicas, enquanto outras são rejeitadas.
Saída positiva: Cena 2 - Isolamento do/a paciente zero *[30-40 minutos]* *Britta Johnson, Ministra da Saúde e Vice-Prim. Ministra*	Objetivos de aprendizagem para os/as jogadores/as: • Ser capaz de analisar a situação pandémica. • Conhecer diferentes estratégias para encontrar a solução ótima para evitar que a doença se propague ainda mais. • Ter consciência dos impactos que o isolamento tem sobre os indivíduos e a sociedade. A sessão de jogo é introduzida pelo/a facilitador/a: O paciente zero está na ilha! É uma mulher de 35 anos que regressou à ilha depois de uma viagem de negócios há 2 semanas. O desafio consiste em isolar o paciente zero.
Saída positiva: Cena 3 - Oferta de oportunidades de teste *[30-40 minutos]* *Francis Nelson, Epidemiologista de Saúde Pública*	Objetivos de aprendizagem para os/as jogadores/as: • Ter consciência da importância dos testes durante as pandemias. • Compreender o procedimento e as orientações necessárias para fornecer testes adequados. • Conhecer as diretrizes sobre testes e quando estes devem ser aplicados. • Conhecer os grupos prioritários a testar. A sessão de jogo é introduzida pela pessoa facilitadora: a fim de evitar a propagação do vírus, o tipo de testes deverá ser definido. Os centros devem ser abertos em todas as zonas do país. Funcionários/as devem ser nomeados/as. Devem ser identificadas orientações sobre os testes. Devem ser elaboradas diretrizes para a recolha de amostras. Como podem estas medidas ser organizadas de acordo com normas epidemiológicas?

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

The European Commission's 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.

Saída positiva: Cena 4 - Ajuda ao pessoal do lar de pessoas idosas *[30-40 minutos]* *Rosa Santos, Cuidadora num Lar de Pessoas Idosas*	Objetivos de aprendizagem para os/as jogadores/as: • Compreender as funções e os benefícios de uma equipa de emergência. • Ser capaz de prestar atenção aos tempos de descanso necessários aos/às funcionários/as num lar de pessoas idosas. • Compreender a importância da aquisição e distribuição de materiais de proteção e a necessidade de instalar pontos de desinfeção. • Compreender a importância das áreas de isolamento e preparar espaços com distância de segurança. A sessão de jogo é introduzida pela pessoa facilitadora: Com um primeiro caso detetado, em poucos dias, 100 dos 118 residentes dos lares estão positivos. Que tipo de ajuda é necessária? Chega uma equipa de emergência para apoiar o pessoal dos lares de pessoas idosas.
Conclusão *[5-10 minutos]*	Para encerrar a unidade de aprendizagem, o/a facilitador/a resume os resultados mais importantes alcançados durante as discussões. Em caso de perspetivas controversas, não há necessidade de harmonizar os resultados. São sempre possíveis opiniões divergentes, não devendo ser julgadas, mas podendo ser ponderadas: "Enquanto a maioria acredita ..., houve também pessoas que pensaram que ...". O grupo de participantes é convidado a acrescentar aos resultados, por exemplo, as suas experiências de aprendizagem mais importantes. Para a sessão de encerramento de cada unidade de aprendizagem, não é obrigatória a documentação. Uma recolha sistemática das experiências de aprendizagem será feita na sessão de encerramento.
Equipamento	• Lista com perguntas principais • Computador portátil e projetor • Folheto sobre estudo de caso • Acesso à Internet • *Smartphones* pessoais ou *tablets* usados pelos e pelas participantes

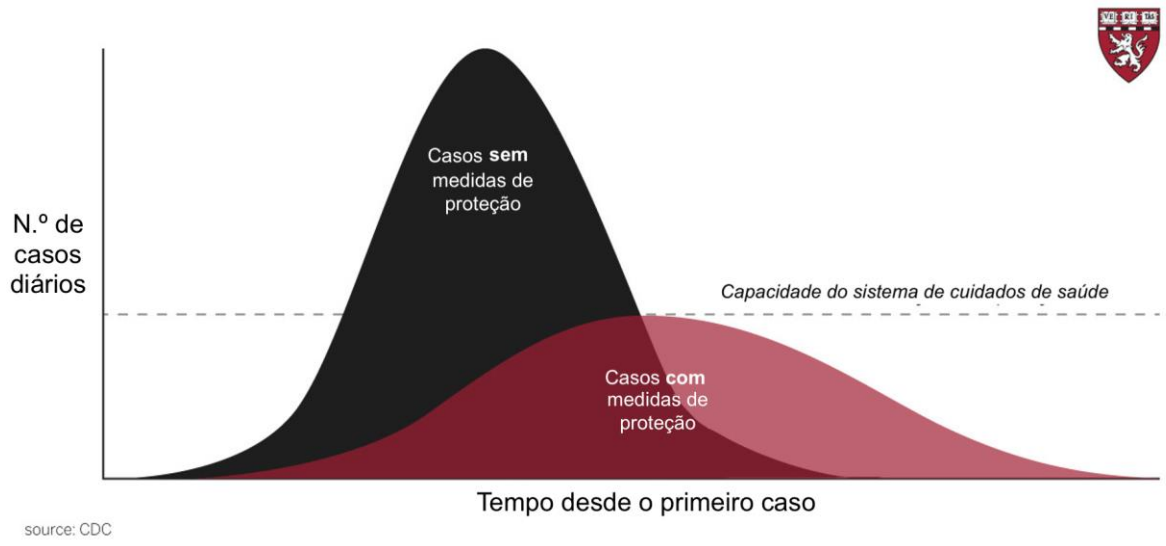
Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

The European Commission's 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.

Recomendações para Facilitadores/as	• Prepare-se com factos e números sobre os aspetos médicos relativos à fase inicial das pandemias. • Esteja ciente de que as discussões sobre experiências pessoais podem demorar muito mais tempo do que o esperado. Selecionar as perguntas de acordo com as prioridades e terminar a discussão após o período de tempo atribuído. • Introduzir pontos de vista controversos que não podem ser mediados por: "Concordamos em discordar: ...".

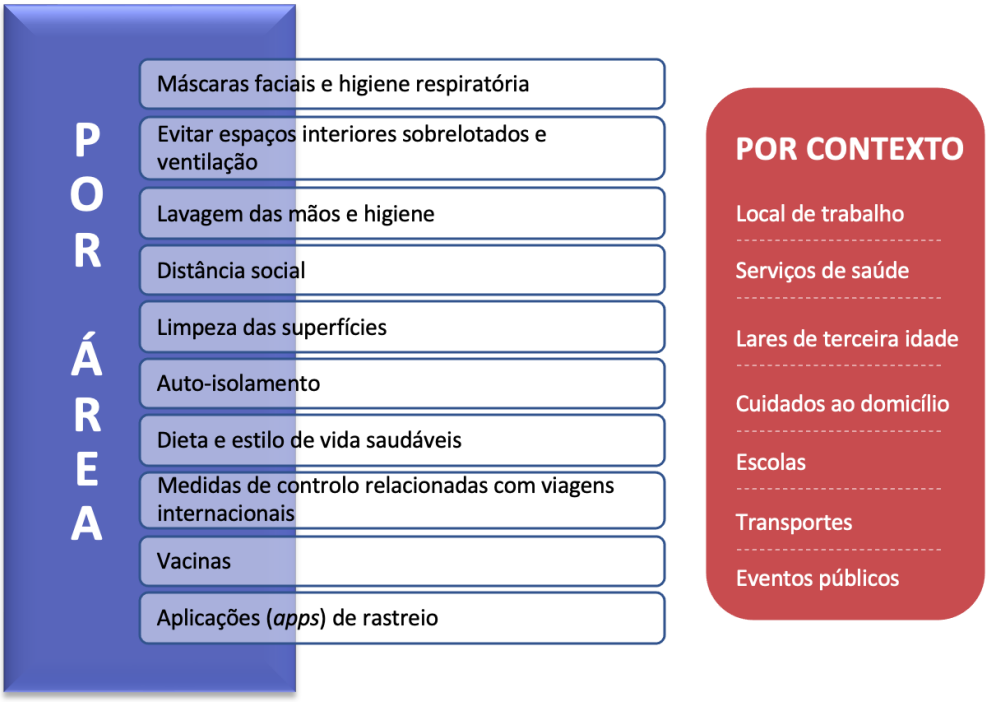
2.2.2 Prevenção por parte de indivíduos ou entidades durante a pandemia

Como estimado pelo Centro de Controlo de Doenças (CDC) em agosto de 2021, medidas preventivas como o uso de máscaras, distanciamento social, etc., influenciaram a evolução dos casos, o que se refletiu nas taxas de ocupação dos hospitais.



As medidas preventivas podem ser categorizadas por área (máscaras faciais e higiene respiratória), ou por contexto (por exemplo, local de trabalho, escolas ou transporte). São adotadas por indivíduos e organizações para autoproteção e proteção das outras pessoas, geralmente respeitando regras que foram estabelecidas a nível político.

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union
The European Commission's 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.



Para mais informações, consultar o capítulo "Medidas sociais" no Manual de Intervenções Sociais e Políticas do STEP UP. Também pode ir à biblioteca STEP UP e selecionar "Prevenção" na "Área da medida".

Objetivos da unidade de aprendizagem	Esta unidade de aprendizagem tem como objetivo discutir medidas que podem ser adotadas por indivíduos ou organizações, quando os remédios e/ou vacinas ainda são desconhecidos ou ainda não são totalmente eficazes e a prevenção é a única opção segura. O grupo de participantes é apoiado para: • Ser capaz de selecionar a informação mais importante e correta sobre o comportamento sensato numa pandemia. • Ter consciência da complexidade da tomada de decisões numa sociedade heterogénea. • Compreender como responder aos protocolos de cuidados de saúde emitidos com urgência.

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union
The European Commission's 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.

Abordagem pessoal *[20 minutos]*	A unidade de aprendizagem começa com uma discussão de grupo centrada nas experiências pessoais dos participantes. Declarações de natureza mais geral podem ser guardadas num quadro branco ou numa parede de alfinetes para mais tarde. Esta parte da unidade de aprendizagem tem como objetivo recolher impressões pessoais. A discussão é conduzida pelo/a facilitador/a, que pode selecionar entre as seguintes questões ou acrescentar perguntas, se desejar: • Que medidas adotou para se proteger de uma infeção? • Conseguiu, juntamente com pessoas próximas, evitar com sucesso uma infeção? • Correu riscos ao não seguir as regras oficiais ou ao expor-se a condições de risco? • Trabalha ou trabalhou em ambientes onde poderia ser um risco para outras pessoas ou onde outras poderiam ser um risco para si? • Recorreu à possibilidade de realizar testes, quando estas medidas ainda não eram obrigatórias? • Que outras medidas preventivas deveria o governo ter implementado?
Análise / Lidar com conflitos *[30 minutos]*	Um folheto é distribuído, ou partilhado no ecrã num *workshop online,* pelo/a facilitador/a para realizar um estudo de caso sobre medidas de prevenção baseadas em aplicações de rastreio implementadas na EU, utilizadas como exemplo (ver o folheto para o estudo de caso 2 na área do/a formador/a). Os seguintes aspetos - e outros escolhidos pela pessoa facilitadora - são discutidos em pequenos grupos e/ou no plenário: • Principais pontos fortes e fracos • Opções para reduzir os pontos fracos e os seus custos • Impactos em diferentes áreas sociais • Avaliação do valor das aplicações (*apps*) de rastreio atuais • Efeitos secundários não intencionais • Lições aprendidas

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

The European Commission's 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.

Saída positiva: Cena 7 - Informação sobre medidas preventivas *[30-40 minutos]* *Katharina Fischer, Chefe da Iniciativa de Vizinhança*	Objetivos de aprendizagem para os/as jogadores/as: • Ser capaz de selecionar informação importante e válida sobre comportamentos sensatos no decorrer de uma pandemia; • Ter consciência de formas de chegar a pessoas com poucos conhecimentos da língua do país de acolhimento; • Refletir sobre a forma mais eficaz de divulgação de informação através de uma iniciativa de vizinhança. A sessão de jogo é introduzida pela pessoa facilitadora: As pessoas sentem-se assustadas e não têm a certeza do que fazer e quais são as medidas certas. As máscaras são realmente necessárias? Como podemos evitar ser contaminados? A cena fornece informações sobre medidas apropriadas e descobre falsos mitos.
Saída positiva: Cena 5 - Garantia de serviços de saúde seguros *[30-40 minutos]* *Pedro Jimenez, Gestor do Centro de Cuidados Primários*	Objetivos de aprendizagem para os/as jogadores/as: • Ter consciência dos diferentes contextos socioeconómicos da sociedade; • Ter consciência da complexidade da tomada de decisões numa sociedade heterogénea; • Compreender como agir em assuntos urgentes e com capacidade limitada de redistribuição de recursos. A sessão de jogo é introduzida pela pessoa facilitadora: é detetado um surto um surto num bairro densamente povoado, com problemas socioeconómicos e falta de condições de habitação. Pretende-se controlar o número de visitas desnecessárias ao centro de saúde e preparar os espaços do centro de saúde para receber as pessoas, assegurando espaços seguros entre elas. É obrigatória a marcação de visitas com profissionais de medicina e a marcação de consultas para evitar ajuntamentos.

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

The European Commission's 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.

Saída positiva: Cena 8 - Informação e formação do pessoal de saúde *[30-40 minutos]* *Pedro Jimenez, Gestor do Centro de Cuidados Primários*	Objetivos de aprendizagem para os/as jogadores/as: • Compreender como responder aos protocolos de cuidados de saúde emitidos com urgência; • Ter consciência dos obstáculos práticos da introdução súbita de alterações de protocolo numa organização funcional; • Ter consciência da necessidade de uma comunicação especializada e de uma gestão rápida para informar os/as pacientes e o *staff*. A sessão de jogo é introduzida pela pessoa facilitadora: as infeções estão a aumentar exponencialmente e o Governo emite um protocolo para adaptar os serviços de cuidados primários às situações de emergência. É dada formação e informação a todos/as os/as profissionais de saúde que trabalham no centro, sobre medidas de proteção individuais e dos/as pacientes.
Wrapping up *[5-10 minutos]*	Para encerrar a unidade de aprendizagem, a pessoa facilitadora resume os resultados mais importantes alcançados durante as discussões. Em caso de perspetivas controversas, não há necessidade de harmonizar os resultados. São sempre possíveis opiniões divergentes, não devendo ser julgadas, mas podendo ser ponderadas: "Enquanto a maioria acredita ..., houve também pessoas que pensaram que ...". O grupo de participantes é convidado a acrescentar as suas experiências de aprendizagem mais importantes aos resultados. Para a sessão de encerramento de cada unidade de aprendizagem, não é obrigatória a documentação. Uma recolha sistemática das experiências de aprendizagem será feita na sessão de encerramento.
Equipamento	• Lista com perguntas principais • Computador portátil e projetor • Folheto sobre estudo de caso • Acesso à Internet • *Smartphones* pessoais ou *tablets* dos/as participantes

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

The European Commission's 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.

2.2.3 Intervenções de saúde e assistência social durante a pandemia

Os surtos de doenças infeciosas emergentes ou reminiscentes representam um desafio único e uma ameaça para prestadores/as de cuidados de saúde e outros agentes da linha de frente, devido à compreensão limitada da ameaça emergente e à confiança em medidas de prevenção e controlo de infeções que podem não considerar todas as dinâmicas de transmissão dos agentes patogénicos emergentes. Foi uma das primeiras vezes na história recente que os e as profissionais de saúde se confrontaram com o aparecimento de um vírus respiratório que poderia propagar-se rapidamente e afetar todos os países do mundo. Investigadores e investigadoras necessitavam de tempo para recuperar os dados e as provas que ajudariam a combater a doença e a controlar os surtos, tendo simultaneamente em conta aspetos sociais, económicos e psicológicos. Embora a pandemia tenha implicado exigências sem paralelo nos sistemas de saúde, estes ajustaram-se rapidamente e surgiram novas inovações para ajudar na manutenção dos cuidados às populações.

Um dos primeiros passos, cruciais na gestão da epidemia em cada país, foi a forma eficaz e exaustiva de identificar e confirmar casos positivos de Sars-CoV-2. Após a identificação positiva de um histórico epidemiológico de um caso, é necessário isolar quaisquer contactos próximos e retardar a potencial propagação da doença. Para o controlo da propagação da doença, é vital colocar em quarentena os/as doentes positivos/as e isolar os seus contactos.

Para além do setor da saúde, outro setor muito afetado pela COVID-19 tem sido o setor social, que teve de aproveitar ao máximo os seus recursos, coordenando entre profissionais de diferentes municípios ou entidades associativas. Os serviços sociais inovaram ao lançar serviços telefónicos de apoio social e emocional. Tal como o setor da saúde, o setor social teve de ajustar e alterar protocolos e orientações para manter uma das populações de maior risco em segurança e saúde.

Pessoas adultas mais velhas que vivem em ambientes institucionalizados correm um risco elevado de serem afetadas por agentes patogénicos respiratórios e outros. Um forte programa de prevenção e controlo de infeções é fundamental para proteger tanto as pessoas residentes como os/as profissionais de saúde. As casas de repouso e outros serviços sociais onde temos populações em maior risco devem sustentar a prevenção de infeções nucleares e permanecer vigilantes em relação a infeções entre residentes e *staff*. Os cuidados sociais durante a crise da COVID-19 enfrentaram um dos tempos mais difíceis para cobrir necessidades sociais urgentes num cenário de incerteza.

Para mais informações consultar o capítulo "Medidas de cuidados de saúde" no Manual de Intervenções Sociais e Políticas do STEP UP. Também pode ir à biblioteca STEP UP e selecionar "Social e saúde" na "Área de Medida".

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

The European Commission's 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.

Objetivos da unidade de aprendizagem	As instituições de saúde e de assistência social desempenham um papel crucial durante as pandemias. Embora assegurando a maior prevenção possível de doenças, o bem-estar social deve ser igualmente considerado. O grupo de participantes nos *workshops* são apoiados em: • Compreender a importância de comunicar tanto com o *staff* profissional como com os cidadãos e as cidadãs; • Ter consciência da importância das visitas à distância para assegurar a saúde mental dos/as utentes dos lares; • Lidar com as limitações dos meios de comunicação *online* para certos tópicos e grupos-alvo.
Abordagem pessoal *[20 minutos]*	A unidade de aprendizagem começa com uma discussão de grupo centrada nas experiências pessoais do grupo de participantes. Declarações de natureza mais geral podem ser guardadas num quadro branco ou numa parede de alfinetes para posterior discussão. Esta parte da unidade de aprendizagem tem como objetivo recolher impressões pessoais. A discussão é conduzida pela pessoa facilitadora que pode selecionar entre as seguintes perguntas ou acrescentar perguntas próprias, se assim o desejar: • É ou tem sido ativo/a nos cuidados de saúde, de forma remunerada ou voluntária? Em caso afirmativo, por favor, comente o seu trabalho desenvolvido durante a pandemia. • É ou tem sido ativo na assistência social, de forma remunerada ou voluntária? Em caso afirmativo, por favor, explique o seu trabalho durante a pandemia. • Tem ou teve familiares ou amizades a viver numa casa de acolhimento? Em caso afirmativo, esteve em contacto com estas pessoas durante a pandemia? Como lidou com a pandemia? • Ajudou pessoas idosas frágeis na sua vizinhança? O que é que fez exatamente? Que intervenções adicionais ao nível social ou de saúde deveriam ter sido feitas pelo governo?

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

The European Commission's 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.

Análise / Lidar com conflitos *[30 minutos]*	A pessoa facilitadora distribui um folheto, ou partilha no ecrã num *workshop online,* para realizar um estudo de caso baseado em regulamentos para os residentes e o *staff* dos lares de idosos, utilizados como exemplo (ver o folheto do estudo de caso 3 na área do formador/a). Os seguintes aspetos - e outros escolhidos pelo/a facilitador/a - são discutidos em pequenos grupos e/ou no plenário: • Benefícios para residentes em lares de idosos • Efeitos nocivos • Medidas para manter o contacto com os e as residentes • Pessoas idosas como grupo prioritário para a vacinação • Vacinação do *staff* do lar de pessoas idosas • Lições aprendidas
Escolher o formato para abordar as cenas	O/A facilitador/a escolhe uma das seguintes opções: • Alguns grupos podem preferir abordar a cena em conjunto e discutir as diferentes opções e impactos antes de tomarem uma iniciativa. Note-se que este formato não poupa tempo, uma vez que o grupo de participantes pode querer explorar rotas alternativas. • Outros grupos podem gostar de alguma competição. Se a cena for jogada individualmente, as pontuações podem ser comparadas e, portanto, indicar sucesso. Mais uma vez, uma jogada conjunta estimulará a discussão sobre o que influencia a decisão de opções específicas, enquanto outras são rejeitadas.

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

The European Commission's 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.

Saída positiva: Cena 9 - Implementação de uma campanha de testes *[30-40 minutos]* *Pedro Jimenez, Gestor do Centro de Cuidados Primários*	Objetivos de aprendizagem para os/as jogadores/as: • Compreender como aumentar a resiliência e o grau de preparação de profissionais de cuidados de saúde face a uma emergência sanitária; • Compreender a importância de comunicar tanto com o *staff* profissional como com os cidadãos e as cidadãs; • Desenvolver a originalidade e criatividade para criar medidas inovadoras que possam ser necessárias em circunstâncias extraordinárias. A sessão de jogo é introduzida pela pessoa facilitadora: o Centro de Cuidados Primários tenta implementar uma campanha de testes massivos na sua vizinhança. Os principais desafios são: a) o novo requisito de recursos adicionais (ou seja, *staff*, médicos/as e/ou profissionais de saúde) para realizar a campanha; e b) como convencer a população através de uma campanha de comunicação eficiente e não com medidas coercivas.
Saída positiva: Cena 12 - Lidar com o encerramento de lares de idosos *[30-40 minutos]* *Rosa Santos, Cuidadora num Lar de Idosos*	Objetivos de aprendizagem para os/as jogadores/as: • Ser capaz de compreender a importância das visitas à distância para assegurar a saúde mental dos e das utentes dos lares; • Ter conhecimentos sobre métodos para realizar visitas virtuais através dos meios existentes; • Compreender as razões pelas quais as visitas presenciais não são possíveis, e poder partilhar esta informação sensivelmente com outras pessoas que possam estar zangadas por não poderem ver os seus familiares. A sessão de jogo é introduzida pela pessoa facilitadora: as taxas de infeção duplicam a cada dois dias e o Governo decretou o encerramento dos lares para visitantes externos. Alerta vermelho - haverá um encerramento dos lares para visitantes externos.

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

The European Commission's 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.

Saída positiva: Cena 11 - Criação de oportunidades de comunicação para pessoas isoladas *[30-40 minutos]* *Katharina Fischer, Chefe da Iniciativa de Vizinhança*	Objetivos de aprendizagem para os/as jogadores/as: • Compreender a importância de assegurar os canais de comunicação tanto internos como externos; • Conhecer os meios de comunicação que podem substituir os canais de comunicação convencionais; • Ter consciência das limitações dos meios de comunicação online em relação a certos tópicos e grupos-alvo. A sessão de jogo é introduzida pela pessoa facilitadora: uma campanha de doação angariou fundos e dispositivos suficientes, envolvendo pessoas que estão dispostas a usar o seu tempo para oferecer uma comunicação estável através de meios seguros e eficientes. O grupo de jogadores/as é desafiado a certificar-se de que os dispositivos e os canais de comunicação oferecidos consideram as condições pessoais dos grupos-alvo.
Wrapping-up *(5 - 10 minutos)*	Para encerrar a unidade de aprendizagem, o/a facilitador/a resume os resultados mais importantes alcançados durante as discussões. Em caso de perspetivas controversas, não há necessidade de harmonizar os resultados. São sempre possíveis opiniões divergentes, não devendo ser julgadas, mas podendo ser ponderadas: "Enquanto a maioria acredita ..., houve também pessoas que pensaram que ...". O grupo de participantes é convidado a acrescentar aos resultados, por exemplo, as suas experiências de aprendizagem mais importantes. Para a sessão de encerramento de cada unidade de aprendizagem, não é obrigatória a documentação. Uma recolha sistemática das experiências de aprendizagem será feita na sessão de encerramento.
Equipamento	• Lista com perguntas principais • Computador portátil e projetor • Folheto sobre estudo de caso • Acesso à Internet • *Smartphones* pessoais ou *tablets* dos/as participantes

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

The European Commission's 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.

Recomendações para os/as facilitadores/as	• Recolha informação contextualizada sobre os aspetos mais detalhados das intervenções de saúde e cuidados sociais, especialmente das que são abordadas no jogo. • Direcione a informação a ser transmitida ao grupo de participantes e aos seus antecedentes. Menos pode ser mais. • Esteja preparado/a para moderar controvérsias entre os participantes. Não leve a peito se perspetivas opostas não puderem ser mediadas.

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

The European Commission's 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.

2.2.4 Intervenções políticas durante uma pandemia

Ao contrário das medidas de prevenção a nível individual ou comunitário, as intervenções políticas determinam os procedimentos internos e as relações externas de todo um país ou pelo menos de partes do mesmo. Têm de lidar de forma flexível com as situações e condições atuais desde o surto de uma pandemia até ao seu fim. As intervenções políticas que entram em vigor em diferentes momentos de uma pandemia podem ser categorizadas da seguinte forma:

- Declaração de emergência. Capacitar um governo a adotar políticas, que normalmente não poderiam tomar, para a segurança e proteção dos cidadãos e das cidadãs.
- Criação de uma *task* force. Normalmente criadas em situações críticas para concentrar a perícia num único organismo, com o intuito de investigar a crise e remediar as suas causas, assumir a coordenação na gestão de crises e comunicar os desenvolvimentos.
- Restrições nas fronteiras externas. Exemplos são o preenchimento ordenado de formulários de histórico de viagem, restrições de vistos, prorrogação da validade de vistos, rastreio sanitário, apresentação de provas de certificados sanitários.
- Restrições nas fronteiras internas. Estas podem ser impostas a regiões dentro de um país com uma prevalência especialmente elevada de uma doença.
- Quarentena. Auto-quarantena em casa, quarentena num estabelecimento governamental, num hotel ou numa outra instalação não governamental.
- Confinamento. Este é, geralmente, entendido como uma ordem de permanência em casa, com exceções apenas em casos definidos.
- Recolher obrigatório. Uma medida um pouco menos restritiva na luta contra a pandemia de COVID-19, em comparação com os bloqueios completos que limitam sobretudo o lazer e a vida noturna.
- Higiene. Medidas de decretamento incluindo precauções pessoais como: não tocar no rosto, manter a distância e lavar as mãos, limpar e desinfetar superfícies.
- Restrições a ajuntamentos. Por exemplo, através do cancelamento ou adiamento a eventos recorrentes ou comerciais, ou da redução da população prisional através da libertação antecipada.
- Distanciamento social. Pode ser aplicado a espaços públicos e privados, dentro de edifícios públicos ou comerciais, centros de saúde ou de assistência social, transportes públicos, etc., limitando o número de pessoas, mantendo uma distância definida umas das outras, ou aplicando outras regras de segurança.
- Restrição e regulação das funções governamentais e dos serviços públicos. Refere-se à emissão ou processamento de documentos, reuniões governamentais, ou serviços públicos como bibliotecas, museus, galerias, parques, parques de campismo, praias e serviços de gestão de resíduos.

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union
The European Commission's 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.

- Encerramento e regulamentação das escolas. Aplicado em instalações pré-escolares ou de acolhimento de crianças (até 5 anos), escolas primárias (5 - 10 anos), e escolas secundárias (10 - 18 anos) através, entre outros, da escolarização em casa, alternando entre o ensino *online* e presencial ou utilizando equipamento para a purificação do ar nas salas de aula.
- Restrição e regulamentação das empresas. Normalmente, estas restrições e regulamentos são diferentes para negócios essenciais e não essenciais. Os que permanecem abertos têm de aplicar regras tais como: número máximo de clientes, distância mínima entre pessoas, fornecimento de equipamento de desinfeção e o uso obrigatório de máscaras pelos/as clientes.
- Vigilância sanitária. Recolha regular de dados sobre componentes relevantes da saúde e dos seus determinantes na população em geral ou subgrupos específicos, com o objetivo de informar o processo de política de saúde pública.
- Promoção dos testes de saúde. Inclui a disponibilidade e acessibilidade dos testes, que é crucial em tempos de pandemias para evitar a propagação de agentes patogénicos;
- Provisão de recursos de saúde. Pode incluir máscaras, desinfetantes de mãos, equipamento de proteção pessoal, *kits* de teste, ventiladores, medicamentos, vacinas, outros materiais de saúde, hospitais, médicos/as, enfermeiros/as, voluntários/as de saúde, outro pessoal, seguros de saúde, instalações de investigação sanitária, instalações públicas de testes, centros médicos temporários ou outras infraestruturas de saúde.
- Medidas de sensibilização do público. Inclui a recolha e divulgação de informação que seja fiável e factualmente precisa.
- Medidas anti desinformação. Aplicadas com o objetivo de combater as teorias da conspiração.

Para mais informações, consultar os capítulos "Medidas políticas" e "Medidas sociais" no Manual de Intervenções Sociais e Políticas do STEP UP. Além disso, pode ir à biblioteca STEP UP e selecionar "Política" na categoria “Área de Medida".

Objetivos da unidade de aprendizagem	As medidas políticas para lidar com uma pandemia devem garantir o equilíbrio difícil entre a restrição da propagação da doença e a restauração dos interesses das pessoas que sofrem com estas medidas restritivas. Esta unidade de aprendizagem aumenta a consciencialização sobre os impactos das medidas políticas. O grupo de participantes no *workshop* é apoiado a: • Compreender por que razão são tomadas precauções para evitar que a doença continue a alastrar; • Ter consciência das opções para o apoio prático das crianças; • Ser capaz de reconhecer os mitos e de encontrar fontes e informações credíveis.

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union
The European Commission's 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.

Abordagem pessoal *[20 minutos]*	A unidade de aprendizagem começa com uma discussão de grupo centrada nas experiências pessoais do grupo de participantes. Declarações de natureza mais geral podem ser guardadas num quadro branco ou numa parede de alfinetes para posterior discussão. Esta parte da unidade de aprendizagem tem como objetivo recolher impressões pessoais. A discussão é conduzida pela pessoa facilitadora que pode selecionar entre as seguintes perguntas ou acrescentar perguntas próprias, se assim o desejar: • O que achou das medidas políticas - tais como eventos cancelados, distanciamento social ou confinamentos - durante a pandemia de COVID-19? • Que medidas foram as mais difíceis de suportar? • Existiram medidas que considerou inaceitáveis? Porquê? • Também beneficiou destas medidas? De que forma? • Pensa que o governo fez tudo o que estava ao seu alcance para o/a proteger da doença? • Ou sentiu-se superprotegido? • Que intervenções políticas adicionais deveriam ter sido aplicadas pelo governo?
Análise / Lidar com conflitos *[30 minutos]*	Um folheto é distribuído, ou partilhado no ecrã num *workshop online*, pelo/a facilitador/a para realizar um estudo de caso sobre medidas políticas baseadas no encerramento decretado pelo governo espanhol em 2020, como exemplo (ver o folheto do estudo de caso 4 na área do/a formador/a). Os seguintes aspetos - e outros escolhidos pela pessoa facilitadora - são discutidos em pequenos grupos e/ou no plenário: • Principais pontos fortes e fracos • Impactos na vida dos indivíduos, contactos sociais de pessoas de diferentes idades, economia do país • Interesses contraditórios • Efeitos secundários desfavoráveis • Efeitos secundários favoráveis • Lições aprendidas

The European Commission's 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.

Escolher o formato para abordar as cenas	A pessoa facilitadora escolhe uma das seguintes opções: • Alguns grupos podem preferir abordar a cena em conjunto e discutir as diferentes opções e impactos antes de tomarem uma iniciativa. Note-se que este formato não poupa tempo, uma vez que os e as participantes podem desejar explorar rotas alternativas. • Outros grupos podem gostar de alguma competição. Se a cena for jogada individualmente, as pontuações podem ser comparadas e, portanto, indicar sucesso. Mais uma vez, uma jogada em conjunto estimulará a discussão sobre o que influencia a decisão de opções específicas, enquanto outras são rejeitados.
Saída positiva: Cena 13 - Lidar com a violação das regras *[30-40 minutos]* *Britta Johnson, Ministra da Saúde e Vice-Prim. Ministra*	Objetivos de aprendizagem para os/as jogadores/as: • Compreender a dinâmica subjacente da situação. • Conhecer medidas de precaução para evitar que a doença se propague ainda mais. • Poder escolher a melhor estratégia para pôr fim às regras que estão a ser infringidas. A sessão de jogo é introduzida pelo/a facilitador/a. As pessoas estão exaustas das restrições de longa duração que lhes são impostas. Ontem à noite, 200 pessoas participaram numa festa ilegal, sem máscaras. A cena é sobre o restabelecimento da lei e da ordem.
Saída positiva: Cena 20 - Apoio prático às crianças e suas famílias *[30-40 minutos]* *Katharina Fischer, Chefe da Iniciativa de Vizinhança*	Objetivos de aprendizagem para os/as jogadores/as: • Ter consciência da necessidade de equipar as famílias mais pobres com dispositivos eletrónicos. • Ter consciência das diferentes opções para o apoio prático das crianças. • Ser capaz de atribuir responsabilidades para apoiar crianças e famílias de acordo com os antecedentes pessoais das pessoas voluntárias. A sessão de jogo é introduzida pelo/a facilitador/a. As crianças frequentam a escola em casa e muitas famílias atingem os seus limites, no que diz respeito ao ensino e à diversão. Como pode ser organizado o seu apoio prático?

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

The European Commission's 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.

Saída positiva: Cena 15 - Desmistificar os mitos *[30-40 minutos]* *Francis Nelson, Epidemiologista de Saúde Pública*	Objetivos de aprendizagem para os/as jogadores: • Compreender melhor as implicações dos mitos durante uma pandemia. • Ser capaz de reconhecer os mitos e de encontrar fontes e informações credíveis. • Ter consciência das consequências negativas que podem advir da propagação dos mitos. A sessão de jogo é introduzida pela pessoa facilitadora. Dois meses após a epidemia, os meios de comunicação social e figuras proeminentes começam a questionar o seu tratamento pela Direção Geral se Saúde e as recomendações que este tem vindo a emitir. O desafio é combater os mitos e as teorias da conspiração.
Wrapping-up *(5 - 10 minutos)*	Para encerrar a unidade de aprendizagem, o/a facilitador/a resume os resultados mais importantes alcançados durante as discussões. Em caso de perspetivas controversas, não há necessidade de harmonizar os resultados. São sempre possíveis opiniões divergentes, não devendo ser julgadas, mas podendo ser ponderadas: "Enquanto a maioria acredita ..., houve também pessoas que pensaram que ...". O grupo de participantes é convidado a acrescentar aos resultados as suas experiências de aprendizagem mais importantes, por exemplo. Para a sessão de encerramento de cada unidade de aprendizagem, não é obrigatória a documentação. Uma recolha sistemática das experiências de aprendizagem será feita na sessão de encerramento.
Equipamento	• Lista com perguntas principais • Computador portátil e projetor • Folheto sobre estudo de caso • Acesso à Internet • *Smartphones* pessoais ou *tablets* dos/as participantes
Recomendações para os/as facilitadores/as	• Selecionar as questões mais importantes para a abordagem pessoal, ou prolongar a duração desta parte. • Obter informação contextualizada sobre os aspetos mais detalhados das intervenções políticas, especialmente as abordadas no jogo. • Se não conhece o contexto dos e das participantes, evite perguntas que possam levar as pessoas a discutir teorias de "estado paralelo".

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

The European Commission's 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.

2.2.5 Unidade de aprendizagem: Estratégias de saída

A fase pandémica final ocorre quando se observa um declínio sustentado do número de infeções durante um período mais longo. No entanto, a questão nesta situação é como voltar ao normal.

A China, por exemplo, utilizou uma solução tecnológica. Desenvolveu uma aplicação para telemóvel baseada em cores, informando o estado atual e direitos às pessoas. No caso de uma infeção, por exemplo, obtém-se uma luz vermelha, que significa uma prescrição de 14 dias de isolamento. Através desta solução tecnológica, a parte não afetada da população poderia viver normalmente, enquanto que a parte infetada deveria realizar novamente testes após a quarentena e antes de voltar à normalidade. O governo espanhol utilizou uma abordagem diferente a partir de Março de 2022. Na sua estratégia de saída, esforçaram-se pela chamada "gripezação" do vírus, sendo o COVID-19 tratado como uma gripe normal sem condições específicas. Outra abordagem foi tomada nos Países Baixos, onde as medidas preventivas contra o coronavírus terminaram a partir de Março de 2022, e o foco foi deslocado para a observação do vírus.

A fase de uma estratégia de saída e reabertura está fortemente dependente do sucesso das medidas de vacinação da sociedade. Estas devem ser tomadas, assim que as injeções tenham sido comprovadamente seguras e estejam prontas para serem utilizadas. Para implementar com sucesso uma campanha de vacinação, é essencial alimentar a confiança na saúde pública através de medidas de comunicação. Juntamente com uma utilização ajustada de medidas preventivas e de vacinação, o aumento da perceção do risco e da confiança nos cuidados de saúde é fundamental na prevenção de uma propagação contínua de doenças transmissíveis.

Para mais informações, consultar os capítulos "Fases pandémicas" e "Medidas de comunicação" no Manual de Intervenções Sociais e Políticas do STEP UP. Além disso, pode ir à biblioteca STEP UP e selecionar "Comunicação" na categoria "Área de Medida".

Objetivos da unidade de aprendizagem	A disponibilidade de uma vacina marca geralmente o ponto de viragem de uma pandemia. Esta unidade apoia o/a jogador/a a: • Compreender a importância das vacinas para prevenir doenças nas pessoas idosas e na população em geral. • Ser capaz de determinar os benefícios e custos da vacinação para indivíduos. • Ter consciência do tempo apropriado para começar a levantar medidas específicas.

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

The European Commission's 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.

Abordagem pessoal *[20 minutos]*	A unidade de aprendizagem começa com uma discussão de grupo centrada nas experiências pessoais do grupo de participantes. Declarações de natureza mais geral podem ser guardadas num quadro branco ou numa parede de alfinetes para posterior discussão. Esta parte da unidade de aprendizagem tem como objetivo recolher impressões pessoais. A discussão é conduzida pela pessoa facilitadora que pode selecionar entre as seguintes questões, ou acrescentar perguntas próprias se assim o desejar: • Como se sentiu sobre as prioridades para diferentes grupos populacionais? • Teria privilegiado prioridades diferentes? • Tem a certeza sobre as vacinas? Em caso afirmativo: Por que razões? • Pensa que as pessoas que acreditam em conspirações devem ser levadas mais a sério, pelo menos parcialmente? • Que estratégias deveriam ter sido aplicadas pelo governo no final da pandemia?
Análise / Lidar com conflitos *[30 minutos]*	Um folheto é distribuído, ou partilhado no ecrã num *workshop online*, pelo/a facilitador/a para realizar um estudo de caso baseado num exemplo do Reino Unido para combater a desinformação sobre a vacina, como exemplo (ver o folheto do estudo de caso 5 na área do/a formador/a). Os seguintes aspetos - e outros escolhidos pela pessoa facilitadora - são discutidos em pequenos grupos e/ou no plenário: • Razões para as campanhas de desinformação e o seu sucesso • O que fazer e o que não fazer para contra-argumentar • Mensageiros/as adequados/as • Lições a aprender neste contexto
Escolher o formato para abordar as cenas	A pessoa facilitadora escolhe uma das seguintes opções: • Alguns grupos podem preferir abordar a cena em conjunto e discutir as diferentes opções e impactos antes de darem um passo. Note-se que este formato não poupa tempo, uma vez que os e as participantes podem querer explorar rotas alternativas. • Outros grupos podem gostar de alguma competição. Se a cena for jogada individualmente, as pontuações podem ser comparadas e, portanto, indicar sucesso. Mais uma vez, uma jogada conjunta estimulará a discussão sobre o que influencia a decisão de opções específicas, enquanto outras

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union
The European Commission's 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.

	são rejeitadas.
Saída positiva: Cena 19 - Vacinação de residentes em lares de terceira idade *[30-40 minutos]* *Rosa Santos, Cuidadora num Lar de Idosos*	Objetivos de aprendizagem para os/as jogadores/as: • Ter consciência da importância das vacinas para prevenir doenças nas pessoas idosas. • Ter consciência da importância das vacinas para a prevenção de doenças na população em geral. • Compreender que só através da vacinação será possível regressar à vida comunitária. A sessão de jogo é introduzida pela pessoa facilitadora. A luz no fim do túnel - as campanhas de vacinação massiva começam com as pessoas mais velhas, especialmente nos lares. As tarefas incluem a preparação da área para a vacinação, a compra das vacinas e a vacinação do maior número possível de pessoas mais velhas e *staff*.
Saída positiva: Cena 23 - Comunicação dos benefícios da vacinação ao público *[30-40 minutos]* *Britta Johnson, Ministra da Saúde e Vice-Primeira-Ministra*	Objetivos de aprendizagem para os/as jogadores/as: • Ser capaz de determinar os benefícios e custos da vacinação para indivíduos. • Compreender as regras básicas de como organizar uma campanha semelhante. • Saber como utilizar estratégias de comunicação com o público em geral. A sessão de jogo é introduzida pela pessoa facilitadora. A vacinação tornou-se amplamente disponível. Os e as habitantes da ilha não confiam na vacina porque esta foi desenvolvida demasiado depressa. Os rumores espalhados pelos meios de comunicação social segundo os quais, com a vacina desenvolvida pela população russa, é injetado um *chip* que pode ser seguido pelos serviços secretos. A campanha da vacinação deve ser devidamente comunicada.
Saída positiva: Cena 24 - Relaxamento das medidas	Objetivos de aprendizagem para os/as jogadores/as: • Compreender melhor as medidas recomendadas pelas

The European Commission's 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.

[30-40 minutos] *Francis Nelson, Epidemiologista de Saúde Pública*	autoridades e como estas contribuem para abrandar o progresso da pandemia. • Ter consciência do tempo apropriado para começar a retirar medidas específicas. • Perceber a complexidade das medidas de saúde pública e a necessidade de implementação simultânea. A sessão de jogo é introduzida pela pessoa facilitadora. Com a redução dos casos ativos, as medidas podem ser suavizadas. Os/as jogadores/as contribuirão para as recomendações oficiais emitidas por especialistas e institutos relativamente a: higiene, distanciamento físico, máscaras e equipamento de proteção pessoal.
Wrapping-up *(5 - 10 minutos)*	Para encerrar a unidade de aprendizagem, o/a facilitador/a resume os resultados mais importantes alcançados durante as discussões. Em caso de perspetivas controversas, não há necessidade de harmonizar os resultados. São sempre possíveis opiniões divergentes, não devendo ser julgadas, mas podendo ser ponderadas: "Enquanto a maioria acredita ..., houve também pessoas que pensaram que ...". O grupo de participantes é convidado a acrescentar aos resultados, as suas experiências de aprendizagem mais importantes, por exemplo. Para a sessão de encerramento de cada unidade de aprendizagem, não é obrigatória a documentação. Uma recolha sistemática das experiências de aprendizagem será feita na sessão de encerramento.
Equipamento	• Lista com perguntas principais • Computador portátil e projetor • Folheto sobre estudo de caso • Acesso à Internet • *Smartphones* pessoais ou *tablets* dos/as participantes
Recomendações para os/as facilitadores	• Obter informação contextualizada sobre estratégias de saída tratadas no jogo. • Se houver conflitos com participantes que acreditem em conspirações nas campanhas de vacinação, apoie aqueles e aquelas que têm factos e números baseados em provas. No entanto, evite tornar-se parte nestas discussões, e abstenha-se de registar pontos de vista diferentes. • Concentre-se em elementos de estratégias de saída, pois serão fundamentais para lidar com futuras pandemias.

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

The European Commission's 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.

2.3 Sessão de encerramento

Objetivos	Objetivos gerais da sessão de encerramento: • Informação geral aos/as participantes*;* • Avaliação do *workshop*; • Reflexão sobre o próprio progresso de aprendizagem; • Celebração das conquistas. A sessão de encerramento tem como objetivo resumir e avaliar os resultados do *workshop* num ambiente descontraído. Os e as participantes recapitulam os conhecimentos adquiridos, as pessoas facilitadoras recebem dicas para futuras melhorias (a serem entendidas como parte da gestão da qualidade). Além disso, todas as pessoas têm a oportunidade de celebrar as suas conquistas.
Debriefing dos/as participantes *[10 minutos]*	A sessão é aberta pelo/a facilitador/a referindo-se ao que foi planeado para ser alcançado, ou seja, aos objetivos de aprendizagem, e resumindo as atividades. Isto apoia os e as participantes a colocar as atividades em perspetiva e facilita uma base para a sua avaliação. A pessoa facilitadora pede comentários honestos, uma vez que estes ajudarão a melhorar futuras ofertas de aprendizagem. Dependendo do contexto do *workshop*, a avaliação dos e das participantes pode variar desde um contributo curto e bastante informal até uma análise aprofundada de aspetos específicos do curso.

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

The European Commission's 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.

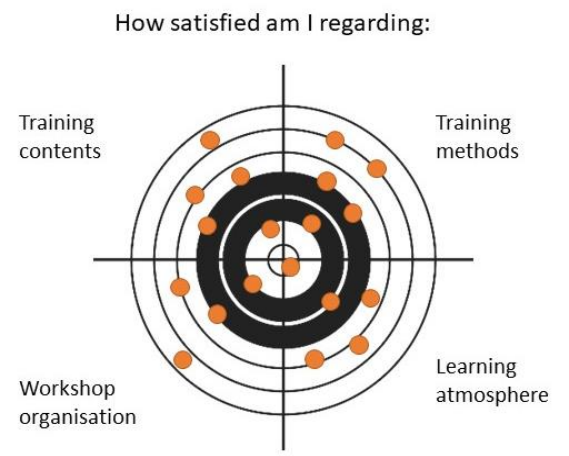
Opção de avaliação 1: Discussão oral *[3-5 minutos por pergunta]*	Discussões orais lideradas pela pessoa facilitadora e de preferência gravadas por outra assistente - ou gravadas *online* (com o consentimento da audiência). Estas discussões podem proporcionar importantes perspetivas numa atmosfera de conversação, estimulando reflexões mútuas. As seguintes perguntas principais podem ser feitas como ponto de partida, mas podem ser complementadas e adaptadas conforme desejado. Avaliação do *workshop*: • Do que gostou especialmente no *workshop*? • Em que tópicos foi gasto demasiado tempo? • Em que tópicos foi gasto muito pouco tempo? • O que faltava no curso? • O que deve ser alterado em futuros *workshops*? Avaliação do próprio progresso de aprendizagem: • Teve experiências de aprendizagem particulares na unidade 1, 2 ...? • Que temas foram especialmente relevantes, interessantes e motivadores? • Recebeu algum conhecimento inesperado? • Quais os benefícios pessoais obtidos com o *workshop*? • Quais os benefícios profissionais obtidos com o *workshop*?

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

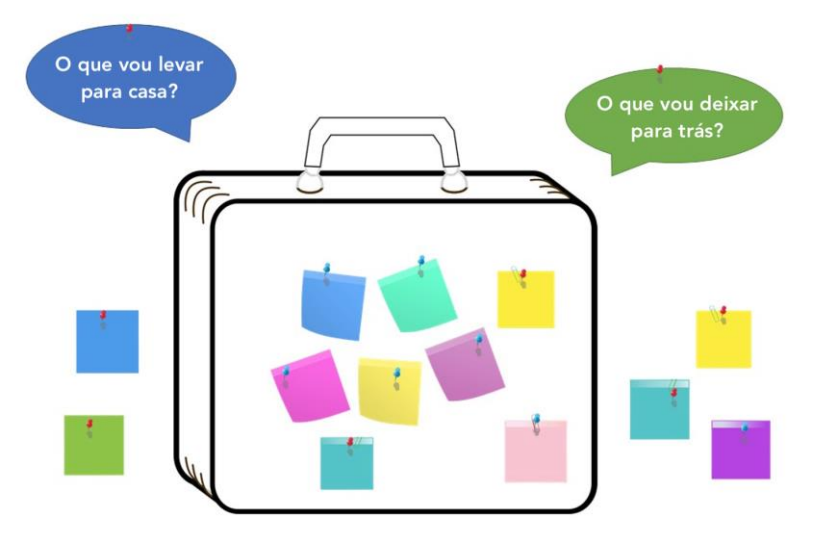
The European Commission's support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents, which reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.

Opção de avaliação 2: Discussão oral com recolha estruturada de avaliações *[3-5 minutos por pergunta]*	Ao contrário da opção 1, os e as participantes escrevem as suas respostas em cartões que são afixados nos cartões pela pessoa facilitadora. Isto ajuda a que participantes mais introvertidos/as exprimam também as suas ideias e pensamentos; a junção das respostas fornece uma boa visão geral sobre os tópicos. Após discuti-las e adicionar novas afirmações (se houver), as respostas são fotografadas de forma a documentá-las. Com um *software* apropriado, esta opção também pode ser usada numa oficina *online*. Os quadros brancos gratuitos podem ser usados, por exemplo: https://miro.com; https://edu.google.com/intl/de_de/products/jamboard/; https://www.mural.co/.

The European Commission's 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.

***Opção de avaliação 3:* O Alvo** *[15 minutos]*	O público participante é convidado a dar as suas opiniões sobre os seguintes itens (ou diferentes): • Organização do *workshop.* • Conteúdos da formação. • Métodos da formação • Atmosfera de aprendizagem. Os e as participantes colocam autocolantes num diagrama "tipo alvo" e escrevem observações em notas adesivas (*post-its*) relacionadas com a categoria específica. Os resultados são analisados em conjunto com o grupo de participantes e documentados através de uma fotografia. Os eventos *online* também podem ser avaliados usando, por exemplo, https://www.oncoo.de/Zielscheibe/ 

The European Commission's 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.

Opção de avaliação 4: ***Fazer a mala*** *[15 minutos]*	Em *workshops* presenciais, o grupo de participantes pode ser convidado a escrever as suas experiências em *post-its*. • Experiências positivas: O que vou levar para casa? • Experiência negativa: O que vou deixar para trás? As experiências positivas são colocadas dentro de uma mala e as experiências negativas fora dela. Os resultados são apresentados e discutidos em plenário. 

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

The European Commission's 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.

Avaliação opção 5: Inquérito escrito *[5 minutos]*	A opção menos demorada para a sessão de encerramento é realizada através de um inquérito escrito sobre os aspetos cruciais que determinam o sucesso do *workshop*. No entanto, é necessário um pós-processamento e análise minuciosos. Nos *workshops* presenciais, os/as facilitadores/as podem distribuir um questionário em papel ao grupo de participantes para ser preenchido de imediato. Podem também fornecer um *link* para uma ferramenta *online* – solução que poupará tempo na introdução de dados. Contudo, alguns membros do grupo podem esquecer-se que lhes foi pedido os seus comentários, e a taxa de resposta poderá ser muito mais baixa. Na área do/a formador/a encontrará um formulário de avaliação centrado nos seguintes temas: • Organização do *workshop*. • Conteúdos e métodos de aprendizagem. • Ambiente de trabalho. • Benefícios pessoais e profissionais. Os/As facilitadores/as podem copiar esta versão do questionário e fazer adaptações a temas e características específicas ao grupo de participantes. Se o anonimato não for assegurado devido a um pequeno número de participantes, esta parte deve ser encurtada ou removida. Os e as participantes devem ser informados de que se pretende ter a sua opinião honesta e que as suas respostas não serão rastreadas até uma pessoa específica. O número e o formato das perguntas estão de acordo com as versões gratuitas das ferramentas de inquérito *online* que analisarão os resultados automaticamente e criarão gráficos para a sua apresentação.

The European Commission's 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.

Celebração dos resultados *[15-20 minutos sem confraternização]*	Celebrar os feitos é uma parte importante da sessão de encerramento e deve ser planeada com cuidado, pois contribuirá para a impressão geral de uma experiência de aprendizagem bem sucedida. Os/As facilitadores/as podem escolher entre modelos de certificação que podem ser complementados por detalhes organizacionais e pessoais e modificados de acordo com os focos temáticos do *workshop* na área do/a formador/a da plataforma de aprendizagem STEP_UP. Para utilizar outras ferramentas, ver capítulo 5.2. "Certificação de experiências de aprendizagem informais e não formais". Especialmente para eventos presenciais, o interesse pode ser suscitado através da circulação de um comunicado de imprensa. Jornalistas podem ser convidados/as para a celebração e ter a oportunidade de entrevistar o grupo de participantes e a(s) pessoa(s) facilitadora(s). Uma reunião com bebidas e lanches proporciona condições de enquadramento adequadas para esse tipo intercâmbio e irá também fortalecer as relações pessoais entre participantes. Em qualquer caso, desde que os e as participantes concedam permissão explícita, devem ser tiradas fotos e/ou vídeos de grupo que também possam ser utilizados para fins de comunicação em canais de redes sociais. As declarações de participantes também serão de interesse para as audiências.

The European Commission's 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.

Equipamento	• Para *workshops online*: software de conferência em modo de galeria. • Opção 1: Lista de perguntas principais. • Opção 2: Lista de perguntas principais, quadro com um número suficiente de cartões e canetas para o grupo de participantes. • Opção 3: Cartaz com "gráfico tipo alvo" e segmentos temáticos, para serem montados numa parede, um autocolante por tema e para cada participante, número suficiente de canetas e *post-it* para todas as pessoas participantes. • Opção 4: Cartaz com mala e número suficiente de canetas e *post-it* para os e as participantes. • Opção 5: Formulário de avaliação (modelo na área do/a formador/a) • Certificado para cada participante. • Brindes. • Câmara. • Bebidas e petiscos
Recomendações para os/as facilitadores/as 	Se o orçamento permitir, pequenos brindes podem ser entregues com o certificado; irão aumentar o impacto da celebração. Os presentes devem inspirar-se no tema do *workshop* e podem, por exemplo, ser um alfinete ou botão que mostre o logótipo europeu, máscaras com as estrelas europeias ou copos com motivos do jogo STEP_UP. Aqui pode selecionar uma imagem para a sua, possível, encomenda.

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

The European Commission's 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.

3. Trabalhar com ferramentas digitais

Este capítulo irá explicar aos moderadores como podem trabalhar com as ferramentas digitais nos *workshops*. As ferramentas digitais são: o jogo STEP_UP, a biblioteca STEP_UP, o manual e outras fontes da Internet.

3.1 Aprendizagem *online*

A preparação para a aprendizagem *online* e a utilização de ferramentas *online* são atividades essenciais, uma vez que se espera que se tornem práticas correntes a nível global devido a desenvolvimentos tais como a introdução de novas tecnologias e a globalização[1]. Os responsáveis pela educação terão de encontrar formas de ultrapassar barreiras que surjam para criar ambientes de aprendizagem *online* de alta qualidade.

A aprendizagem *online* pode oferecer várias vantagens a estudantes e a facilitadores/as. A flexibilidade é muitas vezes vista como uma das maiores vantagens. A aprendizagem *online* normalmente oferece flexibilidade em termos de tempo e lugar, uma vez que o grupo de participantes podem participar em *workshops* a partir de qualquer local à sua escolha. Além disso, os *workshops online* podem ser gravados e partilhados, proporcionando a oportunidade de aceder ao material de aprendizagem num momento de escolha. Isto pode ser especialmente benéfico para participantes adultos/as que muitas vezes têm conjugar vários vários papéis e responsabilidades no seu dia a dia[2]. Outras vantagens podem ser a acessibilidade e a eficiência, porque a educação *online* é, muitas vezes, mais rentável em termos de custos e tempo do que a aprendizagem em sala de aula[3].

Tanto participantes como facilitadores/as podem experimentar diferentes obstáculos na aprendizagem *online*. O grupo de participantes pode achar que os *workshops online* são mais cansativos do que os presenciais. Alguns fatores que podem contribuir para tal são: a) maior facilidade em distrações, b) falta de contactos pessoais e c) os *workshops* e cursos *online* podem induzir uma atitude mais passiva e inativa[2]. O ensino *online* também afeta as relações entre facilitadores e participantes, ou entre participantes. Para além disso, o grupo de participantes podem sentir menos apoio num ambiente *online*. Para o formador ou facilitador

[1] Shailendra Palvia, Prageet Aeron, Parul Gupta, Diptiranjan Mahapatra, Ratri Parida, Rebecca Rosner & Sumita Sindhi (2018) Online Education: Worldwide Status, Challenges, Trends, and Implications, Journal of Global Information Technology Management, 21:4, 233-241, DOI: 10.1080/1097198X.2018.1542262

[2] Sasja Dirkse, Angela Talen, Annemarieke van Rumpt, Lotte Bons, Het Groot Online Werkvormenboek; Dé inspiratiebron voor online vergaderingen, opleidingen en andere bijeenkomsten, 2020.

[3] Gautam, P. (2020). Vantagens e Desvantagens da Aprendizagem Online. eLearning Industry.

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

The European Commission's 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.

também pode ser um desafio ajustar fluidamente o seu ensino a cada indivíduo. Algumas das pessoas a moderar podem sentir falta da energia e da excitação de ter um contacto face a face com um grupo. Para além disso, a interpretação errada de tarefas pode ocorrer mais facilmente em *workshops online*[4].

Há quatro aspetos importantes a considerar quando se trabalha num ambiente *online*, em particular:

1. Proporcionar oportunidades para as pessoas se ligarem umas com as outras.
2. Dar instruções claras.
3. Fornecer espaço para ação e interação.
4. Dar espaço às pessoas para refletirem por si próprias

Ainda mais do que reuniões físicas, as reuniões *online* requerem métodos de ativação. Há uma multiplicidade de ferramentas à disposição dos educadores que podem ajudar a manter os alunos envolvidos e permitir a construção da comunidade durante os cursos. Na secção seguinte, três ferramentas que podem ser facilmente utilizadas nos *workshops* serão explicadas mais detalhadamente.

3.2 Ferramentas *online*

Ao planear o seu *workshop online*, é aconselhável trabalhar com uma ferramenta que permita que participantes se reúnam através de videochamada num grande grupo e em subgrupos. O Zoom e o Microsoft Teams serão descritos mais detalhadamente. Além disso, uma ferramenta visual *online* pode ser usada para os e as participantes colaborarem, fazerem *brainstorming* e apresentarem resultados. Há muitas ferramentas *online* disponíveis para facilitar este tipo de atividades, tais como Jamboard, Miro e Mural. O Jamboard será apresentado aqui. As interações e reflexões dos aprendentes aumentam quando são criados pequenos momentos de reflexão. O Mentimeter é uma ferramenta *online* que pode ajudar a criar estes pequenos momentos e será discutida nas secções seguintes.

Zoom e Microsoft Teams – Videoconferência e discussão em pequenos grupos

Zoom e Microsoft Teams são ferramentas que podem ser usadas para as pessoas se encontrarem virtualmente com outras, por vídeo. Dentro do Zoom e do Microsoft Teams podem ser criadas *breakout rooms* (ou "salas simultâneas") e ser partilhados ecrãs e

[4] Nicole L. Davis, Mimi Gough, Lorraine L. Taylor, Online teaching: advantages, obstacles and tools for get it right, Publicado em 15 de Maio de 2019, Journal of Teaching in Travel & Tourism

The European Commission's 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.

apresentações. Também é possível dividir o grande grupo do *workshop* em "salas" separadas, permitindo assim que pequenos grupos de alunos discutam e trabalhem juntos.

Para usar o Zoom, o/a instrutor/a tem de se inscrever primeiro através deste: Inscrição - Zoom.
Para utilizar o Microsoft Teams, o/a instrutor/a tem de fazer o *download* do Teams, primeiro: Descarregar o Microsoft Teams Desktop e Mobile Apps | Microsoft Teams.

Com o Zoom e o Teams, é possível agendar uma reunião para organizar *workshops* e convidar participantes. O grupo de participantes pode participar sem se inscrever, após todos os membros serem convidados pelo/a instrutor/a, tornando ambas as ferramentas acessíveis e fáceis de usar.

Para mais instruções sobre o Zoom, ver: Guia de iniciação para novos utilizadores - Apoio ao Zoom
Para mais instruções sobre o Teams, ver: Iniciar sessão e começar a utilizar as Equipas (microsoft.com)

Todo o currículo, tal como explicado no capítulo 2, pode ser realizado através do Zoom ou do Teams. É aconselhável discutir em pequenos grupos com mais frequência e variar os métodos para que se possa estar mais envolvido num ambiente *online*. O tamanho ideal para grupos *online* seria de 2 a 5 pessoas.

Análise / Negociação com conflitos *[30 minutos]*	Um folheto é partilhado no ecrã num *workshop online* pela pessoa facilitadora para trabalhar num estudo de caso baseado num problema típico de uma das personagens. Os aspetos (como especificado no capítulo 2 do manual) são discutidos em pequenos grupos de 2 a 5 alunos. Depois de discutidos em pequenos grupos, os e as participantes resumem os seus resultados em plenário.

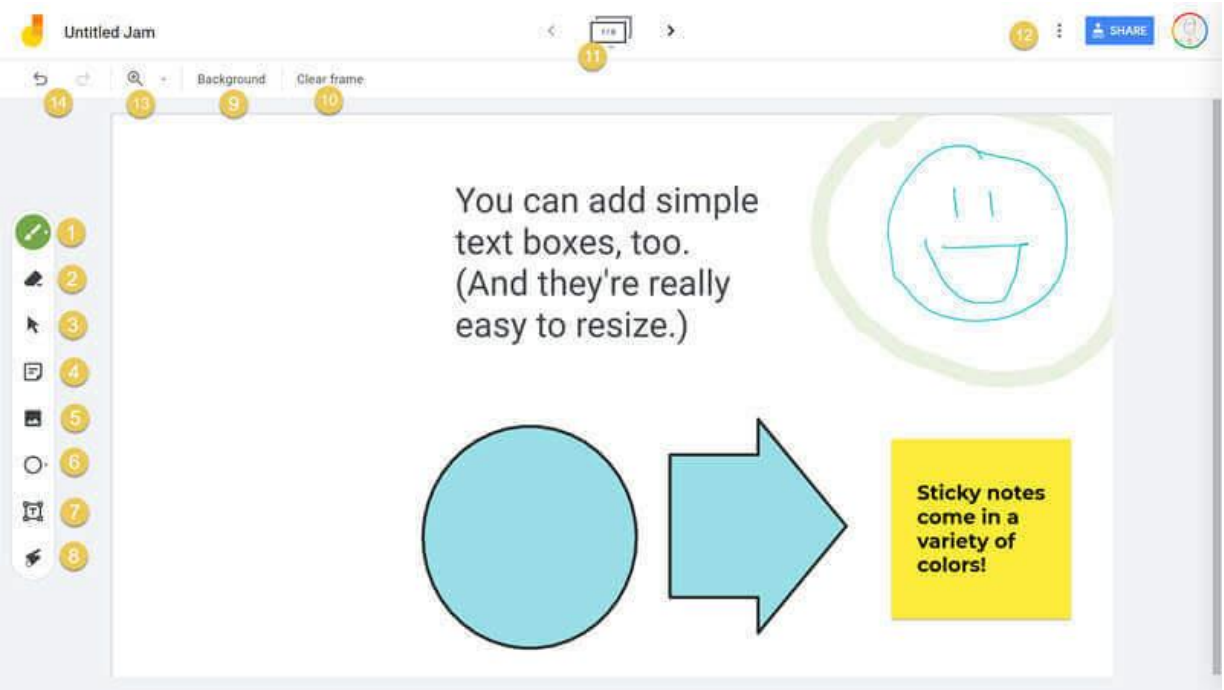
Jamboard - Uma ferramenta visual

Jamboard é uma ferramenta *online* gratuita concebida para a colaboração *online*. No Jamboard pode criar quadros brancos onde todas as pessoas com o *link* podem trabalhar em conjunto, a partir do seu próprio computador e podem editar o quadro branco que está a ser partilhado. O Jamboard é fácil de usar e pode ser encontrado em jamboard.google.com.

Os/As participantes e os/as facilitadores/as podem criar quadros e partilhá-los com os seus grupos. Para tal, é necessário clicar no botão "Partilhar" e partilhar com indivíduos e grupos

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union
The European Commission's 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.

ou criar um *link* para partilhar. Se pretender que os e as participantes possam trabalhar com o quadro, seleciona a opção “Qualquer pessoa na internet com este *link* pode editar”.



The European Commission's 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.

Instruções para utilização do Jamboard
1. Desenho: usar uma caneta, marcador, realce ou pincel. Pode desenhar a partir de cores pré-determinadas. 2. Apagador: apagar algo que tenha desenhado. 3. Selecionar: escolher e ajustar uma forma, nota adesiva, imagem, caixa de texto. 4. Nota adesiva: adicionar uma nota com texto. Pode escolher entre várias cores. 5. Imagem: adicionar uma imagem do seu dispositivo, pesquisa de imagem, Google Drive ou Fotos. 6. Formas: adicionar um círculo, quadrado, triângulo, diamante, retângulo redondo, meio círculo, barra ou seta; escolher a cor da margem e preencher a cor na barra de menu no topo. 7. Caixa de texto: adicionar uma caixa onde se pode digitar e formatar texto. 8. Laser: utilizar um ponteiro para enfatizar e destacar certos itens no ecrã ao apresentar ideias a outras pessoas. 9. Fundo: escolher entre pontos, linhas, gráficos, ou cores escuras. 10. Limpe a moldura: limpar tudo da moldura com um clique; desfazer se foi um erro! 11. Barra de moldura: ver todas as molduras num só lugar; adicionar novas molduras, duplicar ou apagar. 12. Menu: possibilidade de renomear o documento, descarregá-lo como PDF, guardar uma moldura como imagem, remover, ou fazer uma cópia do documento. 13. Zoom: aumentar, diminuir, ou encaixar na janela. 14. Desfazer e refazer: Aposto que já sabe tudo sobre este aqui. Fonte: Como usar o Jamboard na sala de aula: mais de 20 dicas e ideias - Ditch That Textbook

Pode usar o Jamboard como um quadro branco partilhado ou usá-lo de outras maneiras. Por exemplo, os e as participantes podem fazer *brainstorming* em pequenos grupos e criar um quadro para partilhar com o resto do grupo mais tarde.

O Jamboard pode ser usado como uma ferramenta visual para ajudar as discussões de grupo a tornarem-se mais envolventes num ambiente *online*. Pode ser usado em todas as discussões de grupo, tal como descrito no capítulo 2.

Mentimeter - Criação de pequenos momentos de reflexão

O Mentimeter é uma ferramenta *online* gratuita. Através do Mentimeter pode fazer uma pequena sondagem ou deixar que os e as participantes criem em conjunto uma nuvem de palavras (*wordcloud*) muito rápida e facilmente através dos seus computadores ou telefones. Uma nuvem de palavras permite que participantes contribuam, através dos seus dispositivos, com palavras que são representadas visualmente. Os resultados podem ser vistos

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union
The European Commission's 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.

imediatamente nos ecrãs partilhados e individuais. Os/As participantes podem ver a nuvem de palavras à medida que esta cresce e enquanto outras pessoas adicionam palavras. Se uma palavra é introduzida mais do que uma vez, esta adquire um tamanho maior.

Para usar o Mentimeter, primeiro deve criar uma conta no respetivo *website*. Visite www.mentimeter.com e clique no botão "Sign up" no canto superior direito.

Para a criação de uma nuvem de palavras, é necessário:

2. Escolher "nuvem de palavras" entre os tipos de perguntas.
3. Introduzir a pergunta que pretende fazer.
4. Decidir o número máximo de entradas que cada participante pode acrescentar à nuvem de palavras (máximo de 10 palavras cada pessoa).
5. Para acrescentar outra pergunta, clique no botão.
6. Pressionar para começar a receber respostas dos e das participantes.

O vídeo seguinte mostra como criar uma nuvem de palavras:

Como criar nuvens de palavras gratuitamente - Live & Interative - Mentimeter - YouTube

As unidades de aprendizagem começam com uma discussão de grupo centrada nas experiências pessoais dos e das participantes e terminam com uma avaliação da experiência de aprendizagem. Para estimular o envolvimento ativo e a reflexão num ambiente *online*, uma nuvem de palavras pode ser criada em conjunto e utilizada nas discussões.

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union
The European Commission's 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.

Método: *Ativar os conhecimentos e experiências anteriores e avaliar a experiência de aprendizagem*
Perguntar ao grupo de participantes, no início do *workshop*, o que lhes vem à cabeça quando pensam sobre as circunstâncias de uma das personagens. Pedir para escreverem todas as palavras-chave no Mentimeter. Analisar e discutir a nuvem de palavras com o grupo. Fazer a mesma pergunta e o mesmo exercício no final da sessão para analisar e discutir como as suas perceções mudaram. Finalmente, avaliar a experiência de aprendizagem.

Quando se trabalha com ferramentas *online*, há algumas coisas práticas que devem ser consideradas.

Antes de começar, é importante ter a certeza de que todas as pessoas têm acesso às aplicações. Verifique se as pessoas têm uma câmara e um microfone no computador (conforme necessário para ferramentas como o Zoom e o Microsoft Teams) e acesso à Internet para o *workshop*. Se o grupo não estiver habituado a trabalhar *online*, peça para testarem os seus vídeos e som. Pode organizar uma reunião extra mesmo antes do *workshop* para as pessoas testarem os dispositivos e chegue mais cedo se considerar que isto tal necessário para o grupo. Percorra as interações nas ferramentas que está a planear utilizar de forma a resolver qualquer problema logístico com antecedência. Certifique-se de que tem um plano B: a tecnologia pode falhar e é sensato ter canais de comunicação alternativos.

No início do *workshop* pode ser útil rever as ferramentas principais e as suas funções com o grupo se os participantes não estiverem habituados a trabalhar *online*. Durante este encontro inicial, discuta como os e as participantes podem interagir entre si durante o *workshop online*. Pretende que os e as participantes silenciem os seus microfones e levantem a mão quando quiserem dizer alguma coisa? Pense em usar o vídeo para comunicação não verbal também, por exemplo, polegares para cima para um OK ou levantar a mão para votar.

3.3 Energizantes e quebra-gelos

Num ambiente *online*, é importante manter o grupo de participantes com motivação e ativação. Breves momentos energizantes entre métodos de trabalho e perguntas podem ajudar. Dois exemplos são dados abaixo.

Método: *Caça ao necrófago*

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

The European Commission's 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.

Pedir aos e às participantes para irem buscar um objeto específico à sua casa, num determinado período de tempo (usar um temporizador) e para o apresentarem em frente da câmara. Por exemplo: um objeto na sua casa que acreditem que possa ter grande utilidade para a personagem no jogo, ou uma lembrança das suas últimas férias favoritas. Quando o temporizador parar, pode fazer pequenas conversas sobre os objetos ou pedir às pessoas para escreverem no *chat* porque os escolheram.

Método: *Contar até 20*
Pedir ao grupo para contar até 20 (ou mais, dependendo do tamanho do grupo). Por sua vez, todas as pessoas têm de dizer um número e só pode falar um/a participante de cada vez. Quando duas pessoas falam ao mesmo tempo, o grupo tem de começar a contar novamente desde o início.

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

The European Commission's 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.

4. Validação e certificação

O significado de validar e certificar a aprendizagem informal e não formal é cada vez mais reconhecido. Resumos sobre o estado da discussão e da prática nos países parceiros do STEP_UP podem ser encontrados na área do/a formador/a.

4.1 Validação de experiências de aprendizagem informal e não formal

Métodos e ferramentas de validação comparativamente comuns são o desempenho ou monitorização do progresso por facilitadores/as ou mentores/as, diários (ambos no caso de métodos educacionais a longo prazo), testes escritos, ou discussões de grupo sobre novos conhecimentos adquiridos. Além disso, para avaliações *ex-ante* e *ex-post*, os questionários preenchidos antes e depois de uma formação podem indicar que conhecimentos foram adquiridos, até que ponto e se as expectativas foram cumpridas numa medida suficiente. Um formulário de autoavaliação também pode servir para refletir sobre as competências que foram adquiridas e os pares também podem ser avaliados com o apoio mútuo do progresso da aprendizagem em tópicos específicos. Por vezes, é aconselhável deixar passar algum tempo e deixar que os e as participantes tomem consciência dos efeitos duradouros.

Uma abordagem de validação estruturada é a "Kompetenznachweis international" para jovens participantes em projetos internacionais, que documenta sistematicamente as competências que adquiriram e demonstraram individualmente; contudo, as organizações que gerem estes projetos necessitam de formadores/as com formação adequada, antes de poderem aplicar o sistema de forma apropriada (https://ijab.de/en/resources-for-practitioners/nachweise-international-greater-visibility-for-community-engagement). Outra abordagem com foco em jovens voluntários/as em campos de trabalho internacionais, é o método I'VE e a ferramenta digital para a validação de competências que foi desenvolvida no projeto I'VE Erasmus+ (http://www.ive-experienced.eu/the-system-outputs/). Algumas sugestões visionárias e não convencionais incluem *role plays*, ferramentas *online*, o método *world cafe*, ou vídeos. Os benefícios do reconhecimento de competências adquiridas num processo de aprendizagem informal ou não formal são raramente colocados em dúvidas. Certificados, diplomas, recomendações ou cartas de avaliação podem proporcionar vantagens nas candidaturas a estágios, bolsas de estudo e empregos, e podem reforçar a autoestima geral dos e das participantes. Num inquérito entre participantes sobre medidas educacionais, também sugeriram ações no LinkedIn para assegurar que as competências são aprovadas. Vídeos, listas de participantes (que concordam com a publicação) e artigos sobre a medida educativa informariam os/as empregadores/as que andam à procura de candidatos/as (http://www.ive-experienced.eu/wp-content/uploads/2016/05/IVE-Field-Research-Report-Output-2-LAST.pdf)

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union
The European Commission's 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.

Muitos dos meios de validação mencionados acima não são apropriados para transferir para o projeto BIG, devido aos conteúdos e formatos do *workshop*, assim como à composição dos e das participantes. O projeto necessita de uma abordagem personalizada que tenha em conta o facto de que jogar um jogo *online* é o coração do *workshop*.

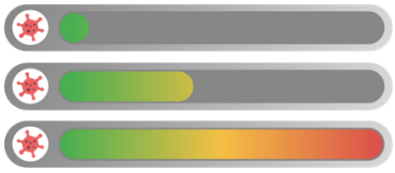
A validação das experiências de aprendizagem nos *workshops* STEP_UP engloba dois elementos:

- O sistema de pontuação do jogo de aprendizagem
- A autoavaliação das experiências de aprendizagem pelos participantes do *workshop*

No que respeita ao sistema de pontuação do jogo, o objetivo do jogo STEP_UP é contribuir para adotar as melhores decisões em eventos específicos durante uma pandemia. O desempenho do/a jogador/a será visível no ecrã através da "barra de controlo de propagação COVID-19" e do "gráfico de bem-estar da sociedade".

O "gráfico do bem-estar da sociedade" é um semicírculo com um ponteiro que roda do vermelho para o verde, dependendo do grau de satisfação social com as medidas tomadas à medida que os/as jogadores/as vão passando pelo jogo. À medida que este valor aumenta, o coração no centro torna-se mais avermelhado, o que significa maior bem-estar.

A "barra de controlo de propagação COVID-19" varia entre o verde e o vermelho. O valor mais baixo está em verde, o que indica um bom controlo do vírus. O valor mais alto será em vermelho, o que significa que o vírus está a espalhar-se demasiado, uma situação negativa.



Estas barras têm três cores (vermelho, amarelo e verde) para que os/as jogadores/as possam visualizar o nível de bem-estar social e ver se a ilha está livre do vírus. A barra de propagação do vírus tornar-se-á mais verde quando os/as jogadores/as ganharem mais pontos em relação ao controlo da pandemia. A barra ficará amarela a meio, e vermelha em situações em que os/as jogadores/as não ganham pontos e se encontram numa situação crítica.

Para além das barras, serão dadas recompensas pelos minijogos, sob a forma de diamantes. Estes diamantes podem ser utilizados para comprar itens a cada cinco cenas (modo

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union
The European Commission's 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.

cronológico), ou para comprar itens no final do jogo, como prémios por jogar com sucesso e fichas para motivar amigos e colegas a jogar também.

Após cinco cenas, os e as participantes chegam a uma moldura que diz: “Até agora, tem sido de grande ajuda! Mas será isto suficiente para conter a propagação do vírus? Vamos ver quantos diamantes tem! Se tiver diamantes suficientes, pode pagar algumas medidas extra para melhorar as condições na ilha STEP_UP”.

Depois de indicar a pontuação, é pedido ao/à jogador/a: “Devemos ir à loja e ver o que se pode comprar?”.

Na loja: “Aqui pode usar diamantes para comprar diferentes medidas que o ajudarão a melhorar o resultado. Tem 2 opções, uma mais barata e outra mais cara, dependendo dos diamantes que tiver". A escolha das opções é combinada com informação contextualizada sobre boas práticas. Informações detalhadas sobre recompensas ao jogar por ordem cronológica podem ser encontradas na área do/a formador/a.

Nos *workshops* STEP-UP, apenas cenas selecionadas serão normalmente reproduzidas, de modo a que as opções de compra de medidas de apoio não sejam de relevância prática imediata. Contudo, o típico sistema de validação baseado no jogo, através de recompensas, pode ser utilizado pela pessoa facilitadora para encorajar os e as participantes a continuar a jogar após o curso.

Dada a abordagem lúdica global dos *workshops* STEP_UP, a recolha de experiências de aprendizagem individuais deve também ter lugar num contexto leve e comunicativo e não incluir, por exemplo, testes escritos sobre ganhos de conhecimento. O Capítulo 2.3 “Sessão de encerramento” sugere conteúdos e formas de reflexão e autoavaliação do progresso da aprendizagem. As respostas aos tópicos que foram tratados refletem também o sucesso geral do *workshop*. Facilitadores/as orientados/as para a qualidade utilizarão estas respostas para tirar conclusões para potenciais melhorias de futuros *workshops*.

4.2 Certificação de experiências de aprendizagem informal e não formal

Os benefícios do reconhecimento de competências adquiridas num processo de aprendizagem informal ou não formal também são cada vez mais reconhecidos. Certificados, diplomas, recomendações ou cartas de avaliação podem proporcionar vantagens nas candidaturas a estágios, bolsas de estudo e empregos, e aumentar a autoestima geral dos e das participantes.

Por este motivo, o STEP_UP fornecerá opções de certificação, em três níveis complementares, que serão ajustadas ao quadro de cada país parceiro:

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union
The European Commission's 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.

Os/As jogadores/as individuais terão a oportunidade de imprimir a sua carta de recomendação pessoal anotando os tópicos sobre os quais trabalharam e adquiriram conhecimentos, sob a forma de um relatório de progresso. Isto funcionará como uma autodeclaração, com a possibilidade de ser acrescentado a um CV pessoal, mas também sob a forma de um painel de bordo visualmente apelativo que pode ser partilhado pelo/a jogador/a, por exemplo, nas redes sociais, para encorajar amigos e amigas, motivar uma competição saudável e divulgar o jogo.

Para os/as participantes de *workshops* - uma forma de verificar as experiências de aprendizagem de baixo limiar é emitir uma declaração de participação após frequentarem um *workshop* STEP_UP. Esta prova pode ser entregue aos/às formandos/as por todas as entidades de educação de pessoas adultas com modelos a serem encontrados na área do/a formador/a na plataforma de aprendizagem. Podem ser adaptados a condições particulares, e os resultados da aprendizagem podem ser registados, uma vez que se concentram nos objetivos de aprendizagem das unidades particulares no capítulo 2.2 e nas cenas que foram efetivamente trabalhadas.

Para os e as participantes em formação formal, os organismos de educação de adultos/as institucionalizados podem expandir o valor da declaração de participação, se forem formalmente acreditados/as, aderindo a um quadro global para o reconhecimento de competências, de acordo com as suas próprias regras e esquemas nacionais. Para estes casos, se o STEP_UP foi integrado num curso de formação formal, fornecemos um modelo de certificado que pode ser complementado por um dos instrumentos mais comuns e aceites na Europa, que é o Europass.

Os/As utilizadores/as podem criar um perfil gratuito com o Europass e registar todas as suas competências, qualificações e experiências num único local seguro e *online*. Os/As utilizadores/as podem registar todo o seu trabalho, experiências de educação e formação, competências linguísticas, competências digitais, informação sobre projetos, experiências de voluntariado, e realizações. Assim, o Suplemento ao Certificado Europass, que pode ser adicionado a um certificado, é um benefício considerável para o/a destinatário/a. Mais detalhes e um *link* para os modelos nacionais oficiais podem ser encontrados aqui. Os

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union
The European Commission's 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.

modelos nacionais para o Suplemento ao Certificado Europass também podem ser encontrados na secção de certificados na plataforma de aprendizagem STEP_UP.

As Credenciais Digitais são uma das ferramentas do Europass. As Credenciais Digitais Europeias para aprendizagem são declarações emitidas por uma organização e dirigidas a aprendentes, podendo incluir diplomas, transcrições de registos, créditos e uma grande variedade de outros tipos de certificados de realização de aprendizagem. São multilingues e assinados com um selo eletrónico único. Isto permite às instituições de educação e formação autenticar, validar e reconhecer facilmente credenciais de qualquer tamanho ou forma. Entregam-se ao formando/a em questão, certificando a sua aprendizagem no sentido mais lato da palavra. Podem ser atribuídas para educação formal, formação, cursos *online*, experiências de voluntariado e muito mais

Entidades que fornecem serviços de educação e formação podem reduzir a sua carga administrativa e os custos para a emissão de credenciais, ao mesmo tempo que aceleram os procedimentos de emissão ao entrarem na era digital.

No entanto, existem algumas condições prévias a serem cumpridas por quem emite o Credenciais Digitais Europass. Para a emissão das credenciais, o organismo de educação de pessoas adultas necessita de obter um selo eletrónico qualificado. Uma ferramenta fornecida pela Comissão Europeia assegurará que tudo seja devidamente configurado. Subsequentemente, um tutorial dá informação sobre como preparar os dados. Informação por escrito também pode ser encontrada aqui. O Criador de Credenciais *Online* permite que os dados sejam introduzidos por completo através do *browser*. Se todos os dados sobre as credenciais estiverem preparados, o ficheiro é carregado. Os dados são, então, revistos e selados digitalmente. Os/As destinatários/as são informados/as por email, e as credenciais são enviadas para a sua carteira *online*, se disponível.

As Credenciais Digitais Europass usam padrões abertos e estão totalmente alinhadas com as estruturas e instrumentos familiares da UE, como o Quadro Europeu de Qualificações para a Aprendizagem ao Longo da Vida (EQF), outra ferramenta Europass.

O Quadro Europeu de Qualificações é uma aprendizagem baseada em resultados e cobre todos os tipos e todos os níveis de qualificações para clarificar o que uma pessoa sabe, compreende e é capaz de fazer. O nível aumenta de acordo com o nível de proficiência. O nível 1 é o nível mais baixo e o 8 o mais alto. Ligando o EQF de perto aos quadros de

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union
The European Commission's 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.

qualificações nacionais, um mapa abrangente de todos os tipos e níveis de qualificações na Europa pode ser fornecido.

- Os oito níveis do EQF definem:
  - Conhecimento como teórico e/ou factual;
  - Habilidades como habilidades cognitivas (envolvendo o uso de pensamento lógico, intuitivo e criativo) e habilidades práticas (envolvendo destreza manual e o uso de métodos, materiais, ferramentas e instrumentos);
  - Responsabilidade e autonomia como a capacidade de quem está a aprender para aplicar conhecimentos e habilidades de forma autónoma e responsável.

	Conhecimento	Habilidades	Responsabilidade e autonomia
Nível 1	Conhecimentos gerais básicos	Competências básicas necessárias para realizar tarefas simples	Trabalhar ou estudar sob supervisão direta num contexto estruturado
Nível 2	Conhecimento factual básico de um campo de trabalho ou estudo	Competências cognitivas e práticas básicas necessárias para usar a informação relevante para realizar tarefas e para resolver problemas de rotina usando regras e ferramentas simples	Trabalhar ou estudar sob supervisão com alguma autonomia
Nível 3	Conhecimento de factos, princípios, processos e conceitos gerais, num campo de trabalho ou estudo	Uma gama de habilidades cognitivas e práticas necessárias para realizar tarefas e resolver problemas através da seleção e aplicação de métodos básicos, ferramentas, materiais e informação	Assume a responsabilidade de completar tarefas no trabalho ou no estudo; na resolução de problemas, adapta o próprio comportamento às circunstâncias
Nível 4	Conhecimentos factuais e teóricos em contextos amplos dentro de um campo de trabalho ou estudo	Uma gama de habilidades cognitivas e práticas necessárias para gerar soluções para problemas específicos de um campo de trabalho ou estudo	Exercer a autogestão dentro das diretrizes dos contextos de trabalho ou estudo que são normalmente previsíveis, mas que estão sujeitos a mudanças; supervisionar o trabalho de rotina de outras pessoas, assumindo alguma responsabilidade pela avaliação e melhoria das

The European Commission's 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.

			atividades de trabalho ou estudo
Nível 5	Conhecimento abrangente, especializado, factual e teórico dentro de um campo de trabalho ou estudo e uma consciência dos limites desse conhecimento	Uma gama abrangente de habilidades cognitivas e práticas necessárias para desenvolver soluções criativas para problemas abstratos	Exercitar a gestão e supervisão em contextos de trabalho ou atividades de estudo onde há mudanças imprevisíveis; rever e desenvolver o seu desempenho e de outras pessoas
Nível 6	Conhecimento avançado de um campo de trabalho ou estudo, envolvendo uma compreensão crítica de teorias e princípios	Competências avançadas, demonstrando domínio e inovação, necessárias para resolver problemas complexos e imprevisíveis num campo especializado de trabalho ou estudo	Gerir atividades ou projetos técnicos ou profissionais complexos, assumindo a responsabilidade de tomar decisões em contextos imprevisíveis de trabalho ou estudo; assumir a responsabilidade de gerir o desenvolvimento profissional de indivíduos e grupos
Nível 7	Conhecimento altamente especializado, alguns dos quais se encontram na vanguarda do conhecimento num campo de trabalho ou estudo, como base para o pensamento original e/ou pesquisa; Consciência crítica das questões de conhecimento num campo e na interface entre diferentes campos	Competências especializadas de resolução de problemas necessárias na investigação e/ou inovação, a fim de desenvolver novos conhecimentos e procedimentos e integrar conhecimentos de diferentes áreas	Gerir e transformar contextos de trabalho ou estudo que são complexos, imprevisíveis e exigem novas abordagens estratégicas; assumir a responsabilidade de contribuir para o conhecimento e prática profissional e/ou para rever o desempenho estratégico das equipas
Nível 8	Conhecimento mais avançado de um campo de trabalho ou estudo e na interface entre campos	As competências e técnicas mais avançadas e especializadas, incluindo síntese e avaliação, necessárias para resolver problemas críticos na investigação e/ou inovação e para ampliar e redefinir o conhecimento ou a prática profissional existente	Demonstrar autoridade substancial, inovação, autonomia, integridade académica e profissional e compromisso sustentado com o desenvolvimento de novas ideias ou processos na vanguarda dos contextos de trabalho ou estudo, incluindo a investigação

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

The European Commission's 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.

Fonte: https://europa.eu/europass/en/description-eight-eqf-levels

Dependendo do conhecimento inicial dos e das participantes do *workshop* BIG, os seus resultados de aprendizagem irão variar entre os níveis 1 e 3.

O EQF está ligado à Aplicação do Quadro Europeu de Qualificações (QEQ). Se a organização que dirige o *workshop* preferir este quadro de referência, este pode ser consultado aqui.

Dada a sua flexibilidade e acrescentando às abordagens já existentes, as chamadas "microcredenciais" são suscetíveis de aumentar a sua importância no futuro. As microcredenciais também podem ser concebidas e entregues por uma variedade de organizações em muitos cenários diferentes de aprendizagem formal, não formal e informal. Em Dezembro de 2020, a Comissão Europeia (Educação, Juventude, Desporto e Cultura) lançou o relatório final sobre uma abordagem europeia às microcredenciais como prova dos resultados de aprendizagem que um aprendente adquiriu após uma curta experiência de aprendizagem[5] .

O desenvolvimento das microcredenciais foi ainda anunciado na Resolução do Conselho sobre um quadro estratégico para a cooperação europeia em educação e formação para o Espaço Europeu da Educação e mais além (2021-2030), na Agenda Europeia de Competências e no Plano de Ação para a Educação Digital (2021-2027).

[5] https://education.ec.europa.eu/sites/default/files/document-library-docs/european-approach-micro-credentials-higher-education-consultation-group-output-final-report.pdf

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

The European Commission's 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.