



Manual Tutor
Nível Introdutório Social

PM

thrive

Using Interactive Infographics to Build
Social and Civic Competences of
Migrant Women



Manual do Tutor THRIVE

O objetivo deste pequeno manual é apoiá-lo, como educador, formador ou mediador para usar as Infográficos interativos no projeto THRIVE com mulheres migrantes ou países terceiros. Ao desenvolver estas Infográficos interativos, o foco tem sido apoiar as mulheres migrantes ou nacionais de países terceiros na sua Integração Cívica, Social e Económica no seu país de acolhimento.

Através do projeto THRIVE, desenvolvemos um conjunto de 36 Infográficos interativos – para abordar a Integração Cívica, Social e Económica das mulheres migrantes no seu novo país.

Este manual irá ajudá-lo a usar um destes Infográficos interativos no seu trabalho com mulheres migrantes e nacionais de países terceiros. Neste pequeno manual, será apresentado o que é um infográfico interativo, um pouco sobre o tema que está sendo abordado neste Infográfico interativo e vai então obter uma visão sobre as atividades que estão incorporadas neste Infográfico e algumas orientações sobre como eles podem ser usados melhor num grupo de mulheres migrantes ou nacionais de países terceiros.

Este pequeno manual aborda uma Infográfico interativo desenvolvido para apoiar as mulheres migrantes e nacionais de países terceiros que estão a tentar construir as suas principais competências em relação à inteligência cultural.

O que é uma Infográfico interativo?

Um Infográfico Interativo é uma experiência educativa envolvente para os alunos. Os Infográficos consistem em materiais de aprendizagem que envolvem o utilizador a "interagir" com a informação. As Infográficos interativos THRIVE são compostas por recursos digitais que são incorporados no cartaz infográfico através da utilização de códigos QR. Se clicar nos códigos QR nesta Infográfico, encontrará uma gama de materiais de aprendizagem digital, incluindo vídeos educativos, artigos de revistas online, salas de fuga educacional online, fugas digitais, jogos, quizzes, WebQuests. O infográfico é apresentada como um cartaz com códigos





QR. Se pesquisar cada código QR, verá que está ligado a um dos recursos de aprendizagem digital listados acima. Desta forma, um simples cartaz pode ser trazido à vida e transformado num recurso educativo que pode usar com mulheres migrantes e nacionais de países terceiros ou alunos de EFP.

Através da utilização de uma Infográfico interativo, pode garantir que as mulheres migrantes e nacionais de países terceiros possam envolver-se com materiais de educação num local que se adequa a uma pausa para café, ou quando se aguarda que comece uma reunião ou aula – onde quer que as mulheres migrantes e nacionais de países terceiros podem ver o Infográfico, podem aceder aos materiais de aprendizagem nele incorporados. É, por esta razão, que é importante que as Infográficos sejam impressos e expostos em locais acessíveis a mulheres migrantes e nacionais de países terceiros onde terão a oportunidade de se envolverem com os materiais de aprendizagem. Além disso, sugerimos que exiba estas Infográficos em locais de aviso comunitário, em centros comunitários, bibliotecas e outros centros de informação na sua comunidade, onde os alunos podem aceder aos conteúdos de aprendizagem digital incorporados no cartaz.

As Infográficos também podem ser usadas numa sessão facilitada através da aprendizagem em sala de aula. Discutiremos este uso para as Infográficos neste manual.

Introdução ao tema:

A ordem social é fundamental para todas as sociedades. A ordem social é o arranjo social típico e habitual de um grupo, em que os membros da sociedade baseiam as suas ações. As "normas sociais" estabelecem as orientações básicas para os papéis que devemos desempenhar e como interagimos com os outros. Por exemplo, existem algumas saudações específicas que se aplicam a situações sociais formais ou informais. A integração das mulheres migrantes e nacionais é essencial para melhorar a sua qualidade de vida, bem como desbloquear todo o seu potencial e integrar-se plenamente na comunidade e compreender as normas sociais e as peças ambientais cruciais a alcançar.





Conhecer os Recursos:

Nesta secção, vamos fornecer-lhe uma breve introdução aos recursos digitais e atividades que incorporamos nesta Infográfico interativo, e também lhe daremos algumas dicas e sugestões de como estes podem ser usados para desenvolver a integração cívica, social e económica de mulheres migrantes ou nacionais de países terceiros.

O que está descrito no Vídeo?

O vídeo explicativo aborda uma introdução ao ambiente social de Portugal, como a hospitalidade portuguesa, saudações para diferentes contextos sociais em situações formais e informais. Dá exemplos de situações sociais e diferenças de género nas saudações.

Para utilizar este Vídeo com mulheres migrantes ou nacionais de países terceiros num grupo ou numa sessão de formação, pode decidir usá-lo como uma introdução à atividade antes de entregar a atividade Digital Breakout, Sala de Fuga Educacional Online e/ou WebQuest com o seu grupo de alunos ou migrantes. A utilização do vídeo deste modo dará aos alunos ou migrantes uma visão curta, mas geral e detalhada do tema, e eles vão começar a aprender alguns dos principais vocabulários e conceitos de que precisarão, de forma a completar os recursos de aprendizagem baseados em desafios que estão ainda mais incorporados no Infográfico interativo.

O que está descrito no Quiz?

O objetivo deste questionário é testar o aluno em diferentes contextos sociais em Portugal, e a inteligência cultural. Aborda o tema da inteligência cultural e como abraçar diferentes sinais de linguagem cultural e compreender diferentes origens culturais. Como formador/a que trabalha para ajudar a envolver mulheres migrantes marginalizadas e vulneráveis e nacionais de países terceiros, especialmente em áreas politicamente difíceis, na sua integração social, cívica e económica no seu novo país, é importante que garanta que este questionário seja concluído pelos alunos antes de iniciarem os recursos de aprendizagem baseados no desafio





contidos nesta Infográfico interativo. Isto permitir-lhe-á avaliar se o nível e a complexidade dos recursos contidos nesta Infográfico interativo são adequados às necessidades do aluno.

Este questionário consiste em 10 questões, que podem ser utilizadas para avaliar as competências de nível básico, no que diz respeito às soft skills para migrantes e nacionais de países terceiros, para facilitar a inclusão e integração em Portugal.

Dependendo do desempenho do aluno neste quiz, pode então aconselhar o aluno a completar as atividades de aprendizagem baseadas em desafios a partir de um dos outros níveis: Nível Básico, Social ou Cívico. Além disso, também pode aconselhar se os alunos devem completar os recursos de aprendizagem baseados em desafios de forma autónoma, como parte de um pequeno grupo de aprendizagem, por pares, ou diretamente com o seu apoio e instrução.

O que é uma Fuga Digital ou uma Sala de Fuga Educacional Online e como pode usá-la?

Uma Fuga Digital ou uma Sala de Fuga Educacional Online são tipos de recursos semelhantes. Ambos são recursos de aprendizagem baseados em desafios – na medida em que colocam os alunos com um conjunto de desafios que precisam de resolver, utilizando as suas capacidades de pensamento crítico, para poderem progredir para o próximo nível e, em última análise, resolverem o desafio global que lhes é colocado. Estes são recursos únicos, que forçam os alunos a refletir sobre os seus conhecimentos e experiências anteriores, avaliam criticamente os desafios que lhes são apresentados, resolvem pistas e puzzles e, em última análise, superam uma série de mini desafios, de forma a progredir. Estes recursos digitais são centrados no aprendiz e envolventes para alunos de todas as idades e habilidades. São construídos usando o Google Forms, e podem ser cronometrados, para que os alunos tenham apenas um tempo definido para resolver os puzzles e desafios que lhes são colocados. Os aprendizes, ou equipas de aprendizes, seguem um único enredo ou cenário ao longo da fuga, encontrando pistas, decodindo códigos, resolvendo puzzles e respondendo a perguntas. O



objetivo de Uma Fuga Digital é ensinar aos alunos sobre um tópico ou tema específico, de uma forma divertida e envolvente.

Esta Fuga Digital aborda a tradução do aperto de mão através das culturas. Aborda-se de diferentes formas de saudar os outros, particularmente interpretando o aperto de mão em todo o mundo.

As Fugas Digitais podem funcionar tanto como uma atividade individual ou em grupo. Pode optar por entregar o Digital Breakout num ambiente de trabalho em grupo, tendo grupos individuais ou pequenos de alunos ou colaboradores a completar os desafios e a desenvolver a sua própria competência em relação a ambientes sociais, normas e inteligência cultural. Se utilizar estes recursos num ambiente de trabalho em grupo, certifique-se de que estabelece um prazo para completar os desafios – isto irá adicionar um ar de competição às sessões de breakout!

O que é que as mulheres migrantes ou nacionais de países terceiros conseguirão?

Ao completar os desafios desta Fuga Digital, as mulheres migrantes ou nacionais de países terceiros alcançarão os seguintes resultados de aprendizagem:

Conhecimento	Competências	Atitudes
<ul style="list-style-type: none">• Conhecimento do ambiente social, económico e normativo em que se vive.• Conceitos básicos do indivíduo, grupo e organização do trabalho.	<ul style="list-style-type: none">• Adaptação a diferentes configurações/ambientes.• Reconhecendo valores sociais e culturais.	<ul style="list-style-type: none">• Disponibilidade para superar preconceitos e compromisso com oportunidades.• Vontade de compreender as regras formais e informais do país de acolhimento.



Questionário:

Uma vez que as mulheres migrantes ou nacionais de países terceiros no seu workshop tenham concluído o Digital Breakout, pode colocar-lhes as seguintes perguntas numa discussão de grupo informal, para que possa avaliar o que aprenderam com esta experiência:

1. Achou esta Fuga útil para explicar o aperto de mão através das culturas?
2. O conteúdo das fugas foi significativo para si de alguma forma?
3. Considera que foi útil compreender mais sobre saudações em diferentes ambientes culturais?

O que é um WebQuest e como pode usá-lo?

Um WebQuest é uma atividade orientada para o inquérito em que a maioria ou toda a informação utilizada pelos alunos é extraída da internet. Os WebQuests são projetados para utilizar bem o tempo dos alunos, para se concentrarem na utilização da informação em vez de procurá-la, e para apoiar o pensamento crítico dos alunos nos níveis de análise, síntese e avaliação. Cada WebQuest tem cinco partes que são consideradas vitais. Estes incluem a introdução, a tarefa, o processo, a avaliação e a conclusão. Para apoiar os alunos no acesso à informação de forma coerente, nos WebQuests THRIVE, o passo processual contém um conjunto de links úteis (Recursos) para apoiar os alunos a completar esse passo durante o processo.

Os WebQuests apresentam um cenário em que um grupo de alunos valoriza e desenvolve os seus conhecimentos e competências de investigação ao mesmo tempo que completa os objetivos apresentados. Os WebQuests desafiam os alunos e, em seguida, fornecem links para fontes fiáveis online onde podem encontrar informações que suportam informação para completar o desafio. Ao fornecer aos alunos estas ligações, o objetivo de um WebQuest é desenvolver uma compreensão mais profunda do tópico que está a ser abordado entre os alunos, porque lhes é pedido que revejam informações de diferentes fontes, analisem o conteúdo e depois se decidam sobre o tema. Os WebQuests também são usados para pedir



aos alunos que desenvolvam os seus próprios projetos ou atividades, por isso assumem a responsabilidade pela sua própria aprendizagem.

Os WebQuests são particularmente úteis para incentivar as mulheres migrantes ou nacionais de países terceiros a desenvolverem as suas competências civis, sociais e económicas fundamentais, porque permitem experiências de aprendizagem autênticas. Com isto, queremos dizer que os alunos são confrontados com um cenário ou problema no mundo real que podem enfrentar no seu dia-a-dia, e são apoiados para encontrar soluções para o resolver. Isto significa que a sua experiência de aprendizagem baseia-se no desenvolvimento de soluções práticas para os problemas que enfrentam, pelo que as suas soluções têm uma aplicação no mundo real. A investigação demonstrou que este é uma das principais motivações para os alunos.

Os WebQuests também permitem que os alunos reflitam sobre as suas próprias competências e habilidades, e para identificar como o que aprenderam através do WebQuest pode ser assimilado no seu próprio conjunto de habilidades e usado para melhorar o seu desenvolvimento pessoal.

No WebQuest "Business Cultures – de norte a sul" o aluno será confrontado com um desafio sobre as diferenças na cultura empresarial. É muito comum encontrar pessoas com diferentes origens culturais, e estar ciente de que muitas vezes conduz a mal-entendidos, mas também pode ter um impacto sério nas nossas carreiras e desafios ao longo da vida.

WebQuests funcionam melhor como pequenas atividades de grupo. Ao completar o WebQuest que está incorporado nesta Infográfico interativo, os alunos devem idealmente trabalhar em grupos de 2-3. Ao desenvolver o WebQuest, não colocamos um prazo para completar o desafio. Dependendo da disponibilidade das mulheres migrantes ou nacionais de países terceiros que completam este desafio, é livre de definir um prazo adequado que seja realista e adequado para os alunos com quem está a trabalhar.





Para completar o desafio, os alunos precisarão de acesso à internet, acesso a um portátil, PC ou dispositivo e uma cópia impressa do WebQuest para que possam trabalhar através dos desafios e dos passos no processo por si só. Os alunos devem trabalhar em colaboração nesta tarefa, mas independentes da sua instrução; por isso, é importante que esteja lá para supervisionar o que estão a fazer, mas que não se envolva na forma como completam o desafio. Através do WebQuest, os alunos devem desenvolver a sua própria compreensão dos tópicos abordados, por isso é importante que tenham espaço e liberdade para dar sentido ao tema para si mesmos.

O que é que os alunos vão conseguir?

Ao completar os desafios neste WebQuest, os alunos alcançarão os seguintes resultados de aprendizagem:

Conhecimento	Competências	Atitudes
<ul style="list-style-type: none">• Conhecimento do ambiente social, económico e normativo em que se vive.• Conceitos básicos do indivíduo, grupo e organização do trabalho.	<ul style="list-style-type: none">• Adaptação a diferentes configurações/ambientes.• Reconhecendo valores sociais e culturais.	<ul style="list-style-type: none">• Disponibilidade para superar preconceitos e compromisso com oportunidades.• Vontade de compreender as regras formais e informais do país de acolhimento.

Questionário:

Uma vez que as mulheres migrantes ou nacionais de países terceiros no seu workshop tenham completado os desafios como parte do WebQuest, pode colocar-lhes as seguintes questões numa discussão informal em grupo, para que possa avaliar o que eles aprenderam embora esta experiência:





- Como classificaria a experiência de mais? Gostaste de aprender através da conclusão de um desafio WebQuest?
- Gostou do cenário? Acha que esta é uma forma envolvente de aprender culturas de negócios diferentes? Porquê?
- Ficou feliz com o projeto final do infográfico que preparou?

(É importante que, através destas questões, os alunos sejam encorajados a refletir sobre o que aprenderam e podem aplicar este novo conhecimento à sua situação atual.)



thrive

Using Interactive Infographics to Build
Social and Civic Competences of
Migrant Women



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."
Project Number: 2020-1-FR01-KA204-080239