



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

**EDUKINO Project:**  
2020-1-FR01-KA227-SCH-095474

# METODOLOGIA PARA A INCLUSÃO DE CRIANÇAS E JOVENS EM SITUAÇÃO DE VULNERABILIDADE, A PARTIR DA EDUCAÇÃO AUDIOVISUAL



Afeji  
Hauts-de-France



aproximar  
Associação de Apoio à Criança, à Juventude e à Família

CPIP  
Creative & Professional  
Innovation in your Generation

NO PLACE  
PRODUCTIONS  
CHALLENGING THE STATUS QUO  
#NPP

CINEMA  
L'ÉCRAN  
DES  
ÉTUDIANTS

cinéligue  
Centre de Recherche et de Formation  
à l'Éducation Audiovisuelle



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

2

# METODOLOGIA PARA A INCLUSÃO DE CRIANÇAS E JOVENS EM SITUAÇÃO DE VULNERABILIDADE, A PARTIR DA EDUCAÇÃO AUDIOVISUAL

---

*EDUKINO: Promover a educação audiovisual como ferramenta para a inclusão de crianças em situações de maior vulnerabilidade e com passado migratório*



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

3

**PARCEIROS:**

AFEJI (promotor)

CPIP - CENTRUL PENTRU PROMOVAREA  
INVATARII PERMANENTE TIMISOARA  
ASOCIATIA

ASSOC- Asociatia Profesionala  
Neguvernamentala de Asistenta Sociala

NPP - No Place Productions

Aproximar- Cooperativa de Solidariedade  
Social, CRL

CinéLigue Hauts-de-France

L'Univers Cité

**AUTORIA:**

Aproximar- Cooperativa de Solidariedade  
Social, CRL

Teresa Sousa

Anastasia Sirbu

Tiago Leitão (Coordenação)

**CONTRIBUTOS:**

Parceria Edukino

**AGRADECIMENTOS:**

N/A

**DATA DE PUBLICAÇÃO**

2023



## Índice

Introdução .....	5
Metodologia .....	7
Etapa 1: Compreender (o contexto).....	8
1. Identificação de necessidades.....	8
2. Exercício de Mapeamento sobre Educação Audiovisual.....	9
3. Combinar e Mobilizar recursos .....	9
Etapa 2: Desenhar e Planear .....	10
4. Plano de Ação SMART .....	10
5. Quadro de Decisões e Responsabilidades.....	11
6. Avaliação Inicial para os Profissionais .....	12
Etapa 3: Mobilizar a Comunidade Educativa.....	13
7. Avaliação geral .....	13
8. Saber mais sobre os pais .....	14
Etapa 4: Implementação do Programa de Educação Audiovisual.....	16
9. Storytelling – O Meu Guião.....	17
10. Brainstorm.....	18
11. Mapa da Empatia .....	18
12. Auto-Imagem e Representação nos Média.....	19
13. Escrita Interativa de um Guião .....	20
14. Storyboard.....	21
15. Registos Fotográficos .....	22
Etapa 5: Avaliar (Avaliação de Impacto).....	23
Referências .....	24
Anexos .....	25
Anexo I.....	25
Anexo II.....	27
Anexo III.....	29
Anexo IV .....	31
Anexo V .....	33



## Introdução

- A iniciativa Edukino

O EDUKINO é uma iniciativa financiada pelo programa Erasmus+ para fornecer as ferramentas para a aplicação de Educação audiovisual a crianças e jovens em circunstâncias vulneráveis/migratórias. O projeto reúne especialistas de várias áreas de vários países europeus, permitindo que o recurso seja transversal e utilizável numa variedade de contextos e circunstâncias.

5

A iniciativa Edukino surge como resposta a um conjunto de barreiras que as crianças em contexto de maior vulnerabilidade e/ou em contexto migratório enfrentam no acesso a determinados recursos – e cujas dificuldades foram ainda mais agravadas no período de confinamento provocado pela Covid19:

- Acesso a ferramentas digitais e à internet;
- Assistência no ensino em casa: analfabetismo, dificuldades no acesso à linguagem, analfabetismo digital, pais com pouca ou nenhuma escolaridade;
- Acesso à vida cultural e artística: pouco conhecimento dos lugares e atividades disponíveis na zona de residência, dificuldades em apresentar-se em determinados locais (medo do julgamento, rejeição, medo de que seja um evento pago);
- Capacidade crítica sobre notícias, meios de comunicação e outras imagens, em geral. É ainda fundamental que as crianças estejam conscientes das implicações da sua representação em esferas públicas.

O EduKino foi, assim, concebido para responder a um conjunto de necessidades identificadas e promover o desenvolvimento de competências individuais, junto das crianças. A cooperação intersectorial e transnacional é fundamental para garantir o sucesso da iniciativa, uma vez que todos os parceiros do projeto contribuem com as suas experiências que permitem responder às necessidades de uma forma integrada e complexa.

- IO2- Programa de Educação Audiovisual

A educação audiovisual surge nos dias de hoje como uma ação necessária quando se trabalha com um público jovem, cada vez mais confrontado com a produção e difusão de imagens no seu dia-a-dia que são produzidas não só por profissionais, mas também por pessoas individuais. É então necessário sensibilizá-los para a produção de imagens, para a construção de discursos através de imagens, para serem críticos em relação à sua produção e para perceberem quem as faz e como são produzidas.

A educação audiovisual pode ser uma forma divertida e útil de promover a integração de grupos mais vulneráveis (como a população migrante) nas sociedades de acolhimento. O presente recurso procurará fornecer aos profissionais que trabalham diretamente com crianças provenientes de contextos mais vulneráveis e/ou migratórios ferramentas para implementar a educação audiovisual na sua atuação profissional. Capacitar os alunos com competências relacionadas com a produção

de imagens beneficiará a sua integração, dando-lhes ferramentas essenciais para serem atores proativos neste processo. Estas competências permitem-lhes ter uma voz ativa e comunicar ao longo do seu percurso, sensibilizando para estas situações mais frágeis. Além disso, este programa criará um espaço seguro para a partilha de experiências, o que, por si só, constitui uma estratégia de apoio a estas crianças.

Estas crianças enfrentam barreiras técnicas e sociais acrescidas para aceder às ferramentas que lhes permitam ser ativos na produção de imagens e na representação de si próprios nas esferas públicas. Os programas são normalmente concebidos para servir a um número amplo de pessoas. O resultado prático é que as pessoas que já são marginalizadas não encontram nestes programas as respostas para os seus problemas. Por outro lado, quem implementa estes programas enfrentam também dificuldades acrescidas para chegar a estes públicos e adaptar-se ao seu contexto: pouca utilização/conhecimento da Internet e de ferramentas digitais, por vezes analfabetismo, promiscuidade em casa, dificuldades em dedicar-se a uma educação contínua, etc.

O nosso objetivo é, portanto, desenvolver uma abordagem de educação audiovisual que seja modelada para as questões enfrentadas pelas crianças em situação de vulnerabilidade. Isto passa por uma metodologia que tem em consideração as barreiras técnicas deste público, mas também que prevê um conteúdo e um formato que tenham significado e propósito para as crianças no seu dia-a-dia. Adicionalmente, esta metodologia pode funcionar como um mecanismo de sensibilização de professores e outros atores escolares e comunitários, que desempenham um papel importante no processo de desenvolvimento das crianças. Capacitar estes atores e dotá-los de ferramentas para implementar programas de educação audiovisual, com as crianças e jovens, é uma forma de promover uma atitude mais inclusiva nas escolas e nas comunidades.

- A quem e a que se destina esta metodologia?

Este guia destina-se a apoiar os profissionais que trabalham diretamente com crianças provenientes de meios vulneráveis (por exemplo, crianças migrantes), para os apoiar na implementação de programas de educação audiovisual no seu currículo.

A educação pode ser uma porta de entrada para uma maior inclusão e integração na sociedade de acolhimento. A parceria Edukino vê a educação audiovisual como uma ponte para a inclusão dos alunos abrangidos pela iniciativa.

A integração social dificilmente é garantida apenas com políticas de integração.

O papel dos educadores, mediadores e outros profissionais que trabalham diretamente com o grupo-alvo é crucial.

Esta metodologia foi desenvolvida para orientar os profissionais do setor da educação (professores, mediadores, conselheiros académicos, coordenadores); do setor médico-social (assistentes sociais, mediadores, educadores, coordenadores); do setor cultural (mediadores, animadores, coordenadores, artistas); e outros profissionais que trabalham diretamente com crianças em situação de precariedade ou de migração, sobre como planear e implementar as atividades de educação audiovisual da iniciativa Edukino. Esta metodologia foi concebida tendo em conta a literatura e as boas práticas existentes. Esta metodologia é uma ferramenta para complementar o processo de implementação do Programa de Educação Audiovisual do Edukino. Assim, é importante, antes de utilizar esta ferramenta, efetuar uma avaliação inicial dos recursos disponíveis (materiais; conhecimentos; profissionais) para o sucesso da aplicação deste programa.



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

## Metodologia

- Como utilizar este guia:

Esta metodologia está dividida em 5 etapas:

- **Etapa 1: Compreender** o contexto da instituição de ensino
- **Etapa 2: Desenhar e planear** (avaliação de recursos)
- **Etapa 3: Mobilizar** a comunidade de aprendizagem (reunião com outros profissionais para apoiar na implementação do programa)
- **Etapa 4: Implementar** (programa de Educação Audiovisual)
- **Etapa 5: Avaliar** (avaliação de impacto)

Estes capítulos correspondem a um conjunto de etapas que devem ser seguidas quando se pretende implementar o Programa de Educação Audiovisual. O programa foi estruturado para ser facilmente integrado no currículo escolar. No entanto, é importante ter em consideração os requisitos definidos e avaliar os recursos disponíveis para que a sua implementação seja bem-sucedida.

## Etapa 1: Compreender (o contexto)

A primeira etapa desta metodologia consiste em identificar as necessidades das crianças em termos de recursos audiovisuais para promover a inclusão, avaliando as suas necessidades e características específicas e ainda o nível de competências audiovisuais. De seguida, é apresentado um recurso que permite compreender que tipo de ferramentas audiovisuais os profissionais estão já a utilizar no seu dia-a-dia para promover a inclusão. Assim, começa-se por identificar essas ferramentas, bem como a razão pela qual são consideradas adequadas. De seguida, é possível refletir sobre outras ferramentas que considera úteis, mas às quais não tem acesso e o que seria necessário mobilizar – que atores – para que esse acesso se tornasse possível. O objetivo é promover uma reflexão em torno da cooperação intersectorial entre os principais atores que poderiam prestar apoio relativamente a este propósito (por exemplo, museus, escolas, associações de teatro, professores de arte, etc.).

### 1. Identificação de necessidades

Nesta ferramenta, é proposto que o educador identifique as principais características e necessidades das crianças com quem trabalha, bem como as suas competências audiovisuais, em termos gerais. Se tiver dificuldades em fazer esta atividade em grupo, a ferramenta pode ser aplicada junto de diferentes crianças. Assinale a opção que melhor corresponde ao acesso ou falta de acesso que as crianças têm à tecnologia e às ferramentas audiovisuais e explique por que razão assinalou uma determinada opção.

#### COMPETÊNCIAS AUDIOVISUAIS

	<p>Pouco competente <span style="float: right;">Muito competente</span></p> <p>0      25      50      75      100</p>	
	Principais características:	Principais necessidades:







## 2. Exercício de Mapeamento sobre Educação Audiovisual

Para compreender melhor o contexto em que se situa, preencha esta tabela identificando as ferramentas de educação audiovisual que já utiliza para promover a inclusão, assim como o seu principal objetivo. Em seguida, indique em que circunstâncias costuma utilizá-las (por exemplo: na sala de aula para ensinar algo; para pôr em prática conhecimentos teóricos de uma forma visual; para facilitar a aprendizagem com atividades de estimulação visuais).

9

**EXERCÍCIO DE MAPEAMENTO SOBRE  
EDUCAÇÃO AUDIOVISUAL**

 Ferramentas de educação audiovisual que já utiliza para promover a educação audiovisual	 Principais objetivos	 Quando?	 Porquê?	 O que está a faltar?

## 3. Combinar e Mobilizar recursos

Uma vez que já foram estabelecidos os recursos de que dispõe, como e em que ocasiões os utiliza, é o momento de identificar as ferramentas e os recursos aos quais não tem acesso, mas gostaria de utilizar para promover a inclusão social de crianças em situação de maior vulnerabilidade. Depois disso, articule os recursos de que necessita com profissionais ou organizações com quem tenha já colaborado ou gostaria de colaborar e que lhe poderiam dar acesso a esses recursos.

## COMBINAR NECESSIDADES

Que recursos nos estão a faltar?

---

---

---

---

---

---

Que contactos podemos mobilizar  
para ter acesso a estes recursos?

---

---

---

---

---

Cooperação prévia?

Sim Não

Sim Não

Sim Não

Sim Não

Sim Não

10

## Etapa 2: Desenhar e Planear

Nesta etapa, pretende-se desenhar e planear o trabalho futuro, utilizando ferramentas que permitem definir funções e responsabilidades no âmbito do programa, elaborar um plano de ação SMART e compreender em que ponto se encontra para iniciar a implementação do programa.

### 4. Plano de Ação SMART

Um plano de ação é uma ferramenta que descreve os passos ou as tarefas a realizar para possibilitar o estabelecimento de uma cooperação intersectorial que permita aceder e usufruir de mais recursos audiovisuais. Este documento é uma parte essencial do planeamento estratégico e desempenha um papel fundamental na gestão de projetos, uma vez que apoia as equipas no trabalho em conjunto e numa comunicação mais eficaz. Um plano de ação SMART combina as 5 características que um objetivo deve reunir:

- Específico (simples, sensível, significativo);
- Mensurável (significativo, motivador);

- Realizável (definido, exequível);
- Relevante (razoável, realista e com recursos, baseado em resultados);
- Limitado no tempo (baseado no tempo, limitado por tempo, limitado por tempo/custo, oportuno).

Tendo em conta as 5 características de uma ação SMART, preencha a ferramenta com o que pretende realizar em termos de utilização de ferramentas audiovisuais para promover a inclusão, quem será responsável por cada um dos objetivos, quando pretende realizá-los e quais os recursos necessários para o fazer. Identifique possíveis obstáculos à realização destas ações.

**PLANO DE AÇÃO SMART**

O que é que precisamos de realizar?	Etapas Fundamentais	Quando é que será realizado? O prazo	Prioridade Qual é o grau de prioridade?	Estado Como está a decorrer a ação?
Atividade 1		L		
Atividade 2	●			
Atividade 3			●	
Atividade 4				

**Grau de Prioridade** L Baixo    N Normal    H Alto  
**Estado da ação:** ● Não atribuído    ● Check    ● Pendente    ● Em curso    ● Completo

### 5. Quadro de Decisões e Responsabilidades

Apesar da implementação do programa exigir poucos recursos, é importante avaliar o que é necessário e com quem contar para obter ajuda. Por isso, antes do início das atividades, o educador deve analisar o seu ambiente e antecipar quem pode ajudar durante este processo.

A implementação deste programa deve seguir o protocolo da instituição e deve ser autorizada pelas pessoas responsáveis pelo currículo.

Para distribuir os recursos de uma forma mais eficiente, o educador pode preencher o "Quadro de Decisões e Responsabilidades".

**QUADRO DE DECISÕES e RESPONSABILIDADES**

Responsabilidades no âmbito do currículo	Pessoa A	Pessoa B	Pessoa C	Pessoa D	Pessoa E	Pessoa F
	<i>Nome, papel no currículo, principais responsabilidades</i>	<i>Nome, papel no currículo, principais responsabilidades</i>	<i>Nome, papel no currículo, principais responsabilidades</i>	<i>Nome, papel no currículo, principais responsabilidades</i>	<i>Nome, papel no currículo, principais responsabilidades</i>	<i>Nome, papel no currículo, principais responsabilidades</i>
#Responsabilidade 1						
#Responsabilidade 2						
#Responsabilidade 3						

## 6. Avaliação Inicial para os Profissionais

Depois de definir quem são as pessoas responsáveis pelas tarefas necessárias, é importante organizar os objetivos da implementação do programa de Educação Audiovisual.

Em primeiro lugar, deve avaliar os recursos disponíveis para a correta implementação deste programa. Para o efeito, aconselhamos a consulta da Avaliação Inicial para Profissionais (Anexo II) que resultou do IO1. Com esta ferramenta, os educadores podem avaliar se são capazes de implementar a Educação Audiovisual na sua sala de aula.

**Com base nos recursos de que dispõe, classifique de 1 a 5 (sendo 1 "nada" e 5 "muito") a sua adequação à execução do programa.**

	1	2	3	4	5
<b>Adequação do espaço/sala/local para a realização do programa</b>					
<b>Disponibilidade do equipamento necessário para realizar o programa</b>					
<b>Tempo para preparar as sessões do programa</b>					
<b>Tempo para realizar as sessões do programa</b>					
<b>Acesso aos alunos ao longo do programa</b>					

Procedimentos de proteção suficientes e claros para apoiar os alunos e educadores.					
Competências linguísticas suficientes para comunicar com os alunos					
Compreensão da metodologia do programa					
Confiança para implementar o programa de forma eficaz					
Confiança para utilizar eficazmente qualquer tecnologia/equipamento necessário					
Apoio da organização para realizar o programa de forma eficaz					

Se algum dos itens tiver obtido uma pontuação igual ou inferior a 3:

Que serviços internos da/do organização/contexto o podem apoiar neste sentido?

Que apoio externo precisa de procurar? E que organizações o poderiam fornecer?

Há outros aspetos a considerar?

Próximas etapas

## Etapa 3: Mobilizar a Comunidade Educativa

### 7. Avaliação geral








Depois de identificar os diferentes papéis que cada um dos profissionais - direta ou indiretamente – envolvidos, é importante fazer uma avaliação global da implementação. Esta avaliação consiste em aferir:

- Quais os "resultados desejados",
- Quem é o grupo-alvo,

- Como vai ser envolvido e grupo-alvo no Programa de Educação Audiovisual,
- Que recursos estão disponíveis (com base nos passos anteriores desta metodologia),
- Formas de avaliar o processo (esclarecidas na última seção desta metodologia),
- Fazer uma avaliação dos riscos potenciais e de medidas mitigatórias.

Esta tabela baseia-se no Modelo Empresarial Canvas e é utilizada principalmente por organizações quando iniciam um novo projeto. No entanto, também pode ser adaptada e utilizada numa escala mais pequena e pessoal.

## QUADRO DE ENVOLVIMENTO

<p><b>Resultados pretendidos com o envolvimento</b> Porquê envolver a comunidade?</p> 	<p><b>Destinatários</b> Quais são as características das pessoas que queremos envolver (critérios que qualificam uma pessoa/grupo para o envolvimento)</p> 	<p><b>Como</b> Qual é o nível de envolvimento? (Informar/consultar/envolver(colaborar/empoderar)</p> 
<p><b>Recursos</b> Que recursos estão disponíveis atualmente? De que precisamos para envolver mais pessoas (pessoal, apoio externo, recursos financeiros, materiais)?</p> 	<p><b>Avaliação</b> Que ferramentas temos ou precisamos de criar para avaliar o cumprimento dos nossos objetivos de envolvimento? Que dados precisamos de recolher e com quem? Como é que os resultados serão apresentados?</p> 	
<p><b>Riscos</b> O que poderia impedir a concretização dos resultados pretendidos?</p> 	<p><b>Mitigação</b> O que se pode fazer para mitigar estes riscos?</p> 	

## 8. Saber mais sobre os pais

Antes de iniciar a implementação do Programa de Educação Audiovisual, o profissional responsável deve mobilizar os pais dos alunos. Isto é feito para garantir que eles concordam com o conteúdo do programa e para os informar sobre o currículo. Esta pode ser uma boa forma de os envolver também nos projetos e de aumentar a sua participação nas atividades escolares.

Dito isto, é importante criar uma oportunidade para se reunir com os pais e esclarecer as atividades planeadas do programa. Esta reunião pode também ser utilizada como uma oportunidade para conhecer os pais e para aferir os seus conhecimentos e competências sobre Educação Audiovisual. A contribuição dos pais também pode ser benéfica durante este processo.

A ordem de trabalhos desta reunião poderá seguir o planeamento proposto:

<b>Duração</b>	<b>Tópico</b>
10 mins	Icebreaker*- Conhecer os pais dos alunos
40 mins	Apresentar o currículo do Programa de Educação Audiovisual e resumir algumas atividades
10 mins	Feedback, Q&As

**\*Exemplo:**

*O "Meu N.O.M.E" pode aumentar a empatia ao facilitar uma discussão aberta entre o educador e os pais. Isto pode ajudá-los a relacionarem-se e aumentar a sua empatia e motivação para colaborar. O educador dá aos pais entre 3 e 5 minutos para pensarem num facto interessante que corresponda às letras do seu primeiro nome. O educador fará o mesmo com o seu nome. No final, partilham os resultados. Um exemplo: Olá, chamo-me Carlos. O "C" é de carro, o meu transporte preferido. "A" significa Austrália, onde quero morar. O "R" é de rock and roll, o meu estilo de música preferido. O "L" é de leitura, a minha atividade preferida. A letra "O" está relacionada com o meu hobbie que é observar pássaros. E o "S" tem a ver com a comida que mais gosto que é sopa.*

## Etapa 4: Implementação do Programa de Educação Audiovisual

Nesta etapa, iniciar-se-á então a implementação do Programa de Educação Audiovisual de acordo com as indicações disponibilizadas no âmbito da iniciativa Edukino.

Importa ter em consideração que as indicações fornecidas devem ser seguidas com flexibilidade e de acordo com as necessidades dos alunos. O programa deve ser adaptado aos alunos e deve ser visto como um ponto de partida para a sua atuação enquanto profissional.

O objetivo geral deste programa é capacitar profissionais (com ou sem experiência em educação audiovisual) para implementar um programa de educação audiovisual, não só para dotar os seus alunos com as competências essenciais para analisar e interpretar conteúdos relacionados a imagem, mas também para se expressarem através da produção de imagens. Neste sentido, estarão a desenvolver as suas *hard skills*, enquanto melhoram também a sua autoestima e a imagem que têm de si próprios.

Portanto, o programa de educação audiovisual do Edukino irá:

- Apoiar os alunos na aquisição de competências, como a utilização de ferramentas de vídeo, áudio e numéricas.
- Melhorar as suas capacidades de gerir e compreender a produção de imagens e as questões relacionadas com a representação do “eu”.
- Reforçar uma imagem positiva de si próprio.
- Criar um sentimento de pertença em relação à comunidade, bem como à comunidade europeia.
- Ser capaz de transferir as competências adquiridas para outros domínios relacionados com a vida social, profissional ou educativa.
- Estimular o seu interesse por outras áreas, como: educação para os meios de comunicação social, literacia e ferramentas numéricas, artes e vida cultural no contexto de pertença.
- Desenvolver um trabalho intelectual em torno da imagem e da sua produção.
- Introduzir as crianças a um domínio de saber e a um contexto crucial para as suas vidas enquanto cidadãos.
- Reforçar a autoconfiança, levando as crianças a valorizar e a partilhar os seus conhecimentos e competências através de *workshops* lúdicos.
- Dar voz às crianças, que mais tarde poderão tornar-se líderes da sua comunidade.
- Garantir uma sala de aula mais inclusiva, promovendo e criando oportunidades para aprender sobre diferentes culturas.
- Criar oportunidades para o diálogo intercultural; promover a empatia; e trabalhar para uma educação multicultural.
- Potenciar o sentimento de pertença e de integração nas crianças migrantes.
- Envolver as crianças de contextos vulneráveis em momentos de partilha sobre as suas realidades e experiências.



Por isso, é importante que o programa inclua atividades, promova discussões e debates sobre temas relacionados a migração, promova o envolvimento cultural, reforce uma imagem positiva de si próprios e, conseqüentemente, fortaleça a sua autoconfiança.

## Ferramentas complementares ao Programa de Educação Audiovisual para utilizar com crianças e/ou jovens

### 9. Storytelling – O Meu Guião

O objetivo desta ferramenta é fazer com que as crianças contem as suas histórias como se de um filme se tratasse, destacando os momentos mais significativos e refletindo sobre o que correu bem e o que correu mal. No final, devem refletir sobre a moral da sua própria história. Esta ferramenta ajudá-los-á a desenvolver competências relacionadas à construção de um guião, aspeto importante no domínio do teatro ou das artes performativas.

É importante partilhar os momentos cruciais do percurso individual para ajudar os outros a compreender a sua experiência; e partilhar tudo o que for relevante. Sugestão: Começar por descrever uma situação atual ou recente na caixa 4 e regresse às anteriores.

### O MEU GUIÃO

Ajuda-nos a conhecer o teu percurso...

Descreva os últimos quatro passos que deu e que o trouxeram até aqui

1 > 2 > 3 > 4

Começar aqui e regressar às anteriores

O que é que realmente aconteceu? Descreva a sua experiência. (O que correu bem? O que correu mal?)

1 > 2 > 3 > 4

+

1 > 2 > 3 > 4

-

Moral da história: O que é que aprendeu com esta experiência?

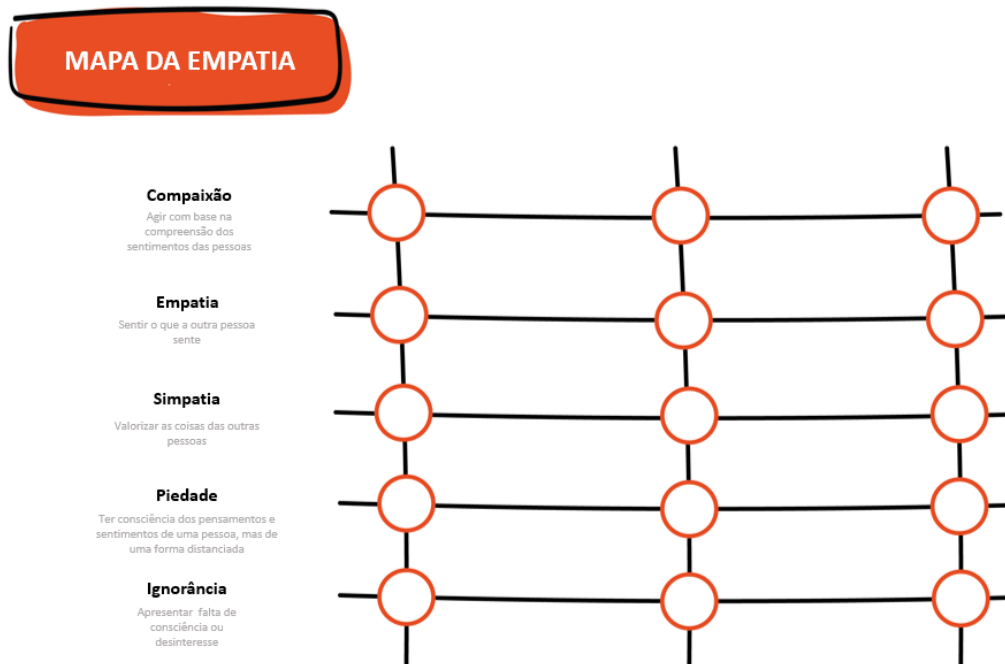
## 10. Brainstorm

Organize uma atividade de *brainstorming* com as crianças para discutir estratégias sobre como utilizar as ferramentas de educação audiovisual para melhorar o seu processo de aprendizagem e como estas ferramentas podem ser aplicadas para serem mais inclusivas, de modo a serem utilizadas por todos.



## 11. Mapa da Empatia

Visualize com as crianças um filme ou um documentário sobre diversidade e inclusão. Depois, peça-lhes que preencham este mapa da empatia, considerando o seu nível de empatia para com as três personagens principais. Discutam os resultados em conjunto.



## 12. Auto-Imagem e Representação nos Média

Promova um debate sobre as redes sociais e a forma como estas afetam a autoimagem, especialmente no que diz respeito à forma como os diferentes meios de comunicação social partilham notícias sobre minorias e grupos étnicos. Peça às crianças que selecionem uma reportagem jornalística/vídeo do telejornal/*podcast* que reflita sobre de que modo as notícias podem ser divulgadas de forma tendenciosa em relação a vários grupos sociais e peça-lhes que a coloquem no mapa de acordo com a escala apresentada. Discuta outras plataformas de comunicação social com as quais estão familiarizados (canais de televisão, *podcasts*, estações de rádio) e peça-lhes que discutam em grupos sobre onde se localizam no mapa e como se classificam no espectro “redes sociais positivas *versus* redes sociais tóxicas”. Reforce que os canais colocados na parte direita da ferramenta dizem respeito a plataformas de redes sociais que transmitem notícias de uma forma tóxica, com base em crenças preconceituosas.

### Auto Imagem e Representação nos Média



Meio de comunicação  
social positivo



Meio de comunicação  
social tóxico

Plataformas de  
Redes Sociais

Canais de TV

Estações de rádio

Podcasts

Outras

### 13. Escrita Interativa de um Guião

Discuta uma ideia para um curta-metragem. Pense numa história que possa ser contada em menos de dez minutos. Concentre-se numa única ideia que seja simples para que o filme não se torne demasiado complexo. Peça às crianças que se inspirem numa experiência pessoal para escrever o guião do filme. Preencha o guião interativo para explorar as características do curta-metragem, bem como para promover um debate sobre a necessidade de ser mais inclusivo no processo de escrita de um guião.

Atividade adicional: desafiar as crianças a filmar a curta-metragem - cena a cena - e a editá-la para que possam treinar as suas competências de edição e de educação audiovisual.

ESCRITA INTERATIVA DE UM GUIÃO

<b>Estado emocional</b> <small>(que emoções pretende desencadear no público durante o filme?)</small>	<b>Ambiente</b> <small>(que locais vai utilizar durante o filme?)</small>	<b>Visualize a cena central do filme</b>  
<b>Género</b> <small>(terror, drama, comédia, etc)</small>	<b>Personagens</b> <small>(quem serão as personagens principais do filme?)</small>	
<b>Promover a inclusão</b> <small>(como é que vai tornar o filme mais inclusivo? Por exemplo: para pessoas com deficiência auditiva)</small>		

## 14. Storyboard

É importante começar por explicar às crianças que o *storyboard*, um tipo de banda desenhada, é uma técnica bastante útil, uma vez que permite ilustrar tudo o que vai acontecer no filme, cena a cena. Peça-lhes que utilizem a ideia explorada na ferramenta anterior. Reforce que os desenhos não têm de ser artisticamente perfeitos, mas devem dar uma ideia clara do que vai acontecer em cada cena. Explique que a criação de um *storyboard* ajuda a poupar tempo durante a gravação do filme, eliminando a necessidade de decidir o que fazer à última da hora. É importante relembrar que o guião de uma curta-metragem está dividido em três atos: início, meio e fim.

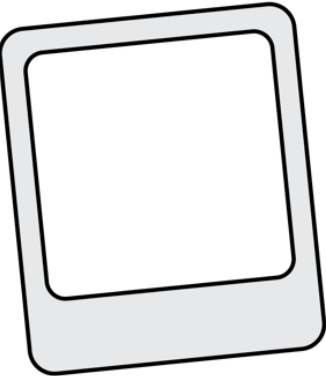
**STORYBOARD**

	Cena:	Tomada:	Cena:	Tomada:	Cena:	Tomada:
Ato #1						
	Áudio:		Áudio:		Áudio:	
Ato #2						
	Áudio:		Áudio:		Áudio:	
Ato #3						
	Áudio:		Áudio:		Áudio:	

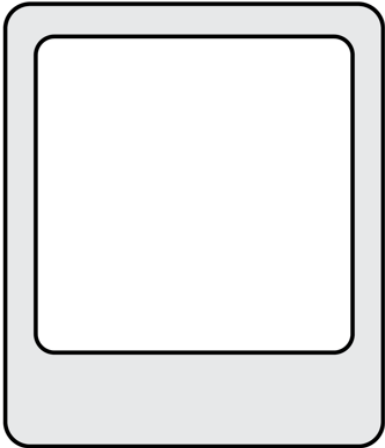
## 15. Registos Fotográficos

Nesta atividade, é importante começar por definir um tema (por exemplo: multiculturalidade; inclusão; participação cívica) e depois pedir às crianças que tirem fotografias que retratem este assunto, utilizando diferentes planos de câmara (médio, close-up, pormenor, etc.). Explique que esta atividade será uma oportunidade para trabalhar as competências fotográficas. Sugira-lhes que construam uma tela com as fotografias e comparem as diferentes perspetivas. Faça uma exposição com os registos fotográficos.

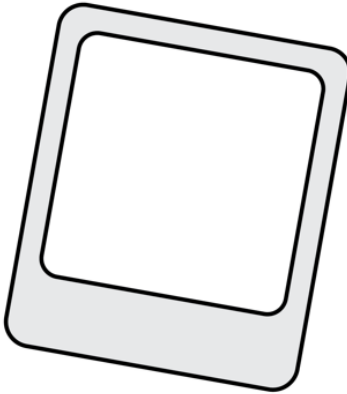
**REGISTOS FOTOGRÁFICOS**



Temas: .....  
Autor(es): .....



Tema: .....  
Autor(es): .....



Tema: .....  
Autor(es): .....



## **Etapa 5: Avaliar (Avaliação de Impacto)**

No final da implementação do programa, o educador deve realizar uma avaliação final para medir o impacto do programa no desenvolvimento de competências junto dos participantes. Isto é crucial não só para perceber se o programa foi bem-sucedido na promoção do desenvolvimento de competências, mas também para recolher *feedback* para melhoria de ações futuras.

Para que seja possível aferir o impacto do programa, o profissional deve realizar um pré e um pós-teste.

### **Pré-Teste**

O pré-teste é um questionário que pretende fazer um diagnóstico dos conhecimentos do grupo de participantes no programa. É efetuado para compreender o contexto da implementação, tanto no que respeita aos profissionais, como aos alunos.

Questionário de auto-avaliação dos Profissionais (pré e pós) (Anexo I)

Questionário inicial dos alunos (disponível no Anexo II)

Após a fase de implementação, os profissionais devem realizar outra fase de questionários. Esta fase destina-se a aferir a verificação de melhorias nos domínios mencionados, tanto do ponto de vista dos alunos, como dos profissionais.

### **Pós-Teste**

Questionário de auto-avaliação dos Profissionais (pré e pós) (Anexo I)

Avaliação de Impacto dos Alunos (Anexo III)

### **Questionário de Satisfação**

No final deve também ser preenchido um questionário de satisfação, em que os participantes e os profissionais terão a oportunidade de dar a sua opinião sobre o Programa de Educação Audiovisual.

Questionário de Satisfação – Profissionais (Anexo IV)

Questionário de Satisfação – Alunos (Anexo V)



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

## Referências

MOBi. (2019). *Methodology on Community Engagement in Criminal Justice System*. MOBi

MPATH. (2017). *Modelo de Mentoria para desempregados de longa duração e com baixas competências*. Aproximar & ASSOC

GLab. (2022). *Methodology to mobilise disadvantaged youth's online civic participation*. Aproximar

Schools&Solutions. (2022). *Guide to implement a Restorative School Center and partnering with local schools & community*. Aproximar

Websites:

[Overlap | Journey Map Worksheet \(overlapassociates.com\)](https://www.overlapassociates.com)

[Interaction personas: why, what, and how | by Mattia Compagnucci | UX Collective \(uxdesign.cc\)](https://uxdesign.cc)





## Anexos

### Anexo I

#### Promover a educação audiovisual como uma ferramenta para a inclusão de crianças em contexto de vulnerabilidade e/ou em contexto migratório

#### Questionário de auto-avaliação dos Profissionais (pré e pós) Programa de Educação Audiovisual

Nome: \_\_\_\_\_ Idade: \_\_\_\_\_

Profissão: \_\_\_\_\_ Data: \_\_\_\_/\_\_\_\_/\_\_\_\_ País: \_\_\_\_\_

Estou a preencher este questionário...

Antes da formação \_\_\_\_\_

Depois da formação \_\_\_\_\_

#### Conhecimentos e Competências

Responda às seguintes perguntas, de forma a contribuir para o desenvolvimento de uma ferramenta audiovisual que permita adotar uma abordagem mais inclusiva, multicultural e empática, com as crianças.

Em que medida concorda com as seguintes afirmações:

	Answer				
	Discordo totalmente	Discordo	Nem concordo, nem discordo	Concordo	Concordo totalmente
1. Estou familiarizado com o conceito de Educação Audiovisual.					
2. Vejo-me a dar aulas/dinamizar sessões sobre produção de imagem.					
3. Tenho confiança nas minhas capacidades para implementar um Programa Audiovisual.					
4. Estou consciente das questões relacionadas com as crianças que vêm de situações de maior precariedade e/ou de contextos migratórios.					
5. Sou capaz de reconhecer as necessidades dos meus alunos dentro da sala de aula/das crianças junto das quais atuo.					



6. Vejo a Educação Audiovisual como uma ferramenta útil para apoiar a inclusão dentro da sala de aula/no contexto de intervenção.					
7. As atividades escolares representam bem a diversidade cultural que existe dentro da sala de aula.					
8. Sou capaz de promover empatia dentro da sala de aula/no contexto em que atuo com crianças.					
9. Sinto que este programa me pode ajudar a criar empatia com os meus alunos/com as crianças com quem atuo.					
10. Sou capaz de promover um diálogo intercultural dentro da sala de aula/no contexto de intervenção.					
11. Crio momentos dentro da sala de aula/no contexto de intervenção em que os alunos se podem expressar.					
12. Os meus alunos/as crianças com quem atuo têm um sentimento de segurança e de pertença à escola.					
13. Os meus alunos/as crianças com quem atuo têm uma boa imagem de si próprios.					

Gostaria de acrescentar alguma informação?

Por favor, descreva:

---

---

---

Muito obrigada pela colaboração!



## Anexo II






### Promover a educação audiovisual como uma ferramenta para a inclusão de crianças em contexto de vulnerabilidade e/ou em contexto migratório

# Questionário inicial dos alunos

## Programa de Educação Audiovisual

Data: \_\_\_/\_\_\_/\_\_\_ Idade: \_\_\_\_\_ País: \_\_\_\_\_

Por favor, coloca um "X" na tua resposta.

	A tua resposta				
					
1. Alguma vez ouviste falar de educação através do som e da imagem?					
2. Consegues tirar fotos com o telemóvel?					
3. Consegues fazer vídeos com o telemóvel?					
4. Consegues escrever uma mensagem e enviá-la aos teus amigos e família?					
5. Sentes-te apoiado/a na escola?					
6. Sentes que consegues conectar-te com outras pessoas na escola?					
7. Conheces os medos e problemas dos teus amigos?					
8. Na escola, sentes que crianças e adultos são diferentes?					
9. Normalmente queres saber mais sobre a cultura e a religião dos teus amigos e professores?					
10. Sentes que podes falar sobre ti próprio/a?					
11. Podes partilhar os teus pensamentos na escola?					
12. Na escola aprendes sobre as outras culturas?					
13. Sentes-te incluído na turma?					
14. Ouves falar de pessoas de diferentes religiões, culturas, países na televisão e na internet?					



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

15. Achas que podemos usar a televisão e a internet para saber mais sobre pessoas, culturas, religiões e países diferentes?					
16. Sabes como usar os meios de comunicação para aprender mais sobre pessoas, culturas, religiões e países diferentes?					

**Se respondeste que sim na 16, por favor, explica porquê:**

**Obrigada!**



### Anexo III






## Promover a educação audiovisual como uma ferramenta para a inclusão de crianças em contexto de vulnerabilidade e/ou em contexto migratório

# Avaliação de Impacto dos Alunos

## Programa de Educação Audiovisual

Data: \_\_\_/\_\_\_/\_\_\_ Idade: \_\_\_\_\_ País: \_\_\_\_\_

Por favor, coloca um "X" na tua resposta.

	A tua resposta				
					
1. Alguma vez ouviste falar de educação através do som e da imagem?					
2. Consegues tirar fotos com o telemóvel?					
3. Consegues fazer vídeos com o telemóvel?					
4. Consegues escrever uma mensagem e enviá-la aos teus amigos e família?					
5. Sentes-te apoiado/a na escola?					
6. Sentes que consegues conectar-te com outras pessoas na escola?					
7. Conheces os medos e problemas dos teus amigos?					
8. Na escola, sentes que crianças e adultos são diferentes?					
9. Normalmente queres saber mais sobre a cultura e a religião dos teus amigos e professores?					
10. Sentes que podes falar sobre ti próprio/a?					
11. Podes partilhar os teus pensamentos na escola?					
12. Na escola aprendes sobre as outras culturas?					
13. Sentes-te incluído na turma?					



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

14. Ouves falar de pessoas de diferentes religiões, culturas, países na televisão e na internet?					
15. Achas que podemos usar a televisão e a internet para saber mais sobre pessoas, culturas, religiões e países diferentes?					
16. Sabes como usar os meios de comunicação para aprender mais sobre pessoas, culturas, religiões e países diferentes?					

**Se respondeste que sim na 16, por favor, explica porquê:**

**Obrigada!**



## Anexo IV

### Promover a educação audiovisual como uma ferramenta para a inclusão de crianças em contexto de vulnerabilidade e/ou em contexto migratório

## Avaliação de Satisfação - Professores

### Programa de Educação Audiovisual

Data: \_\_\_/\_\_\_/\_\_\_ País: \_\_\_\_\_

#### 1. Conteúdos do Programa de Educação Audiovisual

Considerando os conteúdos do Programa de Educação Audiovisual, assinale a opção que melhor corresponde à sua opinião, em termos de:

	Respostas				
	Muito Fraco (1)	Fraco (2)	Razoável (3)	Bom (4)	Muito bom (5)
1. Adequação em relação aos objetivos definidos					
2. Adequado às necessidades das crianças					
3. Utilidade para a minha prática profissional					
4. Aplicabilidade ao meu contexto de trabalho					

Se respondeu com 1 ou 2 a alguma das questões, por favor indique as razões:

---

---

---

#### 2. Avaliação Global.

De um modo global, como avalia o Programa considerando os aspetos seguintes:

	Respostas				
	Muito Fraco (1)	Fraco (2)	Razoável (3)	Bom (4)	Muito bom (5)
1. Cumprimento das Expectativas.					
2. Adequação dos temas abordados ao nível de conhecimentos dos alunos.					
3. Aquisição de novos conhecimentos e competências por parte dos alunos.					
4. Satisfação Global.					



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

Se respondeu com 1 ou 2 a alguma das questões, por favor indique as razões:

---

---

---

2. Recomendaria este Programa de Educação Audiovisual a outros profissionais da área da Educação?

Sim	Não	Talvez





## Anexo V






**Promover a educação audiovisual como uma ferramenta para a inclusão  
de crianças em contexto de vulnerabilidade e/ou em contexto  
migratório**

# Avaliação de Satisfação - Alunos

## Programa de Educação Audiovisual

Data: \_\_\_/\_\_\_/\_\_\_ Idade: \_\_\_\_\_ País: \_\_\_\_\_

Por favor, coloca um "X" na tua resposta.

	A tua resposta				
					
1. Gostaste das atividades?					
2. Para ti foi fácil participar nas atividades?					
3. Aprendeste alguma coisa com as atividades?					
4. Gostarias de voltar a fazer as atividades?					
5. Recomendarias estas atividades aos teus colegas?					
6. Qual foi a tua atividade favorita?					
Explica porquê					

Obrigada!