

We Are Europe

Orientações para Professores

(versão em português)

This project has been funded with support from the European Commission. This publication reflects the views only of the author, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.



We Are Europe – Orientações para Professores (versão em português)

Este guia foi produzido para acompanhar a lista de recursos compilados pelos parceiros do projeto *We Are Europe*. <http://www.we-are-europe.net/index.php/the-project-en>

1. Introdução

Este projeto pretende desenvolver e implementar módulos de ensino inovadores para estudantes dos 9 aos 14 anos de idade. Irá desenvolver temas específicos, como o conceito de "a minha terra" como parte da identidade nacional, regional e local; tradições musicais; moda; culinária; e desporto. O objetivo é aprofundar o conhecimento geral dos alunos sobre a Europa, especialmente os dos países europeus que são parceiros do projeto, de modo a proporcionar apoio aos jovens no desenvolvimento de perspetivas futuras, tornando-os mais conscientes das semelhanças e diferenças entre culturas.

A intenção é incentivar e/ou aprofundar o interesse pela Europa e pela União Europeia como um espaço inclusivo de aprendizagem ao longo da vida e de trabalho, de modo a ajudar os alunos a desenvolver competências para o futuro.

O consórcio do projeto estabeleceu os seguintes objetivos:

- Análise da sua própria identidade cultural, promovendo a compreensão cultural e intercultural: gerando interesse pelos outros países da UE e pelas suas culturas; promovendo o respeito pelas culturas e as conquistas dos outros; promovendo e dando início a uma participação ativa no desenvolvimento de uma Europa comum através de um processo de discussão construtivo; partilhando conhecimentos com os outros.
- Desenvolvimento de competências específicas que ajudam a estar preparado para a vida num mundo globalizado: melhorando a gestão das sociedades multiculturais e a informação globalizada; preparando para a vida profissional em sociedades inclusivas que precisam de competências interculturais; aprendendo e usando o conhecimento em contextos de mudança educativa e profissional que requerem uma aprendizagem ao longo da vida.
- Aumento da consciência das relações históricas para entender melhor a situação atual: promovendo a ideia de integração; entendendo a História como base para aumentar a consciência de justiça social e a compreensão da diversidade como um enriquecimento para as pessoas e as sociedades em que vivem.

Este guia irá apoiar os professores a explorar questões culturais, sociais, económicas e políticas, num contexto europeu, de forma a permitir maior compreensão e tolerância. As atividades com os alunos irão abordar questões tais como: Em que mundo estão os jovens a crescer e como podem eles enfrentar os desafios futuros? Quais as formas de concorrência internacional que enfrentam e como pode isto ser um aspeto positivo da sociedade europeia? Como é que eles mantêm a sua identidade nacional num mundo globalizado? As aulas irão desenvolver as competências sociais inclusivas dos jovens e concentrar-se nas competências cívicas internacionais dos estudantes. Não se pretende promover nenhuma mensagem política, cultural ou social, exceto a de cooperação, e espera-se que os participantes tragam as suas próprias ideias sobre como querem apresentar-se a eles próprios, a sua comunidade local e a sua identidade nacional, aos países parceiros.

2. Pedagogias eficazes

Nesta secção irá encontrar ideias de abordagens e atividades pedagógicas para usar como uma trajetória de exploração do projeto. As abordagens incluem uma série de estratégias que lhe podem ser familiares; tentámos incluir informações que o irão ajudar a selecioná-las pela sua eficácia, dependendo do contexto da aula e do seu grupo de alunos.

As atividades são sugestões que podem ser usadas pelos educadores como ponto de partida para o seu próprio planeamento de aulas. Assim, é importante ter objetivos claros, focados na aprendizagem que se pretende ao usar as ideias e recursos aqui apresentados. Enquanto as atividades devem promover o envolvimento e o prazer, o objetivo central é permitir que os alunos desenvolvam o seu conhecimento e compreensão sobre as pessoas dos outros países e culturas da UE. De forma a apoiar o planeamento, cada atividade foi ligada a um objetivo exemplo, mas estes não são exclusivos ou taxativos: adapte os objetivos e as atividades para se adequarem aos seus alunos e às suas intenções. Os objetivos são baseados numa revisão da Taxonomia de Bloom, modelada no seguinte diagrama, adaptado de <http://pt.slideshare.net/hcacito/matriz-objv1> (12/10/2015).

Conhecimento a Desenvolver						
(Linguístico; Lógico-Matemático; Pictórico-Espacial; Corporal-Ginestésico; Musical; Social; Natural)						
Ações		Factual	Conceptual	Procedimental	Metacognitivo	Processos Cognitivos
		conhecimento de detalhes/elementos	conhecimento de princípios, teorias, modelos	conhecimento de processos, técnicas, métodos, algoritmos e de critérios de seleção	conhecimento de estratégias para aceder ao conhecimento factual, conceptual e procedimental, através dos processos cognitivos	
Criar	Questões	Recolhe dados para uma folha de cálculo...	Propõe uma alternativa... Resolve o seguinte...	Como fazer...? Como validavas...? Como testavas...? Resolve o seguinte...	Como faíste? Cria regras...	Criar (Capacidade de utilizar factos, conceitos, princípios, teorias, procedimentos ou processos cognitivos para criar ou identificar novos factos, conceitos, princípios, teorias, procedimentos ou processos cognitivos)
	Técnicas	Aprendizagem baseada em problemas	Aprendizagem baseada em problemas	Modelação; Aprendizagem baseada em projetos/problemas	Questionar suposições; Aprendizagem baseada em projetos/problemas. Criação de elementos multimédia. Programar...	
	Produtos	Filme; Registo multimédia	Filme; História; Registo multimédia	Filme; Música (nova); Registo multimédia; Publicidade; Obra de Arte	Filme; Apresentação; História; Plano; Projeto; Jogo (novos); Registo multimédia; Publicidade; Mapas Mentais; Fluxograma	
Avaliar	Questões	Encontre os erros...	Prevê o que aconteceria se... Julga...	Que inconsistências encontras...?	O que é mais importante? Que inconsistências morais encontras? Será esse comportamento apropriado?	Avaliar (Capacidade de aplicar critérios ou juízos de valor a factos, conceitos, princípios, teorias, procedimentos ou processos cognitivos. Capacidade de defender opiniões validando opiniões e analisando a qualidade de trabalho.)
	Técnicas	Seleção Classificação	Previsão	Discussão Trabalho Colaborativo Tomada de Decisão	Desafiar dados assumidos, Diários com reflexão, Debates, Tomada de Decisão com Justificação, Painéis, Avaliação	
	Produtos	Lista de Técnicas de Avaliação, coleção de factos e documentos	Relatório; Avaliação; Veredicto; Conclusão	Descrição dos processos de Debate; Painel; Discurso	Persuasão; Discurso; Painel; Debate	
Analisar	Questões	Analisa; Detetar; Categorizar; Agrupar; Classificar; Comparar; Distinguir; Selecionar; Escolher; Organizar; Estruturar; Relacionar; Comparar; Desconstruir; Atribuir; Encontrar; Estruturar; Integrar; Categorizar; Etiquetar; Anotar	Escolhe o gráfico...? Que afirmação é relevante? Distingue	Escolhe o melhor; Compara... Qual é a razão? Que conclusões? Qual a relação entre...?	Que resultados estão fora do esperado?	Analisar (Capacidade de retirar de um conjunto de dados o que interessa ou dividi-lo nos seus componentes básicos e de utilizar informação recolhida para justificar inferências e generalizações.)
	Técnicas	Organizar uma coleção	Interpretar	Investigação	Estudos de Caso	
	Produtos	Base de Dados; Folha de Cálculo; Sublinhado; Registo multimédia	Relatório; Registo multimédia	Inquérito; Gráfico; Registo multimédia	Inquérito; Checklist; Registo multimédia	
Aplicar	Questões	Ilustrar; Usar; Implementar; Aplicar; Generalizar; Exemplificar; Executar; Inferir	Que resultado obtinhas se... Aplicando o mesmo raciocínio, o que acontece se...	Dá um exemplo... Aplicando o mesmo raciocínio, o que acontece se...	Altera as condições X. Que resultados obténs?	Aplicar (Capacidade de utilizar em novas situações factos, conceitos, princípios, teorias, procedimentos ou processos cognitivos fazendo inferências e generalizações)
	Técnicas	Algoritmos; Ilustrações	Construção de Listas de Exemplos; Apresentações	Simulações; Minds In; Modelação; Demonstrações	Coaching	
	Produtos	Coleção; Registo multimédia	Apresentação; Jornal; Registo multimédia	Performance; Escultura; Simulação; Registo multimédia	Entrevista; Registo multimédia	
Compreender	Questões	Parafrasear; Resumir; Sumariar; Explicar; Interpretar; Mapear; Traduzir; Exemplificar	Quais são os factos? Lá (texto, gráfico ou tabela)...	Porquê? O que significa? Explica por palavras tuas; Expõe a melhor definição; resume	Que aconteceria se... Explica o que se está a passar...	Compreender (Capacidade de explicar, factos, conceitos, princípios, teorias, procedimentos ou processos cognitivos)
	Técnicas	Sublinhar; Organizar uma coleção	Resumir; Explicar; Recordar; Parafrasear; Organizar uma lista	Enuncia o princípio com base nos dados	Atualização de Mapa Mental; Metáforas	
	Produtos	Sumário; Questionário; Sublinhado; Registo multimédia	Explicação; Glossário; Ilustração; Resumo; Registo multimédia	Execução de atividade experimental ou técnica; aplicação de algoritmo; Registo multimédia	Mapa Mental; Fluxograma; Registo multimédia	
Recordar	Questões	Recordar; Reconhecer; Identificar; Nomear; Descrever; Contar; Localizar; Encontrar; Indicar; Recitar; Bookmarking	Quem? Onde? Quia? O quê? Quanto? Quando?	Como? O que significa?	Como fazer?	Recordar (Capacidade de relembrar ou reconhecer informação previamente memorizada)
	Técnicas	Screwin; Contar; Memorizar; FlashCards; Textos; Copiar; Bookmarking; Colecionar	Contar; Memorizar; Recitar; Textos; Timelines; Definições (glossário); Listar	Demonstração; Ensaiar; Testar	Reprodução de Mapa Mental; Memórias	
	Produtos	Questionário; Glossário; Texto; Cópia; Registo multimédia	Frises; Cronológicos; Registo multimédia	Procedimento; Experimental; Registo multimédia	Fluxograma; Mapa Mental; Registo multimédia	

Abordagens pedagógicas:

Existem muitas estratégias que se podem usar em sala de aula para melhorar a transferência de conhecimentos. Aqui encontra algumas sugestões que ajudarão os professores a promover aspetos sociais e colaborativos da aprendizagem.

Atividades de pequeno grupo/pares – pedir aos alunos para trabalharem em conjunto pode incentivar a aprendizagem cooperativa. Algumas crianças vão precisar de apoio para trocar ideias de forma eficaz em grupo ou pares e as abordagens propostas pelo projeto *Thinking Together* da Universidade de Cambridge podem ser úteis. Consulte-as em: <https://thinkingtogether.educ.cam.ac.uk/resources/>

Aprendizagem pela Descoberta – esta abordagem pode funcionar de várias maneiras diferentes. O professor pode colocar uma questão desafiadora para os alunos explorarem; pode ser-lhes dado um artefacto incomum que eles têm de identificar e explicar; eles podem até mesmo criar a sua própria pergunta ou escolher os materiais que pretendem investigar. O mais importante da aprendizagem através da descoberta, enquanto abordagem, é que o professor constrói a experiência de aprendizagem de uma forma que permita às crianças desenvolverem a sua própria compreensão e conhecimento de conceitos e/ou relacionamentos, ao invés de ditar o processo ou até mesmo o resultado. Esta abordagem baseia-se na obra de Jerome Bruner (para exemplo/leitura de apoio consulte: Bruner, J. S. (1961) *The act of discovery*. Harvard Educational Review, Vol 31, 1961, 21-32.)

Aprendizagem Transdisciplinar e/ou Interdisciplinar – fornecer oportunidades e recursos que permitem que as crianças aprendam sobre duas ou mais matérias de uma só vez pode ajudá-las a ver onde os diferentes temas, por exemplo, a matemática e a arte, se sobrepõem e ligam. Ao trabalhar em diferentes disciplinas é importante garantir que se está a ensinar o conhecimento e a compreensão necessários em todas as áreas e/ou a utilizar as competências que se aprenderam anteriormente para garantir que novas aprendizagens possam ocorrer (por exemplo: quando se estuda o *Homem de Vitruvius* de Da Vinci é útil compreender as noções de área e de fração em matemática). Consulte: <http://www.bbc.co.uk/science/leonardo/gallery/vitruvian.shtml>)

Aprendizagem Experimental – esta é muitas vezes confundida com a Aprendizagem pela Descoberta pois, muitas vezes, ambas são abordagens táteis que envolvem objetos físicos como recursos. No entanto, o foco na Aprendizagem Experimental é a experiência autêntica relacionada com o objetivo de aprendizagem. Constitui uma oportunidade de se imergir numa situação ou evento sociocultural. Ter a oportunidade de cozinhar alimentos ou usar trajes de um país diferente é uma maneira de usar a aprendizagem experimental, embora o nível de autenticidade seja aumentado se for possível partilhar essas experiências com uma pessoa desse país (ou mesmo visitar o país, embora isso seja difícil durante um dia de escola!)

Ensino por Pares – esta abordagem vai para além da apresentação pelas crianças das suas descobertas: coloca a aprendizagem dos outros nas suas mãos. Por conseguinte, as crianças devem primeiro tornar-se os peritos no assunto e, em seguida, desenvolver estratégias eficazes de ensino e tutoria. Para que isto seja possível, o professor terá de fornecer o acesso a equipamentos e instalações, bem como tempo para preparar recursos e materiais. Os professores também precisam estar recetivos a uma discussão franca sobre que tipo de ensino os alunos acham ser eficaz.

Atividades com livros:

Atividade	Recurso Sugerido	Objetivo	Descrição
<i>A vida antes do Google</i>	Um conjunto de livros de referência em torno de um tema central, por exemplo, o Parlamento Europeu, p. ex., Böhm Wolfgang, Othmar Lahodynsky, <i>EU for you! – That's how the European Union Works</i> . In: Europa – revista do conhecimento para jovens	Resumir as principais características do Parlamento Europeu	As crianças recebem uma questão em aberto (por exemplo, como é administrada a UE?) MAS elas não estão autorizadas a usar a internet para encontrar a resposta. Usando apenas os livros disponíveis, têm que pesquisar o tema e apresentar um relatório com as fontes consultadas!
<i>Usando Mapas:</i> <i>1.Bingo geográfico</i>	Os mapas da Áustria, Portugal, Estónia, Reino Unido e Polónia	Conhecer e discutir a geografia e a cultura dos países	Desenhar um tabuleiro de BINGO com uma lista de aspetos geográficos, por exemplo população, ecossistemas, etc., e partir de um jogo de Bingo como deixa para uma investigação.
<i>2.Mapas mentais para conhecer a europa</i>	O mapa da Europa	Usar um mapa mental da Europa como chave para navegar pela Europa	Os alunos tentam encontrar qualquer coisa, desenhar e anotar os seus mapas mentais. No final pode-se criar "O Atlas da mente".
<i>3.Definição de mapa</i>	Mapas da Áustria, Portugal, Estónia e Polónia	Alguns mapas são melhores do que outros. O que é exatamente um mapa e para que serve? Pedir aos alunos uma definição de mapa	Em mapas da Áustria, Portugal, Estónia e Polónia encontrar símbolos ou imagens que alarguem a nossa perceção. Pedir aos alunos que expliquem o que cada mapa mostra e por que apresenta mais informação do que um simples mapa das estradas. Os estudantes podem partilhar ideias e desenhar, cada um por si, mapas do lugar onde vivem de modo a apresentar detalhes e melhorar a compreensão dos outros.
<i>Geografia: mais do que apenas lugares num mapa</i>	Exemplos de textos/histórias com descrições entusiastas de viagens	Fazer os alunos compreender melhor o valor de conhecerem outros países	As histórias acerca de férias ou viagens são oportunidades para recolher informação e descrever lugares. Ler alguns exemplos de descrições entusiastas de viagens e pedir aos alunos para escreverem as

			suas próprias histórias de viagem, descrevendo um lugar que tenham visitado, perto ou longe de casa, com recurso a exemplos “vivos” e descrições que ajudem os leitores a imaginar o lugar.
<i>Detetives do Texto</i> <i>Parte 1</i>	Uma variedade de géneros de ficção criados em toda a Europa (pode incluir textos multilingues, mas se os alunos não são capazes de ler nas diferentes línguas, então, forneça <u>álbuns ilustrados</u> para facilitar a compreensão), por exemplo, • Mander, J. (2014) <i>Karolinka is travelling through Europe</i> (<i>Karolinka podrózuje po Europie</i>); • Päär, P. & Guerrin, T. (editors) (2010) <i>Through the stories</i> (<i>Lugudega läbi Euroopa</i>); • King Henryk Walezy (Banda desenhada sobre a história da Polónia - O Rei Henryk Walezy); • Kerven, R. (2009) <i>English Fairy Tales and Legends</i> (Contos de Fadas e Lendas Inglesas). • Outras ideias para textos podem ser encontradas na EPBC – Coleção Europeia de Álbuns Ilustrados II http://www.ncrcl.ac.uk/epbc/EN/index.asp	Identificar semelhanças e diferenças em diferentes culturas; desconstruir estereótipos sociais e culturais	Em pequenos grupos, dê às crianças os livros e peça-lhes para prepararem uma apresentação sobre a) o que lhes dizem os livros sobre o modo de vida nos diferentes países, incluindo as semelhanças e as diferenças; b) de que forma as narrativas das histórias também são iguais e/ou diferentes. As crianças podem igualmente comparar estas histórias com histórias do país de origem: quão precisa é a representação da vida no teu país em textos escritos noutras culturas?
<i>Detetives do Texto</i> <i>Parte 2</i> (multimodal) Pesquisas na Internet	As crianças recebem livros e sites sobre um país e a sua capital, como por exemplo, • Áustria e Viena- <i>Nationalfeiertag und Staatliche Symbole</i> http://www.schule.at/the ma/detail/nationalfeiertag.html • Brigitta Höpler, Sibylle Vogel, Alexander Potyka,	Descrever o que é mais típico da identidade austríaca.	Em pequenos grupos, as crianças consultam os livros e os sites da internet e pede-se-lhes que preparem o seguinte: a) Os símbolos nacionais austríacos; b) A cidade de Viena e os seus bairros; c) Os desportos mais populares no país e os desportistas mais famosos e bem-sucedidos;

	<i>Wien – Stadtführer für Kinder</i> • Anna Ehrlich, Jennifer Faulkner <i>Wien für coole Kids</i> • 10 <i>Rezepte: Österreichische Küche. Omas Rezepte - ichkoche.at</i> http://www.ichkoche.at/omas-rezepte/		d) Os pratos mais populares da Áustria; e) A Áustria é também famosa por causa de... (por exemplo, compositores, música...)? Pede-se às crianças que resumam os dados que encontraram numa apresentação em <i>Power Point</i>.
<i>Comer de forma saudável: que legumes conheces? De que legumes gostas?</i>	Tome por exemplo o Alfabeto Temático por País do Projeto AlphaEU e considere o que é mostrado e como é mostrado. Use-o como modelo para um alfabeto multilingue criado pelas próprias crianças.	Crie uma lista de hábitos alimentares e produtos saudáveis. Crie uma tabela multilingue de legumes e vegetais em diversas línguas.	Debata com as crianças questões de alimentação saudável para realizar uma das seguintes tarefas: • Colocar a informação numa tabela. • Comparar os dados recolhidos com os alunos de uma outra turma. • Fazer uma lista de legumes com fotos tiradas pelas crianças. • Explorar um dos alfabetos temáticos de um país do projeto AlphaEU a gosto. • Ver como o alfabeto está organizado e fazer sugestões sobre como se poderia criar um Alfabeto Vegetal, para partilhar com crianças de outros países. • Gravar como se pronunciam as palavras na sua própria língua. • Colecionar fotos de legumes. • Escrever os nomes na sua própria língua. • Criar uma história, se lhes apetecer.

Atividades com filmes e meios de comunicação:

Atividade	Recurso/s Sugerido/s	Objetivo	Descrição
<i>Luzes, câmara, ação: Benvindo a...</i>	Turismo de Londres - Inglaterra - Reino Unido - Vídeo turístico da Grã-Bretanha https://www.youtube.com/watch?v=PtWeqZsuzpE ; Viver em Portugal http://www.elllo.org/english/1301/T1303-Ana-Portugal.htm	Criar uma apresentação multimédia informativa	Mostre às crianças um vídeo de apresentação sobre um país (do país deles ou de um país parceiro). Peça-lhes para planear e construir a sua própria versão, onde apresentam a sua região ou local a outros. NOTE: as crianças devem ser capazes de reproduzir o vídeo usado como modelo: se for disponibilizado equipamento de vídeo/câmara, então as crianças podem querer ser bastante aventureiras com as suas apresentações, mas caso contrário, podem ser usadas imagens estáticas/fotografias. O <i>Microsoft Photostory</i> , o <i>Powerpoint</i> ou o <i>Moviemaker</i> , todos eles vão permitir a construção de apresentações animadas.
<i>Vamos todos de férias de verão...</i>	<i>Site</i> de informações turísticas de um país parceiro escolhido, por exemplo: <i>Visit Worcestershire</i> (Visite Worcestershire) http://www.visitworcestershire.org/	Conceber um itinerário eficiente	Em pares, os alunos planeiam uma semana de férias num país escolhido por eles (ou indicado pelo professor para estudo). Usando o <i>site</i> de informações turísticas como uma das principais fontes de informação, as crianças vão precisar de planear quais os principais locais que desejam visitar, viagens temáticas, investigar as opções de transporte e alojamento para criar um itinerário praticável. Terão de considerar os custos e conversão de moeda: o nível de desafio pode ser aumentado, dando um número mínimo de pontos turísticos e um montante máximo de dinheiro para ser usado!
<i>Utilização multimédia:</i>	Um conjunto de obras de referência e de <i>sites</i> da internet	Apresentar Áustria e Viena a	Dá-se uma lista de perguntas aos alunos. Estes usam livros

<i>livros, Internet, revistas, filmes, etc.</i>	sobre o tema: Apresentação da Áustria (ou outro país).	crianças de outros países	e os recursos da Internet, podendo também usar outros recursos como: filmes, revistas, etc., para encontrar as respostas. Ao usar todos estes recursos não só têm de pesquisar o tópico mas também fazer um relatório das fontes usadas.
<i>Perceções culturais</i>	Recursos multimédia escolhidos pelos alunos ou professor que representam estereótipos de comportamento nacional, por exemplo, dos polacos e da Polónia.	Levar os alunos a perceber a diversidade da Europa.	Todos têm opiniões sobre as outras culturas, que podem facilmente levar a desentendimentos e disputas. Conduza os diálogos com as crianças de modo a fazer uma introdução aos estereótipos. Peça aos alunos que procurem exemplos de estereótipos em diversas culturas, os reúnam e os apresentem.
<i>Migração e Mobilidade</i>	O projeto Routes e pequenas narrativas de crianças	Compreender e debater as migrações e a mobilidade da perspectiva de sociedades inclusivas.	• Debata: por que é que as pessoas migram? • Debata: tipos de mobilidade • Leia narrativas de crianças que migraram • Reúna histórias, na escola, de crianças que migraram: orais, escritas, em fotos, etc. • Reúna essas histórias num póster ou num jornal <i>online</i> • Partilhe esse póster ou jornal com crianças de outros países

Atividades com jogos:

Atividade	Recurso/s Sugerido/s	Objetivo	Descrição
<i>Aprender a jogar, jogar para aprender</i>	Jogo de tabuleiro baseado na Europa, por exemplo: <i>Europareise: Spielend Europa entdecken;</i> <i>Discovering Europe; Euroopa mälumäng.</i> Jogos Online Interativos baseados na Europa, por exemplo: <i>Neurodyssee</i> http://neurodyssee.org/2011/index.php?lang=en	Relembrar informação sobre a Europa; criar um recurso inovador tendo como base o jogo	Pequenos grupos jogam para aprender sobre os diferentes aspetos da Europa, mas também para analisar o que torna um jogo de tabuleiro ou um jogo <i>online</i> bom. Em seguida, usam estas informações para projetar/criar a sua própria versão para os colegas de turma e dos países parceiros.

Atividades com sites:

Atividade	Recurso/s Sugerido/s	Objetivo	Descrição
<i>Uma Galeria de Fotos Divertida sobre Locais de Interesse Histórico na terra onde vou à escola</i>	Considerar os Guias para Crianças na Lista de Recursos	Familiarizar-se com informação turística e trabalhá-la especificamente do ponto de vista das crianças	Classes de um país emparelham com classes noutra país para descreverem umas às outras alguns dos locais turísticos, da sua perspetiva. Os alunos recolhem fotos e informação. Exploram como gostariam de aceder à informação para decidir sobre o que e como apresentar informação. Criam uma galeria de fotos no <i>flickr</i> para partilhar com as outras crianças. Podem acrescentar comentários construtivos.
<i>Sinais e símbolos</i>	<i>Espaço dos Mais Novos</i> http://europa.eu/kids-corner/index_en.htm ; <i>Feriados e símbolos nacionais</i> (Nationalfeiertag and staatliche Symbole) http://www.schule.at/portale/politische-bildung/detail/nationalfeiertag.html ; <i>Gabinete de Informação do Parlamento Europeu no Reino Unido</i> http://www.europarl.org.	Listar os símbolos nacionais de cada nação da UE	Apresente uma lista de países da UE e peça às crianças para encontrarem as bandeiras e os símbolos nacionais de cada país. Abordagens alternativas: - Apresente as bandeiras e os símbolos para as crianças identificarem os países - Apresente o objetivo e permita que as crianças usem a aprendizagem através da descoberta para completar a tarefa

	uk/en/education/teaching/resources.html		
<i>Cronograma de notícias</i>	EU Screen (TV da UE) http://blog.euscreen.eu/ ; arquivos de notícias com suporte na internet	Criar um registo de eventos importantes	Atividade de pequeno grupo: usando fontes de informação <i>online</i> , crie um cronograma de eventos de todos os países parceiros. O ponto de partida podem ser datas importantes do país de origem, juntando depois informação adicional de cada país parceiro; alternativamente podem ser selecionadas, alternadamente, datas aleatórias para o cronograma e as crianças podem investigar o que estava a acontecer em cada país, naquele momento. Se a tecnologia o permitir, podem ser criados cronogramas interativos (com hiperligações).
<i>As pessoas e o meio ambiente: para o bem e para o mal</i>	Informação <i>online</i> sobre os recursos num dado país	Compreender como os países fazem a gestão do ambiente e têm impacto sobre ele	Peça aos alunos que selecionem um tópico relacionado com a gestão do ambiente humano e dos recursos num dado país e que apresentem os seus resultados.
<i>Climas comparados</i>	Informação recolhida da internet ou a partir de recursos tradicionais, por exemplo, sobre a Polónia e sobre Portugal	Compreender as diferenças climáticas	Debata com os alunos as diferenças entre o clima da Polónia e de Portugal, usando as informações recolhidas da internet e de outras fontes; debata as causas e os efeitos dessas diferenças.

3. Mais ideias (inspiradas pelas respostas de alunos do 7º ano na Estónia)

No quadro do projeto, crianças consultadas na Estónia sugeriram os tópicos seguintes que podem ser desenvolvidos na sala de aula (com base nas novas tecnologias ou nas tradicionais):

- a. Uma tabela comparativa ou uma linha do tempo: acontecimentos históricos, políticos ou outros, de diversos países
- b. Um jogo de memória ou um questionário sobre dados estatísticos dos países europeus: área, países vizinhos, população, clima, bandeira, desporto, música, arte, filme,...etc.
- c. Uma lista anotada de livros para a infância e juventude, ou vídeos, sobre o país natal sugeridos pelos jovens aos jovens de outros países, acompanhados de fichas de trabalho.
- d. Debate (via *Skype* ou outro software de comunicação): Pertencer à UE – argumentos a favor e contra
- e. Um dicionário (de imagens) simples - 20 (ou 30 ou ...) expressões em línguas diferentes para a comunicação entre jovens.
- f. Fotonovela ou apresentação de slides – Uma visita guiada à minha terra natal (lugares importantes para crianças).
- g. Livro de cozinha: as nossas receitas favoritas.
- h. Países e marcas (por exemplo, Finlândia - Nokia, Marimekko, Fazer ...).
- i. Livros de viagens: A minha família/ Os meus amigos viajam pela Europa.
- j. O nosso quotidiano: escrita, imagens e fotonovelas do quotidiano.
- k. Uma visita virtual ao Parlamento europeu; entrevistas com os embaixadores do Parlamento europeu.
- l. Galeria de fotos/apresentação de slides/póster: Pessoas contemporâneas famosas na Áustria/ em Portugal, etc.
- m. A árvore das línguas faladas na Europa.
- n. A religião nos países europeus: construções, feriados e costumes.
- o. Reis e rainhas na Europa.
- p. Cientistas e ciência na Europa.
- q. Um calendário comparativo dos feriados públicos nos países europeus.
- r. Lendas de lugares, figuras históricas, línguas; heróis e heroínas de contos populares.
- s. Apresentação de slides, póster, etc. sobre a natureza (plantas, animais, paisagens).
- t. Recursos hídricos e paisagens ribeirinhas e marinhas na minha cidade.
- u. Um levantamento sobre danças tradicionais.

4. Investigação académica – *Storycrafting*

Um dos objectivos-chave do projeto é encorajar os professores a ouvirem realmente a voz das crianças. As ideias iniciais para os conteúdos das aulas devem derivar do que as crianças querem saber e ser conjugados com os currículos de formação. Uma das metodologias que os professores podem usar, para expandir o âmbito do projeto, é a técnica do *Storycrafting*, uma abordagem desenvolvida na Finlândia no quadro da tradição da narrativa etnográfica.

“Na técnica do *Storycrafting*:

Pede-se à outra pessoa que conte uma história à sua vontade.

Transcreve-se de forma literal o que o contador diz.

Quando a narrativa está pronta, volta-se a contar,

E dá-se o autor a possibilidade de alterar o que quiser.”

(http://www.edu.helsinki.fi/lapsetkertovat/lapset/In_English/Storycrafting_method/storycrafting.html)

Os recursos estão disponíveis no link acima e incluem:

DVDs sobre *Storycrafting* em inglês:

* Uma narrativa sobre uma troca de histórias entre duas culturas e a sua relevância.

Qissah Wa Tawassul – Satusilta – Kotka – Beirut. Riihelä, M. (2002). Helsinki: Filminova, Stakes.

* Uma série em DVD em 7 partes. *Tell a story*. Riihelä, M. (1997). Helsinki: Stakes.

(para pedir o DVD via e-mail contacte por favor lapsetkertovat@gmail.com)

Histórias de crianças

* *Story got wings - Satu sai siivet*. 2009. Jistórias de crianças da Finlândia e de África

Livro: <http://www.edu.helsinki.fi/lapsetkertovat/Julkaisut/satusaisiivet.pdf>

* Escola Arethabeng School, 1º ano e Escola Mikkola *Tunne kieleni - Tseba leleme la ka - Know my language. Children's stories from Finland and Africa*. Vantaa: Vantaan kaupungin paino 2006 ISBN 978-952-443-188-0.

Livro: http://www.edu.helsinki.fi/lapsetkertovat/Julkaisut/Mikkola_E_Afr_Tunne_kieleni_screenvers5.07.pdf

Artigos e livros

*Karlsson, L. (2013). **Storycrafting method - to share, participate, tell and listen in practice and research**. *The European Journal of Social & Behavioural Sciences, Special Volumes VI Design in Mind*, 6(3), 1109-1117.

Resumo

É preciso ouvir as crianças e dar-lhes o direito de afetar as ações quotidianas. Apesar da crescente investigação sobre crianças, existe uma discrepância entre teoria e prática 8de

investigação). A infância experienciada sofre amiúde de simplificação por causa de métodos de investigação e análises lineares. São necessárias metodologias flexíveis que tenham em conta o modo de atuar das crianças. A técnica participante e narrativa de *Storycrafting* é uma inovação social finlandesa, usada e aperfeiçoada há mais de 30 anos.

Neste artigo pergunta-se como funciona a técnica de *Storycrafting* com crianças durante a interação prática e como método de investigação? Analisa-se a técnica de *Storycrafting* de diversas perspetivas: teórica, internacional e prática cultural. A técnica de *Storycrafting* cria tempo e espaço para ir ao encontro das crianças, para partilhar informação com elas e para as ouvir. As crianças podem influenciar os assuntos que lhes dizem respeito e são empoderadas: acostumam-se a explicar as suas ideias. No *Storycrafting*, os profissionais usam uma metodologia de participação que pode ser adaptada a diversas situações, já que a técnica é operacional com crianças, com jovens, com adultos em idade produtiva e com idosos.

Artigo: http://www.futureacademy.org.uk/files/menu_items/other/ejsbs88.pdf

*Karlsson, L. (2014). **Children's voices in context of art education and circumstances for interaction**. In: Ruokonen, I. & Ruismäki, H. (eds.) *Voices for Tomorrow - The 6th Journal of Intercultural Arts Education*. Helsinki: University of Helsinki, Department of Teacher Education. pp.25–34.

Resumo

Este artigo examina as possibilidades da arte e da criatividade na educação, no ensino e na instrução. O objetivo principal é diferenciar: como arranjar espaços sem constrangimentos para a expressão das crianças. Analisa-se o tema por intermédio de três abordagens da perspetiva sociocultural dos estudos da criança. Exploram-se a técnica de *Storycrafting* e outras metodologias de ensino que dão voz às crianças. Com estas técnicas, as crianças são empoderadas e encontram novos modos de expressão pela arte.

Artigo: https://helda.helsinki.fi/bitstream/handle/10138/44696/voices_for_tomorrow.pdf

*Hohti, R. & Karlsson, L. (2013). **Lollipop Stories: Listening to children's voices in the class-room and narrative ethnographical research**. *Childhood*. doi: 10.1177/0907568213496655

Resumo

O artigo é contributo metodológico para o conceito da voz das crianças e modos de a ouvir. Estudam-se as vozes das crianças num projeto de narrativa etnográfica numa sala de aula. Os autores seguem as vozes das crianças desde a observação de sala de aula até à análise dos dados narrativos produzidos pela técnica de *Storycrafting* e pela análise reflexiva. Ao definir três espaços analíticos interrelacionados, o estudo ilustra vozes emergentes, contingentes dos espaços sociais, discursivos e físicos, bem como relações de poder, construídos em processos recíprocos de contar e ouvir. Os autores debatem ainda a importância de uma audição reflexiva das vozes das crianças.

Artigo: <http://chd.sagepub.com/content/early/2013/08/12/0907568213496655>

*Karlsson, L. (2009). **To construct a bridge of sharing between children's culture and adult culture with the Storycrafting method**. In H. Ruismäki & I. Ruokonen, (eds.) 2009. *Arts Contact Points between Cultures: 1st International Journal of Intercultural Arts Education Conference: post-conference book. Research Report*. Department of Applied Sciences of Education. Faculty of Behavioural Sciences. University of Helsinki. 117-127.

Resumo



O artigo debate as questões de participação em atividades das crianças. Inclui uma discussão teórica sobre as condições limite das atividades e examina como se pode na prática recolher informação sobre os modos de atuação das crianças e como se observam diversos fenómenos. O artigo também analisa a técnica finlandesa premiada de *Storycrafting*, baseada na expressão verbal, no jogo e participação, no encontro e empoderamento das crianças. Analisam-se e debatem-se os resultados obtidos pela técnica de *Storycrafting*.

Artigo: https://helda.helsinki.fi/bitstream/handle/10138/14969/RR312_verkkoversio.pdf

*Karlsson, L., Levamo, T.-M. & Siukonen, S. (2014) (first ed. in Finnish 2003, second ed. 2006, third ed. 2012). **Your mango, my mango, our mango—storycrafting across cultures**. Helsinki: Taksvärkki ry.

Livro: <http://www.taksvarkki.fi/tv/wp-content/uploads/2014/09/Mango-English-edition.pdf>

*Masri, Faizah & Riihelä, Monika 2012. **Utters of Shutters. Personal stories from 2006-2010 as told by Palestinian children and adults**.

Sessenta e seis histórias em árabe, traduzidas para inglês, ilustradas, coligidas pela técnica de *Storycrafting*. As histórias refletem a vida de refugiados palestinianos no Líbano. Beit Atfal Assumoud e psicólogos finlandeses para a responsabilidade social reuniram os contributos em livro com a colaboração do Instituto Nacional de Serviço Social e Formação Vocacional.

Livro: http://www.into-ebooks.com/book/utters_of_shutters

5. Conclusão

As ideias aqui expressas podem ser usadas como atividades independentes ou como parte de uma unidade didática. O mais importante a reter é que cada atividade deve incentivar as crianças a pensar sobre questões culturais, sociais, económicas e políticas de toda a Europa, de uma forma que incentive a compreensão e a colaboração.

Juntos, Nós somos a Europa (We Are Europe).

